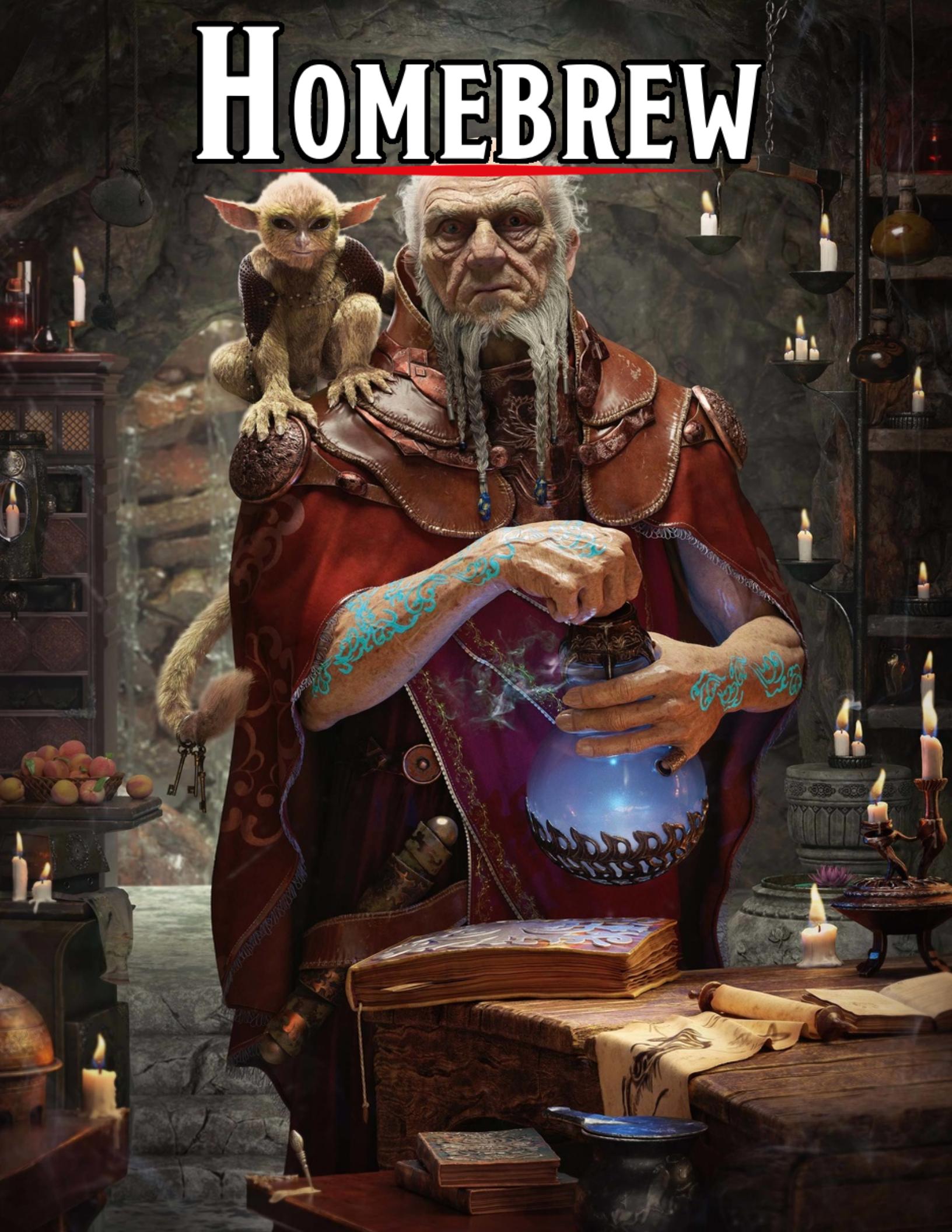


# HOMEBREW



# CAPITOLO 1: STRUTTURA DEL COSMO

## I PIANI DI ESISTENZA

Per comprendere come sia sbagliato parlare di posizione reciproca tra piani è necessario comprendere come le dimensioni percepite nel piano materiale, abitato da tutti noi, non sono altro che una sorta di proiezione ortogonale, su di un foglio con tre dimensioni spaziali ed una temporale, di una struttura che esiste in un ambiente infinitamente più complesso, e dove le dimensioni sono molte di più, forse infinite, e le regole della fisica che permettono alla realtà di funzionare non sono diverse, ma si comportano in modo diverso, per la diversa essenza di ciò che crediamo più familiare di quanto non sia veramente.

Tutti noi sappiamo che un grave, se non sostenuto, precipita verso il basso, attirato dal terreno, o respinto dal cosmo. Tuttavia se esistesse una direzione ortogonale a tutte e tre quelle che noi conosciamo, in cui questa forza permette un movimento, vivendo in un piano apparentemente simile al nostro (si intende qui dotato di tre direzioni spaziali ed una temporale) che condivide il tempo, una direzione verticale e la direzione verticale e la direzione accennata in precedenza al posto di una seconda direzione orizzontale, allora i gravi privi di sostegno muoverebbero naturalmente in diagonale.

Possiamo aspettarci dunque che esistano piani in cui la realtà delle cose è talmente diversa da quella che viviamo sul piano materiale, da rendere impossibile non solo la sopravvivenza, ma persino l'esistenza come esseri.

Per questo motivo, oltre che per difficoltà pratiche, il viaggio extraplanare, pur essendo, almeno teoricamente, possibile da qualunque piano ad un qualunque altro, rimane terribilmente limitato, rendendo difficile studiare la reale struttura del multiverso.

Alcuni ipotizzano persino che il multiverso, per quanto esteso ed imperscrutabile, sia solo una briciola in un oceano di multiversi, a loro volta contenuti in qualcosa di più grande e complesso.

La premessa sulla struttura multidimensionale del multiverso è necessaria per puntualizzare come è impossibile fornire una singola proiezione bidimensionale che rappresenti realisticamente la struttura dei piani conosciuti e non.

## PIANI INTERNI: L'ETERE

I piani interni sono così detti perché l'intuizione riguardo alla loro struttura li vede come chiusi in qualche modo in una sorta di sfera, se vogliamo

sperare ancora che la geometria a cui siamo abituati possa descrivere facilmente il multiverso.

Questa sfera sarebbe una sorta di ammasso di Etere, stratificato, nel quale sono sospesi i piani Interni: essa prende il nome di Piano Etereo.

Lo strato più superficiale, noto come Piano Etero Superiore o Aether, contiene i piani Materiali, che si comportano come tante isole sospese in un mare gassoso: è possibile muoversi da un piano all'altro sia tramite portali planari che deformano il piano etereo, sia tramite, almeno teoricamente, veicoli di qualche tipo in grado di solcare l'etere come le navi solcano il mare o gli uccelli i cieli.

Tra questi piani i più degni di menzione sono Midgard (da alcuni studiosi locali chiamato anche Primo Materiale, come reminescenza dei più antichi studi del cosmo), Il Feywild e Shadowfell, ma sono solo alcuni tra i più estesi.

Più al di sotto, come un oceano di etere liquido, si estende il Piano Etero Inferiore, o Mare dei Sogni, nella quale superficie si trovano i quattro piani elementari. È molto difficile scendere più in profondità, ma si presume che possano esistere altri piani di natura elementare, e che forse le profondità del piano etereo possano in qualche modo intersecare il piano Astrale o altre regioni ancora meno conosciute del Cosmo.

Alcuni ritengono che il Reame Remoto sfiori gli abissi del Piano Etero, o troppo semplicisticamente persino che ne costituisca la superficie profonda. Quest'ultima visione sottovaluta fortemente quanto aliena è l'essenza del Reame Remoto.

In realtà negli abissi più profondi del Mare dei Sogni vi sono delle creature incredibilmente antiche e lontane dalla comprensione umana: i Leviatani. Grandi a volte come interi piani di esistenza, e spesso abitati da creature mai viste da nessun abitante di Midgard, come fossero isole nascoste in un mare remoto. Per quanto apparentemente inimmaginabili queste creature sono ben lontane dagli orrori ancestrali del Reame Remoto.

Nelle più remote e impenetrabili profondità del Piano Etero, vi è la sua superficie cristallina, forse abitata anch'essa, e forse residenza di qualche Dio, ma tutto ciò che si può dire su questa regione del multiverso è pura speculazione. Chi sa se qualcos'altro esiste al di sotto di questo duro guscio di etere cristallizzato?

## PIANI ESTERNI: IL PIANO ASTRALE

Il piano Astrale si può immaginare, secondo i modelli correnti, come una sorta di clessidra, nella quale parte alta risiedono i Piani Superiori, sede di tutto ciò che è buono, mentre nella parte bassa sono situati i Piani Inferiori, sede di ciò che è male; al suo ipotetico restringimento troveremmo l'Aether, ovvero lo strato superficiale del Piano Etereo.

Piani superiori ed inferiori sono termini che, prima di tutto, evidenziano la profonda ignoranza delle creature dei piani interni riguardo alla struttura del multiverso.

Con ogni probabilità il modello offerto non rispecchia realmente la struttura delle cose, in primo luogo perché bene e male risultano senza dubbio abbastanza arbitrari, nella loro definizione, e inoltre per la non banale assunzione del principio del terzo escluso, che non è assolutamente da dare per scontato in un universo la cui struttura ci è così oscura.

Ciò che probabilmente è vero è che per ogni piano immerso nel Piano Astrale esiste un concetto tipicamente umano associato, e un piano associato al suo contrario. Anche qui è importante notare come non sia da escludere la presenza di altri piani in qualche modo anch'essi collegati attraverso diversi impianti logici a quello "di partenza".

La giustificazione più probabile di ciò è che siano in realtà le menti degli esseri dei piani interni ad ereditare questi concetti dalla struttura del Piano Astrale.

In realtà è più corretto pensare ai piani esistenti nel Piano Astrale come Regni. Seppur diversi tra loro come piani distinti, essi sono fortemente legati, tanto che il viaggio attraverso l'infinità del Piano Astrale risulta più semplice di molte altre forme di viaggio extraplanare (con l'eccezione della difficile impresa del lasciare il Piano Etereo).

Nei singoli regni possono esistere incarnazioni di natura divina, e possono esistere leggi fisiche e magiche anche insolitamente diverse tra loro, ma questo è quasi certamente imputabile, appunto, alla presenza di questi Dei.

## IL REAME REMOTO

È peculiare che qualcosa di così distante dai piani materiali possa essere conosciuto, e sarebbe sicuramente esagerato affermare che il Reame Remoto lo sia in alcun modo, tuttavia esso esiste, ed è percepibile.

Tutto ciò che si sa della sua natura è che è estremamente aliena: non è neppure certo che si tratti effettivamente di un solo piano, o di un piano. Ciò che si sa per certo è che si tratta di una regione tanto distorta e lontana dalla

comprensione degli esseri dei piani più familiari, da sovrastare le loro menti, riempierle di follia ed orrore, fino a distruggerle.

Casa di Intelligenze Antiche, secondo alcuni persino della Verità Assoluta (che secondo altri risiede nelle zone più remote dei Piani Superiori), esso non segue le normali leggi della logica, o forse, meglio di ogni altra parte del multiverso, dimostra come la nostra mente e i modelli che costruiamo per spiegare la realtà sono troppo semplici e limitate per arrivare alla comprensione di ciò che è.

Gli esseri ancestrali che vivono su questo piano possono a volte essere potenti quanto Dei, influenzare la realtà in modo simile, ma molto più remoto, e forse inconsapevolmente.

Potrebbero essere Dei in un altro multiverso, o in regioni talmente aliene e remote del nostro da risultare tanto incomprensibili... o forse là dove esistono hanno l'importanza di una zecca appesa ad un filo d'erba su una pozzanghera, e le infinite riflessioni della sua immagine attraverso gli strati del multiverso proiettano ombre mostruose sul nostro mondo, rendendola fonte di potere. Probabilmente non otterremo mai una grande conoscenza del Reame Remoto, ma chi può dire con certezza che ciò è un male?

## IL VENTO COSMICO

Il Vento Cosmico è una forza primigenia del multiverso, che sembra attraversare ogni cosa ed ogni istante. Esso permette di veicolare potere da un luogo all'altro dell'universo, che sia o meno sullo stesso piano.

Il vento soffia dal caos della creazione fino alla fine del cosmo, ed è il principale veicolo della magia arcana, che permette di manipolare la sostanza secondo la volontà dell'incantatore. Il Potere divino si comporta in modo simile, scorrendo nel Vento, ma provenendo da un'intelligenza più remota, che spesso non si trova neppure sullo stesso piano di esistenza dell'incantatore.

Pur scorrendo in tutto l'universo, il Vento Cosmico non percorre tutta la realtà in modo uniforme, ma filtra nei piani come aria da sotto una finestra chiusa. Per questo motivo esistono piani dove la sua presenza è maggiore, e piani dove è minore, e addirittura zone in cui è disomogeneo all'interno di uno stesso piano. Per questo motivo la forza o persino la possibilità di realizzare incantesimi può subire influenze della sua diversa presenza.

Secondo alcuni il vento sarebbe persino la magia stessa, e degno di venerazione divina, tuttavia questa visione risulta coerente quanto l'adorazione della gravità, o di qualunque altra legge dell'universo.

# LO SQUARCIO E L'INSTABILITÀ

## GLI EDÆIN

Come noto a molti, L'umanità è una razza giovane e frenetica persino per gli standard di Midgard. Durante la loro fanciullezza gli umani erano uniti in un'unico popolo: gli Edæin. Affacciatisi da poco in un mondo ancora selvatico, in compagnia delle più antiche e sviluppate delle razze mortali –Elfi e Nani–, gli uomini tentarono di ritagliarsi uno spazio nel mondo organizzandosi in un regno dalla efficiente burocrazia e temibile potenza militare.

Provenienti dal nord del mondo, furono tra i primi a perfezionare l'uso della magia di invocazione e studiarono intensamente il suo uso a scopo militare. In generale le loro conoscenze magiche rivaleggiavano e, a volte superavano, quelle degli Elfi.

Non ci volle che qualche secolo prima che i maghi degli Edæin scoprissero il ruolo del Vento come fonte e veicolo della magia arcana e ricercassero metodi per aprire tagli nel multiverso per attingere maggiore potere.

Vennero creati alcuni artefatti che permettevano di creare minuscoli fori nella trama del piano materiale, e attingere a maggior potere, ma il loro effetto relativamente ridotto e la difficoltà nel produrli non permise di sfruttarli su larga scala per ottenere un netto vantaggio militare.

Fu durante degli esperimenti per creare aperture di maggiore dimensione che si aprì ciò che ora è conosciuto come Lo Squarcio. I maghi Edæin crearono un'imponente apertura che non furono in grado di limitare: essa sfuggì al loro controllo e provocò tagli e fratture nella struttura stessa del multiverso. Un'imponente fonte di magia selvaggia ne scaturì con inaudita violenza, provocando la devastazione del regno ed il suo trasferimento, in pezzi, in diverse regioni del multiverso, e forse anche in zone più remote della realtà. Le coscenze di chi venne coinvolto in tale incidente si persero nel confronto con una realtà che non erano fatti per comprendere, e i loro corpi furono trasmutati dalla Magia priva di controllo.

Questo cataclisma provocò una generale instabilità del multiverso, facendo avvicinare tra loro i piani e apprendere alcune feritoie, seppur modeste, che li collegano. Questo diede inizio, tra le altre cose, ad una guerra tra i piani superiori ed inferiori, e permise il fluire di potere divino da un piano all'altro.

Ora, nel nord, dove un tempo sorgeva il regno degli Edæin rimangono solo un cratere

sterminato ed un forte vento magico, che rende impossibile per chiunque viverci. Dove sorgeva l'antica capitale, ora, solo un profondo squarcio, da cui fluiscono venti iridescenti e carichi di potere, si staglia nella desolazione.

Del popolo degli Edæin rimangono diverse comunità, fuori dal piano materiale, ormai prive di ciò che le rendeva umane. Alcune sono bloccate in bolle temporali che si ripetono all'infinito e non permettono comunicazioni con l'esterno. Il Re e la sua guardia d'onore, insieme a parte dell'esercito sono ora entità vicine a degli spettri, ossessionate dall'invertire tale errore, ma privi del potere per farlo. Per non precludere questa possibilità però difficilmente permetteranno a qualcuno di chiudere lo squarcio, o riportare stabilità nei piani prima di aver ripristinato il loro regno.

In una scala più ampia lo squarcio è assimilabile ad una vera e propria rottura del guscio che separava l'universo dai remoti e occulti oceani della realtà più profonda, permettendo il filtrare nei piani del multiverso locale di esseri al di là della comprensione degli abitanti di questi piani. Non déi, ma entità misteriose e trascendenti. Sono svariati gli individui che nel multiverso mirano a trascendere l'esistenza planare e acquisire la conoscenza di queste entità, considerate da loro superiori a uomini e déi.

# CAPITOLO 2: CAPITOLO 2: RAZZE

## PRESENTAZIONE

Si noti innanzitutto che la lista di razze qui presentate, a parte per lo Shadar-Kai e poche altre che mi riservo di aggiungere in future revisioni, riguarda prevalentemente pochi NPC unici. Ciò non offre in ogni caso una scusa per rinunciare alla loro coerenza nell'universo di gioco, e verranno pertanto trattate con la dovuta delicatezza.



## SHADAR-KAI

Gli Shadar-Kai non costituiscono una vera e propria razza, quanto più un termine cappello per tutti quegli individui toccati dalla Regina Corvo, che ne portano il marchio. Per questo motivo nomi, società e caratteristiche sono fortemente variabili da individuo a individuo. Gli Shadar-Kai compaiono con un'incidenza di circa uno ogni diecimila individui, e la quasi totalità sono umani o elfi.

### IL VISO DELLA MORTE

Gli Shadar-Kai tendono ad avere l'aspetto delle razze di cui fanno parte i loro genitori biologici, tuttavia il tocco gelido della Regina e dello Shadowfell gettano un'ombra su di loro. Il viso di uno shadar-kai è tendenzialmente più pallido del normale, e capelli e occhi tendono ad essere più scuri. Occasionalmente alcuni possono anche avere occhi simili a quelli di un morto o di tinte inusualmente chiare. Il loro aspetto si aggiunge alla sensazione di vaga vicinanza della morte che deriva dalla loro presenza per produrre una sensazione di timore e disagio che trasmettono.

### UN PASSATO TRAUMATICO

Non è raro che gli Shadar-Kai siano accolti come maledetti dalle comunità in cui nascono e persino dai propri stessi genitori, nonostante questo è raro che muoiano prima dell'età adulta. Per questa motivazione la quasi totalità degli Shadar-Kai ha un passato macchiato dalla perdita, dal dolore e dall'odio, subito e provato.

L'influsso della Regina Corvo li spinge spesso verso l'occulto, ma l'imperscrutabilità delle sue intenzioni rende questa la norma, piuttosto che la regola. Per questi motivi è piuttosto comune che gli Shadar-Kai intraprendano vie ai margini della società, spesso criminali e si allineino verso il caotico, nonostante la neutralità della Regina.

### ATTORI NEL PALCO DEL MULTIVERSO

Ogni Shadar-Kai nasce per una ragione, che sia sconfiggere un grande male o semplicemente attraversare una certa strada in un certo momento. Nonostante ne siano in qualche modo, consciamente o meno, consapevoli, non è comune che sappiano quale questo scopo sia. Nati con un copione da recitare, sono molti coloro che decidono di dedicare la loro esistenza allo svolgimento migliore possibile del loro ruolo, quanti sono coloro che cercano in ogni modo di squattersi di dosso i fili da cui si sentono manovrati. Sconosciuto però è il fine della Regina: che stia manovrando i suoi prediletti per controllare il destino del multiverso, o solo per ottenere memorie di emozioni di cui è tanto affamata, nessuno lo sa.

### LA REGINA CORVO

Si conosce molto poco sull'origine della Regina Corvo, nonostante esistano molti miti a riguardo. Secondo alcuni era una regina ellica che in tempi antichi venne fusa alla struttura dello

Shadowfell e alla trama del multiverso in seguito ad un esperimento magico sfuggito al controllo. Secondo altri fu un fantoccio creato per distrarre un antico dio dai suoi obiettivi, e che acquistò poteri paragonabili a quelli di una divinità come effetto collaterale della sua creazione.

Gli scolari hanno individuato temporalmente l'origine della regina corvo in concomitanza o poco successivamente allo squarcio che scosse il multiverso, ma l'incertezza delle fonti rende tutto questo poco più che una congettura.

Le sue intenzioni sono imperscrutabili, ma generalmente, si configura come un'intelligenza protettrice del naturale ciclo di vita e morte. Poichè il suo interesse è rivolto al naturale flusso delle anime, ella non aborra, a prescindere, la non morte, almeno finchè si limita alla semplice rianimazione dei cadaveri, ma tende naturalmente a distruggere ogni tentativo di vita artificiale o prolungamento innaturale dell'esistenza.

Diversamente da altri dei o entità di simile potere la Regina non comunica praticamente mai con i mortali e i pochi ad esserne entrati in contatto diretto rimangono scossi dal suo dolore e dalla vastità della sua visione, e spesso, perdono il senno.

Per sua natura la Regina Corvo non si spinge mai ad azioni dirette, ma tende piuttosto a sfiorare la realtà il più delicatamente possibile, producendo effetti apprezzabili anche secoli più tardi. Questo peculiare metodo di azione, oltre che rendere difficilmente valutabile ciò che ella desidera, lascia presupporre una sua incredibile conoscenza della struttura della realtà, o forse anche del futuro stesso.

#### META SULLA REGINA

Per quanto chi fosse la regina prima di divenire ciò che è ora sia secondario alcuni dettagli delle sue intenzioni sono fissati: si trattava di una potente maga elfica vissuta ai tempi dello squarcio, che tentò di costruire un rituale che le permettesse di invertire gli effetti del cataclisma provocato degli Edain, in quanto temeva in un degenerare della frattura che avrebbe potuto distruggere tutto il multiverso.

Fu per questo motivo che gli Edain le diedero la caccia e cercarono di impedirle di chiudere l'apertura attraverso la quale volevano riportare il loro popolo. Costretta a nascondersi nello shadowfell venne infine trovata e interrotta durante il rituale di tre giorni necessario a compiere l'incantesimo che, almeno secondo lei, avrebbe salvato il multiverso.

In seguito a questa interruzione ella si ritrovò fusa alla struttura dello shadowfell e, in qualche modo, più a fondo nella trama della realtà. Nessuno sa cosa ella veda o quali conoscenze abbia grazie alla sua nuova forma, ma è un dato di fatto che ora si dedichi alla supervisione del naturale ruolo della morte. Che stia anche disponendo delle pedine per un piano più ampio è del tutto plausibile, ma completamente imperscrutabile.



Ciononostante esiste qualcosa che la Regina Corvo desidera conoscere, ma la cui visione le è preclusa: i cuori dei mortali. Per questo motivo gli Shadar-Kai più fedeli spendono le loro esistenze a raccogliere e conservare emozioni e oggetti importanti per qualcuno, da presentare alla loro Regina.

#### LETHERNA

La Regina Corvo governa una parte dello Shadowfell conosciuta come Letherna, una regione di passaggio, e a volte stagnazione, per le anime dei morti. Questa regione appare come una fitta e tetra foresta, avvolta nella nebbia, in cui è possibile incontrare anime che stanno lentamente perdendo ogni traccia del loro io, prima di ricongiungersi alla struttura del cosmo, viaggiando verso i Piani Esterne. Qui la Regina li osserva, cercando di carpire quei frammenti di emozioni che da loro si dissolvono nell'etere.

Al centro della foresta di Latherna sorge una rocca di roccia scura, coperta di muschi e licheni dello Shadowfell, apparentemente in rovina. Al suo interno risiede l'essenza di ciò che è la Regina, tuttavia navigare la fortezza è pressoché impossibile, essendo questa fitta di illusioni e dalla planimetria apparentemente priva di coerenza spaziale.

#### NOMI SHADAR-KAI

I nomi degli Shadar-Kai sono generalmente ereditati dalla cultura del popolo di cui fanno parte, anche se il marchio della regina corvo, visibile sin dalla nascita fa sì che il tasso di abbandoni sia relativamente alto. Per coloro che

sono cresciuti con genitori di altre razze o da soli, è normale che il nome derivi dalla cultura di questi ultimi o che sia scelto dall'individuo stesso.

## TRATTI RAZIALI DEGLI SHADAR-KAI

Gli Shadar-Kai hanno numerose abilità dipendenti dalla loro razza biologica e dal loro contatto con la regina.

**Aumento Abilità.** Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1.

**Età.** Invecchi e cresci in modo simile alla tua razza biologica. Nel caso delle razze meno longeve l'aspettativa di vita si allunga a poco più di un secolo.

**Allineamento.** Gli Shadar-Kai tendono al caotico e al malvagio a causa del trattamento che spesso subiscono, ma non sono intrinsecamente spinti a nessun allineamento particolare.

**Stazza.** Le tue dimensioni sono le stesse della tua razza biologica.

**Velocità.** La tua velocità di movimento di base è la stessa della tua razza biologica.

**Scuropensione.** Adattato naturalmente alle scure forse dello Shadowfell hai una migliore visione al buio. Vedi nella penombra come se fosse luce piena e nell'oscurità come fosse penombra entro 60 piedi. Non vedi i colori nel buio, solo gradienti di grigio. In condizioni di luce piena la tua sensibilità ai colori è leggermente ridotta.

**Toccato dalle tenebre.** Sei proficente nella Skill Stealth.

**Benedizione della Regina Corvo.** La tua anima è proprietà della Regina. Se muori senza che la tua anima sia vincolata a qualcosa, ella la reclamerà ed il tuo corpo diventerà cenere in poche ore. Nel medesimo istante rinascrai con il tuo corpo e le tue abilità –ma senza il tuo equipaggiamento, con l'eccezione di artefatti magici maledetti particolarmente potenti equipaggiati– nello Shadowfell. Generalmente sarà necessario svolgere un qualche compito per la Regina o pagare un qualche prezzo perché la tua anima possa lasciare Letherna.

A questo si aggiunge una particolare resilienza alla morte: se fallisci un tiro salvezza contro la morte puoi invece decidere di passarlo. Puoi usare questa abilità solo una volta per Long Rest.

**Passo dell'ombra** Come azione bonus puoi teletrasportarti entro 30 piedi in uno spazio non occupato che puoi vedere. Usa questa abilità una sola volta per Short Rest.

Dal 3rd livello in poi guadagni resistenza ad ogni forma di danno quando usi questo talento.

La resistenza dura fino all'inizio del tuo prossimo turno.

**Lingue.** Parli le lingue della tua razza biologica, o in mezzo alla quale sei cresciuto. In ogni caso parli almeno una lingua, generalmente il Comune.

**Specie Biologica** Scegli una specie bilogica quando crei il tuo personaggio Shadar-Kai, da questa derivano alcune peculiarità.

### SHADAR-KAI UMANI

Gli Shadar-Kai umani ereditano una certa flessibilità dalla loro razza biologica.

**Aumento Abilità.** Distribuisci liberamente un totale di 2 punti tra le tue abilità.

**Pieno di Risorse.** Come gli umani sei abile nell'adattarti. Sei Competente in una Skill ed un linguaggio a tua scelta.

### SHADAR-KAI ELFI

Il tuo sangue elfico ti dona alcune caratteristiche tipiche di quella razza.

**Aumento Abilità.** Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1.

**Sensi Acuti.** Sei proficente in Percezione.

**Antenati fatati.** Hai vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere Affascinato (charm) e non puoi essere addormentato magicamente.

**Trance.** Gli elfi non necessitano il sonno, ma sono in grado di ottenere gli stessi benefici del riposo con la meditazione, in una pratica nota come Trance. Tuttavia il tocco della Regina macchia la tua mente, impedendoti un totale controllo su ciò che visualizzi e disturbando la tua meditazione. La presenza di ombre durante la trance ti rende necessarie 6h per ottenere i benefici di un Long Rest.





## FEY CORGI

### VIAGGIATORI DAL FEYWILD

I Fey Corgi sono, come intuibile dal nome, fate a tutti gli effetti. Molto rari a Midgard, vivono in piccole tribù nelle foreste del Feywild, assieme a spiriti della natura come driadi e ninfe.

La loro presenza a Midgard è lentamente cresciuta dopo lo Squarcio, ma i loro numeri sono ancora trascurabili, persino rispetto a tutte quelle creature maligne provenienti dallo stesso piano.

### SIMILI A CANI

Pur dotati di un'intelligenza nettamente superiore, caratterialmente non sono dissimili dai Corgi del Primo Materiale: sono tendenzialmente amichevoli, amano stare tra la gente e si mescolano facilmente con altre culture e gruppi di altre razze intelligenti.

Sviluppano forti legami con coloro con cui passano molto tempo, anche con chi non li tratta con la dovuta gentilezza. Non è impossibile farli arrabbiare, ma è estremamente raro che finiscano per l'odiare qualcuno.

I Fey Corgi sono una specie molto curiosa, e arrivano anche a rubare e accumulare oggetti di poco valore, come calzini o biancheria: non è

raro che la loro curiosità li faccia finire nei guai. Sono bassi, ma i loro sensi sviluppati li rendono ottimi avventurieri, in grado in caso anche di difendersi con i denti. Letteralmente.

### NOMI DEI FEY-CORGI

Per via della loro natura di fate i Fey Corgi sono estremamente gelosi dei loro veri nomi, per questo motivo, e per il naturale apprezzamento che hanno per i nomi dei cani delle razze di Midgard, che trovano esotici e gioiosi, tendono ad adottare semplici nomi canini:

**Nomi Maschili:** Lucky, Rex, Spot, Rover, Buddy.

**Nomi Femminili:** Sasha, Lucy, Bella, Lady.

### TRATTI RAZIALI DEI FEY CORGI

In quanto Fey Corgi il tuo personaggio ha diverse capacità magiche e fisiche, dovute sia al suo retaggio fatato che canino.

**Aumento Abilità** La tua Saggezza aumenta di 2.

**Età** I Fey Corgi vivono un po' più dei cani comuni, e maturano un po' più lentamente. I Fey Corgi raggiungono tipicamente la maturità attorno ai due anni e tipicamente sopravvivono da 28 a 34 anni.

**Allineamento** I Fey Corgi sono fortemente influenzati dall'ambiente sociale in cui crescono, ciononostante tendono generalmente più verso allineamenti buoni.

**Stazza** I Fey corgi sono poco più grandi di quelli del piano materiale, aggirandosi attorno ai 3 o 4 piedi, solitamente tendenti al basso di queste misure. La tua taglia è piccola (small).

**Velocità** I Fey Corgi sono in grado di muoversi facilmente sia a due che a quattro zampe, raggiungendo nel primo caso una velocità base di 25 piedi, e nel secondo di 35 piedi. Un Fey corgi che si muove a quattro zampe non potrà usare le zampe anteriori nel suo turno, potrà quindi attaccare solo con il morso.

**Scurovisione** Essendo in parte cane hai una capacità superiore di vedere al buio. Vedi nella penombra come se fosse luce piena e nell'oscurità come fosse penombra entro 60 piedi. Non vedi i colori a qualunque luminosità, solo gradienti di grigio.

**Olfatto e Udito fini** Avendo un olfatto e udito più acuti del normale sei proficente nella skill Percezione e hai vantaggio in tutti quei tiri che coinvolgono l'annusare o ascoltare.

**Natura Fatata** Hai vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere affascinato (charm) e non puoi essere addormentato magicamente.

**Ladro-Batuffolo** Come azione puoi compiere un attacco corpo a corpo. Se colpisci il bersaglio deve compiere un tiro salvezza sulla Forza con DC15 o essere buttato a terra (knocked prone) privo di un calzino. Questo aspetto non si applica se il bersaglio non indossa calzini. Ogni altro genere di calzatura non viene rimosso né offre protezione al calzino.

**Morso** Puoi decidere di usare al più un attacco per turno per mordere un avversario. Esegui un attacco corpo a corpo, se colpisci infligi 1d4+STR danni perforanti (piercing). Se vuoi puoi usare una bonus action per forzare una presa (grapple) sul tuo bersaglio. Se esegui la presa con successo l'avversario è buttato a terra (knocked prone)

**Lingue** Sai parlare, leggere e scrivere il comune e la lingua della tua comunità. Se quella lingua è il comune, sceglie pure un'altra. Puoi comunicare con i cani, tuttavia essi non hanno un vero linguaggio, e le informazioni che possono trasmettere sono minime.

**Sottorazze** Più che in effettive sottorazze i Fey Corgi si suddividono in base alle rispettive comunità di appartenenza, che ne determinano la crescita: i Fey Corgi dei Boschi e i Fey Corgi Urbani.

## FEY CORGI DEI BOSCHI

Alcuni Fey Corgi si aggregano in piccole comunità in foreste che ricordano loro quelle del Feywild da cui provengono. Queste comunità tendono indirettamente ad attrarre altra magia del Feywild, permettendo la crescita di funghi e fiori di quel piano, e attirando a volte anche



Driadi e Ninfe, che apprezzano particolarmente la compagnia di questa specie.

**Aumento Abilità** La tua destrezza aumenta di due punti.

**Maschera delle Selve** Puoi tentare di nasconderti anche quando sei coperto leggermente da fogliame, pioggia intensa neve fitta, nebbia o altri fenomeni naturali.(Mask of the Wild)

**Addestramento nei Boschi** Sei proficente con l'uso di Balestra leggera, balestra da braccio, arco corto, arco lungo e spada corta (hand crossbows, Longbows, Light Crossbows, Shortbows and Shortsword)

**Competenze naturali** Sei proficente nella skill Natura (Nature).

## FEY CORGI URBANO

I Fey Corgi Urbani apprezzano comunque i Boschi e la natura, ma, affascinati dalle grandi città e dalla frenesia delle razze del Primo Materiale si sono mescolati maggiormente con le culture del posto. La loro naturale curiosità li spinge a interessarsi di storia, tecnologia e tecniche rare nel Feywild.

**Aumento Abilità** Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 2.

**Interesse nell'artigianato** Sei proficente in un attrezzo da artigiano (artisan tool) a tua scelta.

**Adorabile** Sei competente nella Skill Persuasione (persuasion).

**Astuzia** Sei competente nella Skill Ingannare (deception).

# NANI DEL DESTIR SETTENTRIONALE

## GEOPOLITICA

Nella regione medioccidentale del continente ci sono diversi regni con una commistione più o meno significativa di nani e umani. Le famiglie regnanti sono di una sola delle due razze, perché nani e umani non sono interfertili, o meglio i figli nascono deformati e spesso muoiono giovanissimi, ma ci sono rarissime eccezioni (quanto rare è da definire). In linea di massima i nani sono più spostati sul nord-est e gli umani a sud/sud ovest, ma la divisione non è netta. Capita anzi che ci siano vassalli di una razza in regni di un'altra. Magari si può introdurre una stirpe che vanta matrimoni fertili in entrambe le specie, se si bisogna ragionare delle implicazioni.

## RELIGIONE E MITOLOGIA

Tra le divinità più adorate dei nani c'è Khodrim (o Khorodrim, Kurudim), ritenuto il primo ad essere forgiato dall'Antico Artefice, colui che costruì il cielo e le stelle e sette figli perfetti, prima di perire e diventare la materia di cui è fatto il mondo. I sette plasmarono il suo corpo nella terra e col suo sangue crearono gli oceani, e tra essi proprio Khodrim, il più grande e abile degli artefici, scavò grandi stanze al centro del mondo, e con la terra e la pietra che estrasse, produsse i nani. Usò pietre preziose per gli occhi, il ferro per le ossa e l'oro per le dita agili, mentre le membra le fece di terra e roccia. Non è chiaro quando, ma si narra che Khodrim si ritirò nelle aule che aveva creato, ad un certo punto, e, nascosto alla vista, sia sprofondato in un profondo sonno. Si narra che i nani scavino la roccia proprio per trovare quelle aule maestose e prostrarci a lui, in attesa del suo risveglio.

[I sette sono chiamati i Figli dell'Artefice, e come per L'Antico Artefice, ogni creazione di un Nano è amata come un figlio, e le più grandi delle loro creazioni in vita sono chiamate con nomi di Nani e Nane]

Gli altri sei avranno creato umani, elfi, qualcuno le piante, qualcuno sticazzi e le creature del mare, yadda yadda yadda.

Tra questi uno in particolare potrebbe essere il più possente ed essere basically Tulkas.

Si era nei primi giorni del mondo, prima che il sole iniziasse a compiere il suo giro intorno al cielo, quando dai confini della terra giunse un vento freddo e un grande gelo, come mai prima nè poi se ne era e sarebbe visto. Questo vento ghiacciava i germogli e si infilava fin sotto la terra. I nani, ancora giovani, ebbero paura, e si nascosero nelle loro gallerie più profonde, dove il

gelo era meno crudele. Tuttavia dove non giunse il gelo arrivò la fame, e i Nani soffrirono molto in quei giorni. Il gelo fu così intenso che il sole stesso lampeggiava come un fuoco che aveva esaurito l'olio o la legna da ardere, e Philla, colei che ne custodiva il lume, si recò dai suoi fratelli e sorelle ricolma di preoccupazione. Il più maestoso di loro, Ghillahan il gigante, [un gigante, con i piedi nelle profondità della terra, e la testa al di sopra delle nubi] disse: -Quando il vento iniziò a soffiare, esso spazzò via le nubi più spesse e proprio allora vidi che ai confini della terra una luce iridescente, e un drago cinereo, grande e terribile, che sembrava divorare la vita stessa del mondo. I fratelli discussero a lungo e infine decisero che il drago, poi noto come Kuhor [parola che indica il freddo secco delle notti limpide d'inverno], doveva provenire da oltre i bordi del mondo, e che una simile bestia doveva essere abbattuta.

Allora i Figli dell'Antico decisero che il più forte tra loro, Huin[in questa porzione dei miti già noto per la sua forza fisica e il combattimento a mani nude] avrebbe domato e sterminato la bestia. Khodrim si offrì di produrre la più grande delle armi, ma ad ogni sua proposta Huin si rifiutava. Egli non avrebbe mai combattuto con spada, ascia o mazza, e mai lordato un martello del sangue dei nemici. Fu così che Khodrim si ingegnò a produrre un'arma che fosse adatta all'arte. Egli rifletté per lungo tempo e finalmente ebbe deciso. Si recò da Philla e le chiese un brandello della stoffa di cui era fatto il sole, ma lei esitò, tuttavia non vedendo altra possibilità gliene concesse un pezzo. Dopodichè Khodrim si recò dai nani, spaventati e tremanti, e ormai morenti per la fame e chiese loro il più forte del loro bronzo. I nani diffidarono, perché la paura era grande nei loro cuori, ma infine si convinsero, perché la speranza ancora non li aveva abbandonati. Dopo un tempo che oggi misureremmo in più di dodici giorni, speso a forgiare e intrecciare e tessere egli preparò dei guanti grandiosi, incandescenti come il fuoco del sole e forti come la terra da cui si ergevano le montagne.

Huin quindi sfonda il drago di cazzotti.

## APPUNTI SULLA SEZIONE, DA RIMUOVERE

[Introdotti: L'Antico Artefice: quello che crea la base e i setti figliuoli Huin, il guerriero e pugile Khodrim/Khorodrim, l'artigiano Ghillahan, il gigante che immagino in qualche modo c'entri con gli uccelli o le montagne Philla, la firekeeper -figlio 5 -figlio 6 -figlio 7

Khuor: primo drago esterno, il termine indica il freddo delle notti terse invernali ]

# CAPITOLO 3: CAPITOLO 3: CLASSI E OPZIONI

## GUERRIERO: ARCHETIPI MARZIALI

A livello 3 ogni Guerriero sceglie un archetipo verso il quale specializzarsi, nel raffinamento delle proprie capacità. L'archetipo scelto garantisce delle abilità ai livelli 3, 7, 10, 15 e 18. Di seguito ci sono alcune opzioni aggiuntive per questa scelta.

### SŌHEI

I Sōhei sono monaci guerrieri, esperti nell'arte del combattimento e nella storia della guerra. Tra una battaglia e l'altra sono soliti meditare su le tecniche proprie e degli avversari, al fine di sviluppare e raffinare al massimo le proprie capacità marziali. Tramite tecniche storiche o proprie ed originali, sono in grado di muoversi abilmente sul campo di battaglia, schivando i colpi dei nemici e colpendo con precisione letale.

#### FEATURES DEL SŌHEI

Livello da Guerriero	Feature
lv 3	Bujutsu
lv 7	Mente Calma
lv 10	Meditazione Instantanea
lv 15	Spirito Incrollabile
lv 18	Saigonoichigeki

### BUJUTSU

A livello 3 hai completato la tua formazione nel Bujutsu, ovvero nella storia della guerra e nelle tecniche di combattimento. Se non la possiedi, acquisisci la competenza in Intelligenza(Storia). Inoltre, ogniqualvolta fai un tiro di Intelligenza(Storia) riguardante una battaglia od una guerra passata, raddoppia il tuo bonus di Competenza.

Aggiuntivamente, una volta per round, puoi decidere di impiegare una delle tecniche seguenti. Quando lo fai, puoi scegliere di impiegare la versione avanzata di quella tecnica. Puoi realizzare una tecnica avanzata due volte, recuperi ogni uso di tecnica avanzata ad ogni Riposo Breve o Prolungato.

**Focus.** Quando scegli l'azione di attacco puoi soffermarti per concentrarti al massimo, se lo fai rinunci ad un attacco e ottieni vantaggio sul prossimo attack roll compiuto quel round.

**Tecnica Avanzata:** Non devi rinunciare ad un attacco per ottenere i vantaggi di questa tecnica



e il vantaggio è ottenuto su metà degli attacchi compiuti nell'azione di attacco che ha attivato la tecnica, arrotondata per eccesso.

**Shukuchi.** Quando scegli l'azione di attacco puoi muoverti fino a cinque piedi entro tale azione, senza spendere il tuo movimento e senza provocare attacchi di opportunità. Questo movimento può essere spezzato in più parti e realizzato prima o dopo qualunque attacco previsto dall'azione.

**Tecnica Avanzata:** Quando usi lo Shukuchi puoi invece muovere fino a metà della tua velocità di movimento, arrotondata per difetto al multiplo di cinque piedi più vicino, sempre entro la tua azione d'attacco, senza consumare movimento e senza provocare attacchi d'opportunità.

**Parry.** Quando viene fatto un'attacco con un'arma contro di te, puoi usare la tua reazione per aumentare la tua CA nei confronti di

quell'attacco di un valore pari al tuo modificatore di Saggezza (per un minimo di 1).

**Tecnica Avanzata:** Dopo l'attacco che ha concesso l'attivazione di questa tecnica, puoi compiere un singolo attacco con l'arma che impugni, se possibile, contro l'attaccante.

### MENTE CALMA

A partire dal livello 7 la tua concentrazione non vacilla mai. Non puoi essere sorpreso se non sei incapacitato, inoltre, quando fai un tiro di iniziativa puoi decidere di aggiungere il tuo modificatore di saggezza al risultato oltre ai normali modificatori che applicheresti.

### MEDITAZIONE INSTANTANEA

A partire dal livello 10 sei in grado di ricomporre mente e corpo in meditazione nel tempo di un respiro. Quando usi una Tecnica Avanzata del tuo Bujutsu puoi guadagnare  $1d10 + \text{il tuo}$

modificatore di saggezza Punti Vita temporanei, che durano fino al tuo prossimo riposo breve.

### SPIRITO INCROLLABILE

Dal livello 15, ogniqualvolta tiri per l'iniziativa, se non hai usi di Tecniche Avanzate di Bujutsu rimanenti, ne guadagni uno.

### SAIGONOICHIGEKI

A livello 18 hai raggiunto un'incredibile maestria nel combattimento, e sei in grado di eliminare i nemici più forti con un singolo colpo letale. Quando colpisci una creatura con un attacco fatto con l'arma che impugni, puoi tirare  $10d10$  invece di infliggere danno normalmente. Se il bersaglio è una creatura con meno punti vita del risultato ottenuto + il tuo livello da Guerriero, questa muore sul colpo. Puoi usare quest'abilità una sola volta per Riposo Prolungato.



## MAESTRO DI KINSECT

Nelle profondità del Quaine alcuni guerrieri elfici hanno sviluppato tecniche di combattimento utili a muoversi tra i fitti e alti alberi del Mare Verde e colpire i propri nemici grazie ad una perfetta comunione con degli insetti psionici detti Kinsect.

### KINSECTS

Questi insetti psionici sono dei simbionti con molte delle forme di vita della foresta, dimostrandosi ottimi compagni di caccia e nutrendosi delle carcasse predate grazie all'aiuto di animali ben più grossi di loro. Esistono diverse tipologie di Kinsects ed uno stesso kinsect può cambiare nel corso della vita in base all'età, la nutrizione, ma, sorprendentemente, anche al compagno a cui si lega.

## KINSECT MINORE

*Small Beast, Neutral*

Classe Armatura 13

Punti Ferita 1 (ld4 - 1)

Velocità 5 ft., fly 60 ft.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)	3 (-4)

Abilità Animal Handling +1

Sensi passive Perception 9

Linguaggi —

Sfida 0 (0 PE)

**Magnetosensibilità.** Il kinsect percepisce gli esseri viventi come se avesse Blindsight 30ft.

**Flyby.** Il kinsect non causa attacchi di opportunità quando vola al di fuori dell'area di attacco di un nemico.

**Lazy flyer.** Il Kinsect non può volare per più di pochi attimi: in battaglia il kinsect non può terminare il proprio movimento in volo. Se la velocità del Kinsect è ridotta a zero mentre è in volo, esso inizia a precipitare.

**Esoscheletro.** Il Kinsect non subisce danno da caduta.

**Kinship.** Il Kinsect può legarsi ad un altro animale se questo accetta il legame. Il Kinsect assume il proficiency bonus dell'animale a cui è legato se più alto del proprio (2). Finché il Kinsect si trova sull'animale legato esso ignora tutti i danni che subirebbe e non può essere rimosso se non vincendo un Grapple. Il Kinsect può usare le statistiche dell'animale legato per contrastare questo grapple. Il Kinsect e l'animale a cui esso si lega condividono un legame telepatico, ed entro 60ft possono comunicare e condividere i propri sensi. Il kinsect non conosce alcuna lingua, quindi può comunicare solo tramite concetti basilari.

### ACTIONS

**Morso.** Attacco con Arma da Mischia: +5 per colpire, portata 5 m., one target. Colpito: 1 (ld1) Piercing danno.

### FEATURES DEL SŌHEI

Livello da Guerriero	Feature
lv 3	Compagno Kinsect, Estrai Essenza
lv 7	Combattente Aereo
lv 10	Kinsect Maggiore
lv 15	Asso dei Cieli
lv 18	Sovraccarico di essenze

### COMPAGNO KINSECT

*Maestro di Kinsect feature di livello 3*

Quando raggiungi il livello 3 puoi spendere uno Short Rest per legarti psichicamente ad un **Kinsect Minore**. Il Kinsect è vivo, ed è un tuo compagno. Fintanto che siete legati il Kinsect non può essere ucciso immediatamente, e puoi sempre stabilizzarlo toccandolo e spendendo un'azione. Se lo fai il kinsect non potrà combattere fino al tuo prossimo short rest, o finché non riceve cure mediche qualunque, e fallirà ogni tentativo di resistere ad un grapple. Tu e il Kinsect condividete un legame telepatico: potete comunicare telepaticamente entro 60ft, e condividere i vostri sensi. Il kinsect non conosce alcuna lingua, quindi può comunicare solo tramite concetti basilari. Se il tuo kinsect muore puoi procurartene un altro, ma avrai comunque perso un compagno di viaggio. Puoi avere più di un kinsect, ma non puoi legarti a più di uno di essi contemporaneamente.

Diverse delle tue abilità necessitano un Kinsect in grado di combattere, questo sarà indicato ogni volta.

Durante il combattimento, se sei coscente, il kinsect sta appeso al tuo corpo, non tira per iniziativa, non muove e non compie azioni se non istruito.

Se perdi conoscenza il kinsect agirà autonomamente appena prima del tuo turno.

### ESTRAI ESSENZA

*Maestro di Kinsect feature di livello 3, Richiede Kinsect*

Una volta per turno puoi sostituire uno dei tuoi attacchi con l'ordinare al tuo kinsect di attaccare. Il tuo Kinsect può compiere un singolo attacco contro un qualunque bersaglio che può raggiungere e da cui può tornare indietro usando la sua velocità di volo.

Il kinsect attacca usando il proprio modificatore di destrezza ed il suo, o il tuo, proficiency bonus, qualunque sia il maggiore.

Quando il kinsect colpisce un nemico vivo, può estrarre una di tre essenze, a tua scelta, attivandola.

Le essenze ti forniscono dei bonus fintanto che sono attive, e restano attive per 18 secondi (tre Round) dall'ultima volta che ne hai ottenuta una: questo significa che quando ottieni un nuovo

estratto, anche gli estratti ottenuti in precedenza scadranno 18 secondi da quel momento, a meno di ottenere altri estratti.

Il numero di essenze massimo che puoi avere contemporaneamente è metà del tuo proficiency bonus, arrotondato per difetto. Se tenti di estrarre una nuova essenza mentre la stessa è già attiva, o se il numero di essenze attive ha raggiunto il massimo, non accade nulla.

- **Rossa:** Fintanto che questo estratto è attivo, quando fai un attacco in mischia, aggiungi 2 al roll sul danno.
- **Bianca:** Fintanto che questo estratto è attivo la tua velocità di movimento aumenta di 10ft e puoi saltare 5ft aggiuntivi, con e senza rincorsa.
- **Arancione:** Quando questo estratto diventa attivo, puoi guadagnare 1d8 punti ferita temporanei. Se lo fai, questi punti vita temporanei svaniranno quando questo estratto smette di essere attivo.

## COMBATTENTE AEREO

### Maestro di Kinsect feature di livello 7

Fintanto che indossi un'armatura leggera o nessuna armatura, quando salti puoi decidere di usare la tua Destrezza per determinare quanto in alto e in lungo puoi saltare.

Nelle stesse condizioni, e quando usi un'arma ad asta quale: Quarterstaff, Spear, Glaive, Halberd, Pike, Trident, puoi usare la tua bonus action per proiettarti in aria con essa. Quando lo fai puoi saltare da fermo come se avessi preso la rincorsa, e puoi saltare tanto in alto quanto in lungo. Questa azione provoca attacchi di opportunità. Quando sei in volo puoi usare la Dash action per muoverti in linea retta, senza cambiare quota, di una distanza pari o inferiore al tuo punteggio di destrezza.

Se termini il tuo movimento aereo al di sopra di un nemico puoi attaccarlo normalmente con un'arma da mischia equipaggiata. Quando colpisci con un attacco con arma da mischia un nemico che sta a terra mentre sei in volo, al termine dell'azione, puoi decidere di atterrare in un qualunque spazio libero ad esso adiacente.

Quando calcoli il danno da caduta, se indossi un'armatura leggera o nessun'armatura, ignora i primi 20ft.

## KINSECT MAGGIORE

### Maestro di Kinsect feature di livello 10

A livello 10 acquisisci l'abilità di creare un legame con i Kinsect Maggiori. Inoltre, durante un tuo long rest puoi concentrare le tue energie vitali e spendere 200Gp per evolvere un Kinsect Minore in una forma maggiore a scelta. Ogni Kinsect maggiore garantisce un'abilità unica che

si può realizzare solo fintanto che si è legati a tale Kinsect ed esso è in grado di combattere. Il danno di un Kinsect Maggiore conta come magico allo scopo di determinare resistenze ed immunità ai danni, ed è indicato nel suo blocco delle statistiche per l'attacco *morsa*, così come la sua velocità. I seguenti Kinsect Maggiori Modificano l'abilità *estrai essenza* nel modo indicato:

- **Concadaman:** Quando questo kinsect colpisce un nemico puoi decidere di fargli produrre una nube di polvere neurotossica che ricopre il bersaglio per un minuto. La prima volta che colpisci un nemico affetto dalla polvere, questo è paralizzato fino al tuo prossimo turno a meno di superare un tiro su Costituzione DC 14. Quando il bersaglio supera il tiro salvezza non è più coperto dalla polvere paralizzante. Puoi usare questa abilità solo un numero di volte pari a metà del tuo Proficiency Bonus tra ogni Short Rest.
- **Monarc Alucanid:** Quando sei legato a questo Kinsect e usi Estrai Essenza, puoi decidere di farlo attaccare due volte invece che una. Se lo fai scegli un estratto per ognuno dei due attacchi. Puoi usare questa abilità solo un numero di volte pari a metà del tuo Proficiency Bonus tra ogni Short Rest.
- **Whispervesp:** Per un numero di volte pari a metà del tuo Proficiency Bonus tra ogni Short Rest, e non più di una volta per turno, puoi decidere di usare Estrai Essenza come bonus action invece che in sostituzione ad uno dei tuoi attacchi.

## CONCARAMAN

*Small Beast, Neutral*

Classe Armatura 13

Punti Ferita 4 (2d4 - 1)

Velocità 10 ft., fly 50 ft.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	15 (+2)	4 (-3)

Abilità Animal Handling +4

Sensi passive Perception 12

Linguaggi —

Sfida 0 (0 PE)

**Magnetosensibilità.** Il kinsect percepisce gli esseri viventi come se avesse Blindsight 30ft.

**Flyby.** Il kinsect non causa attacchi di opportunità quando vola al di fuori dell'area di attacco di un nemico.

**Lazy flyer.** Il Kinsect non può volare per più di pochi attimi: in battaglia il kinsect non può terminare il proprio movimento in volo. Se la velocità del Kinsect è ridotta a zero mentre è in volo, esso inizia a precipitare.

**Esoscheleto.** Il Kinsect non subisce danno da caduta.

**Kinship.** Il Kinsect può legarsi ad un altro animale se questo accetta il legame. Il Kinsect assume il proficiency bonus dell'animale a cui è legato se più alto del proprio (2). Finché il Kinsect si trova sull'animale legato esso ignora tutti i danni che subirebbe e non può essere rimosso se non vincendo un Grapple. Il Kinsect può usare le statistiche dell'animale legato per contrastare questo grapple. Il Kinsect e l'animale a cui esso si lega condividono un legame telepatico, ed entro 60ft possono comunicare e condividere i propri sensi. Il kinsect non conosce alcuna lingua, quindi può comunicare solo tramite concetti basilari.

## ACTIONS

**Morso.** Attacco con Arma da Mischia: +5 per colpire, portata 5 m., one target. Colpito: 1 (1d1) Piercing danno.

**Polvere Paralizzante.** Come Bonus Action il Kinsect può cospargere un bersaglio che ha colpito questo turno di polvere paralizzante. Quando l'animale a cui è legato colpisce tale bersaglio, esso deve superare un tiro salvezza (DC 14) su Costituzione o rimanere paralizzato fino al prossimo turno dell'animale a cui il Concadamān è legato.

## MONARC ALUCANID

*Small Beast, Neutral*

Classe Armatura 14

Punti Ferita 5 (2d4)

Velocità 5 ft., fly 60 ft.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	4 (-3)

Abilità Animal Handling +1

Sensi passive Perception 9

Linguaggi —

Sfida 0 (0 PE)

**Magnetosensibilità.** Il kinsect percepisce gli esseri viventi come se avesse Blindsight 30ft.

**Flyby.** Il kinsect non causa attacchi di opportunità quando vola al di fuori dell'area di attacco di un nemico.

**Lazy flyer.** Il Kinsect non può volare per più di pochi attimi: in battaglia Il kinsect non può terminare il proprio movimento in volo. Se la velocità del Kinsect è ridotta a zero mentre è in volo, esso inizia a precipitare.

**Esoscheleto.** Il Kinsect non subisce danno da caduta.

**Kinship.** Il Kinsect può legarsi ad un altro animale se questo accetta il legame. Il Kinsect assume il proficiency bonus dell'animale a cui è legato se più alto del proprio (2). Finché il Kinsect si trova sull'animale legato esso ignora tutti i danni che subirebbe e non può essere rimosso se non vincendo un Grapple. Il Kinsect può usare le statistiche dell'animale legato per contrastare questo grapple. Il Kinsect e l'animale a cui esso si lega condividono un legame telepatico, ed entro 60ft possono comunicare e condividere i propri sensi. Il kinsect non conosce alcuna lingua, quindi può comunicare solo tramite concetti basilari.

## ACTIONS

**Morso.** Attacco con Arma da Mischia: +5 per colpire, portata 5 m., one target. Colpito: 3 (1d6) Piercing danno.

**Doppio attacco.** Il Monarc Alucanid può compiere due attacchi quando usa l'azione di attacco.

## WISPERVESP

*Small Beast, Neutral*

Classe Armatura 15

Punti Ferita 3 (2d4 - 2)

Velocità 5 ft., fly 80 ft.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (-4)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)

Abilità Animal Handling +1

Sensi passive Perception 9

Linguaggi —

Sfida 0 (0 PE)

**Magnetosensibilità.** Il kinsect percepisce gli esseri viventi come se avesse Blindsight 30ft.

**Flyby.** Il kinsect non causa attacchi di opportunità quando vola al di fuori dell'area di attacco di un nemico.

**Lazy flyer.** Il Kinsect non può volare per più di pochi attimi: in battaglia Il kinsect non può terminare il proprio movimento in volo. Se la velocità del Kinsect è ridotta a zero mentre è in volo, esso inizia a precipitare.

**Esoscheleto.** Il Kinsect non subisce danno da caduta.

**Kinship.** Il Kinsect può legarsi ad un altro animale se questo accetta il legame. Il Kinsect assume il proficiency bonus dell'animale a cui è legato se più alto del proprio (2). Finché il Kinsect si trova sull'animale legato esso ignora tutti i danni che subirebbe e non può essere rimosso se non vincendo un Grapple. Il Kinsect può usare le statistiche dell'animale legato per contrastare questo grapple. Il Kinsect e l'animale a cui esso si lega condividono un legame telepatico, ed entro 60ft possono comunicare e condividere i propri sensi. Il kinsect non conosce alcuna lingua, quindi può comunicare solo tramite concetti basilari.

## ACTIONS

**Morso.** Attacco con Arma da Mischia: +5 per colpire, portata 5 m., one target. Colpito: 2 (1d4) Piercing danno.

**Rapidità d'attacco.** Il Wispervesp può attaccare con la sua Bonus Action se non ha usato la sua azione per attaccare. Se lo fa non può compiere ulteriori attacchi questo turno.

## ASSO DEI CIELI

*Maestro di Kinsect feature di livello 15*

Quando Esegui un azione di attacco su un nemico mentre sei in volo, dopo esserti mosso di almeno 10ft senza toccare terra, puoi aggiungere il tuo bonus di destrezza al tiro per il danno del primo attacco che compi con quell'azione. Se almeno un attacco di tale azione va a segno ed il tuo kinsect è in grado di combattere puoi scegliere e attivare un estratto.

## **SOVRACCARICO DI ESSENZE**

---

### *Maestro di Kinsect feature di livello 18*

Quando hai tre essenze diverse attive contemporaneamente puoi decidere di moltiplicare ampiamente i loro effetti. Per un minuto ottieni i seguenti bonus al posto dei normali bonus dati dagli estratti:

- quando fai un attacco da mischia aggiungi 2 al tiro per il danno. Puoi compiere un attacco aggiuntivo con l'arma da mischia equipaggiaita quando esegui un'azione di attacco.
- la tua velocità di movimento aumenta di 15ft e puoi saltare 10ft aggiuntivi. Proiettarti in aria con un'arma ad asta non provoca attacchi d'opportunità.
- hai +1AC e guadagni punti ferita temporanei pari al tuo livello come Fighter

Al termine di questo effetto non puoi recuperare essenze per 1 minuto.

Dopo aver usato questa feature non potrai usarla nuovamente fino al tuo successivo Long Rest.

# WARLOCK: PATRONI EXTRAPLANARI

A livello 1 ogni warlock sceglie un patrono. Questo patrono garantisce delle features ai livelli 1, 6, 10 e 14.

## LA REGINA CORVO

Il tuo patrono è la Regina Corvo che governa Latherna e protegge il ciclo delle anime. Similmente a come la regina sceglie i propri Shadar-Kai, occasionalmente ella ricorre a patti di questo genere affinchè ogni cosa nel cosmo cada esattamente al proprio posto.

Sensazioni e sussuri in sogno sono rari ma possibili, ed il potere stesso di cui sei investito è la volontà della Regina. Come Suo servitore senti il suo stesso odio per coloro che sfuggono alla morte senza che sia previsto, e per questo tendi a voler distruggere quasi ogni immortale e non-morto dotato ancora di intelligenza.

### FEATURES DEL SERVITORE DELLA REGINA CORVO

Livello da Warlock	Feature
lv 1	Corvo Sentinella
lv 6	Anima del Corvo, Vento di Lehterna
lv 10	Scudo della Regina
lv 14	Mano della Regina

### LISTA ESTESA DEGLI INCANTESIMI

Come Servo della Regina Corvo puoi scegliere anche tra i seguenti incantesimi quando ne apprendi come Warlock, oltre a quelli normalmente garantiti. Questi incantesimi sono da Warlock, per te.

### INCANTESIMI AGGIUNTIVI REGINA CORVO

Livello incantesimo	Incantesimi
lv 1	<i>false life, sanctuary</i>
lv 2	<i>silence, spiritual weapon</i>
lv 3	<i>feign death, speak with dead</i>
lv 4	<i>ice storm, locate creature</i>
lv 5	<i>commune, cone of cold</i>

### CORVO SENTINELLA

Dal livello 1, guadagni il servizio di uno spirito mandato dalla Regina Corvo. Questo spirito ha forma e caratteristiche di gioco di un corvo, e obbedisce ad ogni tuo comando al meglio delle sue capacità. Sei in contatto telepatico con il corvo fintanto che è entro 100 piedi da te. In questo modo puoi comunicargli degli ordini, ma anche vedere e sentire ciò che esso vede e sente.

Quando il corvo si poggia sulla tua spalla guadagni scurovisione entro 30 piedi ed un bonus alla Saggezza (percezione) passiva e ai tiri sulla Saggezza (percezione) pari al tuo carisma.

Fintanto che il corvo è sulla tua spalla solo tu puoi bersagliarlo con incantesimi, ed esso non può subire danni o altri effetti dannosi. Esso è incapacitato.

In battaglia tu tiri per l'iniziativa del Corvo e controlli le sue azioni. Se esso viene ucciso da una creatura, guadagni vantaggio ad ogni tiro per colpire contro di essa per le successive 24 ore.

Il corvo non necessita del sonno, e può svegliarti con una bonus action fintanto che è in contatto telepatico con te.

Quando il corvo muore o si trova a più di 5 miglia da te, esso scompare. Al termine di un riposo Breve o Lungo, puoi chiamare il corvo, ed esso riapparirà entro 5 piedi da te, non importa se e dove esso sia morto.

### ANIMA DEL CORVO

Dal livello 6 guadagni la capacità di fondere il tuo corpo con lo spirito del Corvo. Come bonus action, mentre il Corvo è sulla tua spalla, puoi fonderci ad esso. Fintanto che sei Congiunto al corvo la tua taglia è Minuscola (tiny), le tue velocità, la tua forza, la tua costituzione e la tua classe armatura sono sostituite da quelle del corvo (La CA del corvo è  $10+DEX$ ). La tua destrezza è la maggiore tra la tua e quella del corvo. Inoltre, mentre sei in questa forma puoi utilizzare la tua azione solo per scattare (Dash), disingaggiare (Disengage), schivare (Dodge), Aiutare (Help), Nasconderti (Hide) e cercare (Search), e guadagni i benefici di quando il corvo è poggiato sulla tua spalla.

Puoi Separarti dal tuo corvo usando un'azione.

### VENTO DI LETHERNA

Dal livello 6, quando lanci un'incantesimo che infligge danno da gelo o necrotico puoi aggiungere al tiro per il danno di uno di questi due tipi il tuo bonus di Carisma. Se un incantesimo infligge entrambi questi tipi di danni, puoi sceglierne al più uno per l'attivazione di questa feature.

### SCUDO DELLA REGINA

A livello 10 il favore della Regina Corvo ti rende più sfuggente alla morte. Hai vantaggio sui tiri salvezza contro la morte, immunità alla paura e resistenza al danno necrotico.

### MANO DELLA REGINA

A partire dal livello 14 la Regina ti permette di requisire vite intese per essere concluse. Puoi castare *finger of death*, dopo averlo fatto dovrai completare un Riposo Prolungato prima di poterlo fare di nuovo.

## INVOCAZIONI ARCANE

Dal livello 2 il Warlock guadagna la capacità di utilizzare delle invocazioni arcane. Le seguenti invocazioni sono disponibili, in aggiunta a quelle presenti sui manuali di riferimento. Alcune di queste hanno prerequisiti. Non puoi apprendere un'invocazione fintanto che non li soddisfi. Puoi apprendere un'invocazione nello stesso momento in cui soddisfi i suoi requisiti.

### GRIDO AGGHIACCIANTE (GHASTLY SHRIEK)

*Prerequisito: La Regina Corvo come Patrono, Feature del Patto della Catena*

La Regina Corvo Benedice il tuo Famiglio. Quando il tuo Corvo attacca, puoi spendere una spell slot per permettergli di convogliare l'energia arcana che ricevi dallo Shadowfell in un terrificante urlo.

Ogni creatura in grado di sentire entro 10 piedi deve effettuare un tiro salvezza sulla Saggezza o essere spaventato (Frightened). Chiunque fallisca tale tiro salvezza riceve inoltre danni psichici (psychic) pari a 1d6 per ogni livello di slot usato più uno, più il tuo modificatore di carisma. Dimezza questo danno se il bersaglio supera il tiro salvezza.

### MIETITORE DI ANIME (REAPER OF SOULS)

*Prerequisito: La Regina Corvo come Patrono, Feature del Patto della Lama*

In combattimento puoi spendere un'azione per comandare allo spirito del corvo di infondersi nella tua arma e veicolare una benedizione della Regina. L'arma che impugni nella mano destra diventa magica, allo scopo di determinare la resistenza ai danni e può essere usata come arcane focus per i tuoi incantesimi da Warlock. Essa infligge, su colpo, 1d6+CHA danni necrotici oltre al normale danno dell'arma.

Se un colpo inferto dalla tua arma in questo stato uccide un nemico puoi recuperare HP pari a tutto il danno necrotico inflitto da quel colpo. Puoi separare lo spirito del corvo dalla tua arma con una bonus action, se lo fai, esso riapparirà sulla tua spalla.

### OCCHIO DEL SAPERE (EYE OF KNOWLEDGE)

*Prerequisito: La Regina Corvo come Patrono, Feature del Patto del Tomo, livello 9*

Quando acquisisci questa invocazione puoi appellarti alla conoscenza assoluta del multiverso della Regina Corvo. Puoi aggiungere l'incantesimo *Scrying* al tuo Libro delle Ombre e castarlo come fosse un rituale. Quando casti *Scrying* in questo modo il sensore non viene manifestato, invece la fonte delle tue visioni è la

Regina Corvo. Questo significa che a volte le immagini che vedi sono diverse dalla realtà in alcuni piccoli dettagli: l'esatto taglio del vestiario del bersaglio, ad esempio, o il suo viso, se non l'hai mai visto; seppur ogni cosa corrisponda esattamente alla stessa descrizione (ad esempio il volto che vedrai sarà della stessa tipologia, ma potenzialmente distinto in piccoli dettagli).

### MANTO MORTALE (DEATH SHROUD)

*Prerequisito: La Regina Corvo come Patrono, Livello 6*

Come bonus action puoi avvolgerti nell'atmosfera gelida e decadente di Letherne, creando un'aura che si irradia sfericamente cinque piedi attorno a te, nella quale piccoli frammenti di ghiaccio e penne di corvo vorticano, infliggendo un danno da gelo pari a 1+CHA a chiunque inizi o termini il turno nella nube (una sola volta per turno). Le penne ed il ghiaccio si sgretolano non appena escono dall'aura. Ogniqualvolta la nube infligge danno recuperi altrettanta vita. Finché sei avvolto da questo manto hai vantaggio ad ogni tiro sul Carisma (Intimidire), ma svantaggio su ogni altro skill check su Carisma. Puoi sciogliere quest'aura come bonus action.

# CAPITOLO 4: CAPITOLO 4: IL MONDO DI GIOCO

Questa sezione raccoglie una descrizione più o meno approfondita di diversi lughi specifici del mondo di gioco, come grandi città, foreste o luoghi in altro modo caratteristici.

## IL REGNO DI OSTER

### GEOGRAFIA E SOCIETÀ

Il regno di **Oster** occupa la penisola di **Rhuba** ad alcune isole ad est di essa, coprendo all'incirca 250000 Km<sup>2</sup> e contando attorno ai 13 Milioni di abitanti. I paesaggi che presenta sono piuttosto vari: dalle catene montuose orientali, alle pianure agricole del nord-est, comprendendo anche paludi, ampie foreste e paesaggi collinari. La lunga costa della penisola ospita diverse città mercantili, figlie delle linee di commercio marittimo tra i continenti di **Desthir**, di cui il Regno fa parte, e **Guaranur**, a nord-ovest, separato dallo stretto di Talaniya.

La maggior parte del territorio è a vocazione agricola, e la maggior parte della popolazione è impegnata in questo settore. Soprattutto nel sud del paese, è raro che la popolazione possieda la terra che coltiva, e vive prevalentemente in umiltà, con le eccezioni di alcuni nuclei mercantili ed imprenditoriali come la città di **Camir-Bahil**, porta orientale del regno; **Nebelpo**t, la cui conurbazione occupa quasi tutta la punta occidentale del **Bershilf** e alcune aree manifatturiere diffuse nel meridione. A livello territoriale la maggior parte di queste manifatture sono situate nei territori di **Friedshaff**, **Caraidd** meridionale e **Deredon**, e coincidono con le zone più densamente popolate del regno.

Nel **Kirrimur** ed il nord del **Dwyndear** vi sono le maggiori risorse minerarie del regno, soprattutto ferro, stagno e torba, ma anche rare vene di metalli preziosi.

Nelle porzioni più continentali di Bershilf ed **Enedor** viene invece prodotta la maggior parte del grano e del riso: in queste aree il suolo è un continuo alternarsi di ampi appezzamenti di terreno arido, inframmezzati da macchie paludose causate dalle frequenti risorgive spontanee. Nel tempo, nella zona, è stato costruito un efficiente e ramificato sistema di canali di irrigazione che consentono la coltivazione di diversi cereali in tutta la regione.

Durante la formazione del regno, relativamente giovane, la città di **Andorbrig**, già sede della

Chiesa, venne scelta come capitale: in parte per serrare il controllo statale sulle attività del clero, ed in parte per la sua centralità nella regione, che oggi è la chiave della sua importanza negli scambi di merci all'interno del regno, oltre che del suo peso come cuore culturale del paese.

A livello culturale, a meno di rare eccezioni, Oster è un regno relativamente arretrato. La nobiltà locale ed il clero sono molto forti, e la classe borghese è poco presente, se non nel sud del paese. La scolarizzazione della popolazione segue la stessa diffusione geografica della borghesia, ed è spesso dipendente dal clero per l'erogazione. Inoltre non è raro che i pochi borghesi delle aree centrali e settentrionali del paese manchino quasi completamente di educazione.

La presenza del Clero sul territorio è capillare e influenza notevolmente la vita pubblica, specie nelle aree più periferiche. Esso è centrale dal punto di vista politico, proprio per questo forte radicamento culturale, tanto da avere, nel tempo, acquisito il controllo di interi feudi: Ad esempio l'Arconte di Caraidd è da generazioni un Vescovo della Chiesa.

### TITOLI NOBILIARI E CIVILI

In cima alla gerarchia vi è il singolo sovrano, che porta il titolo di **Re** o **Regina** a seconda del sesso. Se il sovrano ha un consorte questo sarà immediatamente al di sotto di esso, in termini di etichetta, ma tale titolo non conferisce automaticamente ulteriore potere temporale, se non, tradizionalmente, la proprietà di una piccola cappella all'interno del perimetro del palazzo reale, che dai tempi della Regina Augusta viene offerta come dono nuziale dal sovrano al consorte. Il consorte prende il titolo di **Principe Consorte** se maschio e di **Regina Consorte** se donna.

Al di sotto dei regnanti, in termini di etichetta, vi sono il **Principe** o **Principessa Ereditaria** (seppur il titolo sia tendenzialmente trasferito in linea maschile non è impossibile che sia assegnato ad una donna), ovvero un figlio o figlia biologica dei regnanti, primo in linea di successione, ed il **Principe** o **Principessa**. Questi titoli non danno automaticamente diritto ad una demesne o degli uomini, seppur sia comune che il Sovrano garantisca titoli secondari o uomini ai propri figli.

Appena al di sotto, in termini di etichetta, ma secondo solo al Sovrano in effettivo potere

temporale vi è il titolo di **Arconte** [equivalente al Duca ndr.], il cui dominio è detto Territorio. Scendendo ancora ci sono i titoli di **Conte** e **Marchese**, tecnicamente equivalenti, ma con un diverso tipo di accordo con il proprio signore: un Marchese deve versare meno tasse, ma è tenuto ad un maggior contributo militare alle forze del proprio signore, e ad una maggiore trasparenza amministrativa, rispetto al Conte. Questi titoli, seppur equivalenti in termini nobiliari, sono percepiti diversamente, ed un Marchese nutre tendenzialmente di maggior rispetto, in confronto alla sua controparte.

Scendendo ulteriormente di grado troviamo poi il titolo di **Visconte**, per i vassalli diretti di Conti e Marchesi, ed infine di **Barone**. In effetti esistono titoli ulteriori, di rango più basso, che non garantiscono il diritto ad una demesne. Tra questi vi sono i titoli di **Cavaliere Ereditario**, generalmente conferito per il servizio o valore offerto in battaglia da alcuni individui, e quello di **Baronetto**, che in quanto ereditari, sono ancora considerati come titoli Nobiliari. Sostanzialmente di grado equivalente, secondo l'etichetta, sono i **Signori** che, tuttavia non hanno una carica ereditaria, nè, tecnicamente, permanente, seppur non sia raro che essa resti non solo ad un singolo individuo per tutta la vita, ma è anche comune che passi ad altri membri della stessa famiglia, alla morte del precedente detentore della carica.

A livello puramente Pratico i Signori sono più vicini ad un Barone che ad un Baronetto, e hanno tendenzialmente una carica civile di controllo su città di particolare peso locale. Eccezione al tendenzialmente ridotto potere di questo titolo è il signore di Nebelport, grande città commerciale nella punta continentale occidentale di Bershilf, il cui controllo su uno dei principali porti del regno ne aumenta notevolmente il peso politico.

In ultimo vi sono i titoli di **Cavaliere e Scudiero** che identificano Sostanzialmente tutti coloro che non rientrano strettamente nel volgo, in quanto rivestono, o hanno rivestito in vita, un ruolo importante dal punto di vista, tendenzialmente, militare.

## STORIA RECENTE IN BREVE

Il Regno di Oster nasce dalla lenta unificazione, in parte tramite legami famigliari, in parte tramite conquiste militari, della penisola di Rhuba. Già sede centrale della Chiesa e

### META

Il primo giorno di campagna si svolge in data 17 agosto 968. In particolare si noti che Frida ha 17 anni (due in più dell'età di matrimonio minima per legge) e suo fratello ha 12 anni.

culturalmente piuttosto coesa, nonostante la presenza di alcune minoranze, specialmente nel sud, la penisola si unì sotto un'unica bandiera solo nel 965, con l'annessione di Deredon per mano di re **Gustav II**.

Prima dell'annessione di quest'ultimo territorio il Regno aveva conosciuto circa 130 anni di relativa stabilità politica: il periodo più lungo senza conflitti nei precedenti cinque secoli, ricchi di conflitti di diversa magnitudine.

## GUERRA DI SUCCESSIONE OSTERIANA

Di particolare peso nella storia del regno è la Guerra di Successione Osteriana. La principale premessa del conflitto fu la morte di **Principe Oster Il Santo**, grande protagonista delle guerre di unificazione dei primi dell'800 e fulcro di un triumvirato composto da **Ulrich Wittel** (poi passato alla storia come "il Vecchio" per distinguerlo dal figlio omonimo che diverrà Re, ma anche perché già sessantenne durante le campagne di unificazione) e **Lundovir Uller**. Il triumvirato controllava le maggiori forze militari del paese e riunì tutti i territori della penisola, escluso il Deredon, sotto la bandiera di Oster.

In seguito alla morte di Oster, l'espansionismo militare si arrestò, anche per via delle problematiche amministrative che derivavano dalla gioventù dello stato e dalla precedente eterogeneità amministrativa dei Territori. Persa la spinta unificatrice della figura di Oster, iniziarono a crearsi attriti tra Ulrich il Vecchio e Lundovir, ma fu solo con la morte del primo, causata dall'età, che il triumvirato crollò definitivamente.

Ulrich il giovane, infatti, aveva un'indole ben meno mansueta del padre, e vedeva l'immobilismo di quest'ultimo nei confronti di Lundovir, che egli considerava "un barbaro inadatto al comando", come una debolezza. Per questo motivo, una volta Arconte di Unador, egli tentò il colpo di Stato: La mattina del 12 Dicembre 834 Ulrich sciolse ufficialmente il triumvirato e si dichiarò sovrano di Oster accentrandone l'amministrazione nelle sue mani, ed affidando ad alcuni uomini fidati l'assassinio di Lundovir.

Nonostante la competenza della guardia personale della famiglia Wittel il tentativo di assassinio fallì, e la risposta di Lundovir e dei suoi alleati non si fece attendere. Oster, ancora giovane, si fratturò in due schieramenti contrapposti: Da una parte gli arconti di Unador, Friedshaff, Caraidd e Dwyndear, e dall'altra il potente Arconte di Kirrimur, ed i suoi alleati: gli arconti di Bershilf e Enador.

Fu una guerra breve: in primo luogo le forze di entrambi gli schieramenti erano sfiancate da anni di guerre, e i compagni d'arme di oggi erano

stati nemici fino a meno di dieci anni prima. In secondo luogo una disastrosa sconfitta nei primi mesi del conflitto, subita dalle forze Kirrimuriane a **Camir-Dwyn** indebolì l'unica armata in grado di contrastare l'avanzata della coalizione di Ulrich.

Il 24 Giugno 835 Lundovir venne ucciso da una squadra di incursione durante l'assedio di **Kirrcraig**, la fortezza della famiglia Uller, ed insieme a lui i suoi tre figli, di 21, 17 e 4 anni. La mattina dopo il forte dichiarò la resa e la guerra terminò.

Fu il 12 Luglio dello stesso anno che Ulrich si incoronò come **Ulrich II Wittel**. La scelta di tale nome costituisce un riconoscimento a posteriori del ruolo del padre, che nella narrativa nazionale sarà ricordato come primo re del paese.

Il titolo di Arconte di Kirrimur sarà affidato a **Luthel Uller**, cugino di Lundovir e appartenente ad un ramo cadetto della famiglia.

### GUERRA ANNESSIONE DEREDORNIANA

Il capitolo finale dell'unificazione della penisola sotto allo stemma Osteriano fu scritto dall'allora Re **Gustav II**. Dopo alcuni mesi di preparativi, il 7 marzo 961, Gustav attraversò il confine Deredorniano, senza dichiarare guerra, con la scusa diplomatica del non riconoscimento del governo di Deredon e il già teorico possesso di quelle terre da parte della corona.

Nonostante la mancanza di una dichiarazione di guerra, l'esercito Deredorniano non fu preso di sorpresa, e si oppose duramente all'avanzata delle forze Osteriane. In effetti voci dei preparativi del conflitto erano giunte anche alle orecchie degli uomini del sud, che si prepararono a ricevere l'invasione.

La guerra fu breve ma sanguinosa, e si svolse quasi completamente sul territorio Deredorniano. Ciò minò rapidamente le capacità produttive del paese, affamandolo fino al termine del conflitto.

Affatto secondario è il modo in cui la popolazione locale reagì all'invasione, facendo fronte comune e portando avanti anche azioni di guerriglia indipendenti dalle azioni dell'esercito regolare. Tutt'oggi dei nuclei indipendentisti minano la stabilità del Deredon.

Nonostante la disperata resistenza all'invasione il piccolo territorio del Deredon non poté nulla contro l'avanzata della potente armata Osteriana. Infatti questa era non solo più numerosa e meglio addestrata, ma disponeva anche di più armi e di qualità superiore, senza contare la disponibilità dei Chierici della Pace, che da soli rappresentavano un grosso ostacolo sul campo di battaglia.

Il 4 Marzo 965, Gustav II stesso entrò nella Capitale di Deredon, **Arell**, ormai occupata e pose fine alla guerra decapitando personalmente

**Micolash V**, l'allora sovrano di quel territorio, accusandolo di essere un usurpatore di terre della corona, e dichiarando l'illegittimità di ogni pretesa della sua linea di sangue alla nobiltà. Il territorio di Deredon fu quindi affidato al fratello, **Heinrich**, che dovette però rinunciare al nome Wittel su pressione della maggiore nobiltà, che osteggiava un possibile accentramento di troppi territori nella demesne della corona.

### FAMIGLIA REALE

#### IL DEFUNTO RE GUSTAV II WITTEL

Re Gustav II Wittel (12 agosto 930 - 27 settembre 966) governò per breve tempo: circa undici anni, molti dei quali spesi in guerra. Sali al governo in seguito all'abdicazione del padre avvenuta poco dopo la nascita di Hector. Quest'ultimo però prima della campagna di unificazione Osteriana, e non poter mostrare al padre un regno unificato fu sempre un cruccio per Gustav.

Durante gli anni precedenti alla guerra fu supportato nell'azione di governo dal primo ministro che già collaborò con suo padre, ma che divenne sostanzialmente l'unico amministratore del paese durante il conflitto. Fu tutto sommato un governante mediocre, ma investì poca attenzione alla gestione del paese, aprendo così la strada ad una presa di potere da parte dei burocrati della Chiesa.

Guidare la campagna di riconquista del sud della penisola fu per lui sempre ben più importante di ogni altra cosa: non fu mai particolarmente vicino alla famiglia, né così interessato alle grazie della moglie. Trascorse gran parte della sua vita di corte a contatto con gli alti gradi dell'esercito. Morì a campagna militare ormai terminata, in seguito ad un'imboscata di un gruppo di indipendentisti Deredorniani, attraversando il passo di Tël con un ristretto gruppo di cavalieri.

#### REGINA MADRE ELSA MARIA BRUCHEN VON FRIEDSHAFF

Moglie di Gustav II e vedova di quest'ultimo. Donna devota e profondamente ambientata nel proprio strato sociale: crebbe i figli nella stretta osservanza del Credo senza mai lasciare né far lasciare loro la corte (con l'eccezione del periodo di tutorato della figlia sotto al fratello), con particolare attenzione al figlio maschio, Hector. Nonostante, infatti, la legge preveda una trasmissione di eredità per primogenitura, è secolare costume che le figlie delle famiglie nobili vengano date in moglie con clausole di rinuncia ai propri titoli, cosa che all'atto pratico rende la trasmissione di titoli nobiliari e proprietà quasi esclusivamente patriarcale.

Durante il conflitto Oster-Deredorniano si dedicò all'educazione del figlio. Il fratello, Dalhil, non unitosi alla campagna a causa della sua disabilità, chiese ed ottenne il tutorato su Frida, primogenita della coppia reale, per il periodo di assenza del padre, in quanto consapevole del carattere e delle convinzioni della sorella minore. Nonostante situazioni simili non fossero rare, era inusuale che la richiesta riguardasse una figlia primogenita e non un figlio maschio cadetto. Ciononostante il sostanziale disinteresse nella figlia della Regina fece sì che tale richiesta venisse accolta. Sia per l'età di questa nel periodo di tutorato, sia per la freddezza della madre nei suoi confronti, Frida non ha particolare affetto per la madre, nè condivide le sue posizioni.

#### **HECTOR WITTEL: IL GIOVANE MONARCA** puppet sad boi

#### **FRIDA WITTEL**

Frida trascorse l'infanzia nella corte reale, venne istruita in modo appropriato al suo rango: apprese la lettura e la scrittura, l'etichetta ed il ricamo, e come far di conto. Durante l'infanzia non ebbe particolari contatti con i genitori: il padre era spesso assente ma gentile nei suoi confronti, mentre la madre, più presente ma ben poco coinvolta, specie dopo la nascita di Hector, era sempre stata severa e distaccata. Poco dopo la nascita di quest'ultimo alcuni contratti di matrimonio furono soppesati, su spinta della madre, ma Gustav non si dedicò mai alla cosa, e non arrangiò pubblicamente nulla di definitivo.

Fu solo all'età di dieci anni, durante il tutorato alla corte dello zio, che trovò affetto e spensieratezza, legandosi a questo più che al proprio padre e stringendo forti amicizie con la sua figlia minore, Teresa. Durante questa esperienza apprese come tirar di scherma, le arti della guerra e si dedicò alla letteratura contemporanea, scrivendo anche qualche verso, che rimase sempre privato. Imparò a cavalcare e venne a contatto con personaggi influenti, ma estranei alla vita di corte. La tendenza dello Zio ad osteggiare la chiesa ed il suo coinvolgimento nel potere temporale fu importante nella sua formazione, e plasmò le sue scelte.

Dopo la morte del padre ed il ritorno a corte continuò ad essere molto legata allo zio, corrispondendo spesso con lui e ricevendone consiglio, visitandolo ad ogni occasione possibile. Al suo ritorno a corte scoprì dell'esistenza di alcuni documenti, firmati dal padre prima dei suoi quindici anni, che la promettevano in sposa a [da definire, ma pezzo grosso in un territorio vescovile]; uomo più anziano e vicino alla chiesa. Tali documenti sarebbero stati infine firmati in

concessione alla moglie durante il periodo del conflitto. Frida rifiutò categoricamente il contenuto di questi documenti, e sostenne si trattasse di falsi pur non potendo mai dimostrare la cosa. A causa di ciò fuggì e prese rifugio alla corte dello zio, attorno al quale si coagulò rapidamente una fazione anticlericale, figlia di tutti i dissensi che una nutrita schiera nobiliare nutriva nei confronti del crescente potere temporale del clero. Oggi il Monarca riconosciuto è il fratello Hector, sotto la guida della madre come regina reggente e dei suoi precettori legati al clero. Nonostante la teorica illegalità delle azioni sue e dello zio che la tutela, per non causare una guerra civile, si è pubblicamente minimizzata la faccenda, cercando di evitare il confronto diretto, che sembra tuttavia inevitabile. Prima di una rivendicazione del trono, od una pubblica condanna di Frida entrambe le fazioni vorranno essere certe del proprio vantaggio, ma dopo due anni di tensioni e numerose azioni occulte da ambo le parti, l'equilibrio di forze è instabile e difficile da valutare, e nessuno sa quando potrebbe scoccare la scintilla definitiva che infiammi le ostilità.

#### **DALHIL III BRUCHEN, ARCONTE DI** FRIEDSHAFF

Baddass ma si è rotto una gamba da giovane, cadendo da cavallo e ora zoppica. In guerra va il suo primogenito al suo posto suo. La guerra è dal 61 al 65, il figlio è del 32 quindi ha 29 anni circa. facciamo un figlio di 29, uno di 25, e una figlia, Teresa, di 23.

# CHIESA DELLA CREAZIONE

Tra le diverse divinità nel multiverso e le diverse religioni degli Uomini, La Chiesa della Creazione si distingue per la struttura particolarmente gerarchizzata.

Alla base del credo monoteistico di questa religione vi è il principio di priorità del Dio della Creazione sulle altre divinità. Molti scolari non sono concordi con questa visione delle cose e ritengono più coerente presupporre che le divinità siano più incarnazioni delle idee filosofiche di un qualcosa piuttosto che la loro realtà ontologica, o i loro attivi fautori. Tuttavia ancora oggi il dibattito filosofico è molto attivo a riguardo, proponendo diversi sistemi in cui questa cosa debba essere interpretata.

La dottrina della Chiesa della Creazione attribuisce un'intelligenza ed una volontà ad ogni dio, e trova nel Creatore il principio dell'esistenza, ritenendolo quindi l'unico vero essere divino degno di adorazione. La chiesa si fa interprete del Progetto del creatore e guida di tutte le forme di vita, a partire dagli umani, prediletti del creatore.

## STRUTTURA DEL CLERO

All'apice della Chiesa della Creazione vi è il **Concilio dei Vescovi**, presieduto da nove **Vescovi**, il quale decide l'orientamento politico della chiesa oltre a pronunciarsi in materia di fede. Parallelamente ad esso il **Concilio dei Padri**, i cui membri sono detti **Reclusiarchi**, si occupa della stesura di trattati di natura fideistica e filosofica e indirizza i temi centrali per le preghiere della comunità. Di fatto quest'organo si configura come una struttura sterile ed impotente, necessaria solo a rimuovere personaggi ormai senili o scomodi, non più utili alla guida della chiesa, senza l'affronto di un abbassamento di rango.

Al di sotto del Concilio dei Vescovi, il **Consesso dei Maestri Capitolari** gestisce le questioni amministrative, burocratiche ed esecutive necessarie ad attuare le decisioni del primo, coordinando eventualmente i diversi ordini cavallereschi e la nobiltà clericale sul territorio.

Ad esso rispondono gli **Ordini Cavallereschi del Leone**, degli **Assolutori** e del **Tempio**; inoltre esso nomina i **Chierici della Pace**: una forza d'élite dell'esercito regolare osteriano educata alla dottrina e ai precetti del Creatore, in grado di evocare il potere divino del Dio. Quest'ultimo corpo è costituito prevalentemente da nobili decisi o forzati a migliorare la propria posizione all'interno dell'esercito, e non è impossibile trovare tra loro uomini dalla fede tutt'altro che

incrollabile. Ciononostante costituiscono un'arma temibile sul campo di battaglia.

Se il Consesso si occupa dell'attuazione delle decisioni di natura temporale della Chiesa, la **Confraternita dei Puri** si occupa della stesura dei canoni e codici che rendono attuativa le decisioni in materia di dottrina. Tra le sue mansioni vi è l'ordinamento dei sacerdoti, un notevole contributo alla stesura e al mantenimento delle leggi del Regno, ed il presiedere al tribunale dell'inquisizione, nonché la nomina dei suoi magistrati: i **Magli Scarlatti**.

Il riconoscimento dell'omicidio come peccato imperdonabile da parte della dottrina rende necessario l'ordinamento a chiunque debba requisire una vita in nome della legge. Per questo motivo esistono gli **Esecutori**: chierici di basso rango ordinati e sottoposti ai Puri.

Al di fuori della gerarchia ufficiale della chiesa si muovono gli **Artigli Cinerei**, un gruppo di spionaggio ed intelligence che risponde direttamente al Concilio dei Vescovi. La sua esistenza è ufficialmente celata, tuttavia non sono estranei né ai servizi segreti Osteriani, con cui occasionalmente collaborano, né a quelli dei paesi limitrofi.

## LA LEGIONE

Come ogni feudatario, anche i Vescovi-Arconti dispongono di una legione personale di soldati. Gli Arconti di Caraidd, Enedor e Dwyndear, vescovi della Chiesa della Creazione, aderiscono da quasi un secolo ad un trattato interno di cooperazione. Il trattato, tecnicamente non ufficialmente riconoscibile in quanto contratto tra vassalli senza il benestare del sovrano, sancisce la fondazione della Legione, costituita dalle truppe personali dei tre vassalli, distinte in *Angeli Penitenti*, al servizio dell'arconte di Caraidd, *Angeli Redentori*, sottoposti all'Arconte di Enedor, e *Angeli Vendicator*, al comando dell'Arconte del Dwyndear.

Il Patto della Legione garantisce la cooperatività tra i tre Vescovi-Arconti, riconoscendoli come guardia della salvezza degli uomini: obiettivo perseguito soprattutto agendo come forza militare a tutela dell'autonomia della chiesa. Ovviamente la mancanza di figure uniche di leadership all'interno della chiesa rende relativamente difficile l'attuazione pratica di questi precetti, non è quindi raro che questi feudi agiscano politicamente e militarmente in piena autonomia, a volte anche in virtù della non ufficialità del Patto della Legione.

## STORIA BREVE DELLA CHIESA

# QUAINEDAAL

Letteralmente *impero del mare verde*, è un antichissimo impero fondato su forti tradizioni e strette caste familiari. Nelle decine di migliaia di anni della sua esistenza, l'impero ha sofferto il progressivo ritirarsi della foresta di alberi millenari e la propria stagnazione culturale.

Un sempre maggiore peggioramento della qualità di vita ed il conseguente aumento del contatto con le comunità che circondano la foresta ha causato una frammentazione politica nell'impero, che, esasperata dai continui conflitti con Ratha e la conseguente distrazione di risorse verso la porzione orientale del mare verde, portò ad una guerra civile in tempi che gli elfi considererebbero recenti. Il risultato fu l'indipendenza di diversi territori più occidentali, ora controllati da clan di stampo sostanzialmente feudale.

## STRUTTURA DELL'IMPERO

La società degli elfi del mare verde è fortemente basata sui legami familiari, similmente a quanto avviene nel primo feudalesimo, tuttavia la diversa biologia degli elfi introduce alcune notevoli differenze.

Innanzitutto il ricambio generazionale è molto più lento tra gli elfi che tra gli umani, cosa che tende a favorire la stabilità delle famiglie regnanti, inoltre la minor fertilità degli elfi rende rare le situazioni in cui un capo dinastia abbia più di due o tre figli. A ciò si aggiunge il costume elfico di nominare un *Ithinel*, ovvero un figlio prediletto, unico erede di tutti i titoli familiari, a cui gli altri figli si affiancano spesso con ruoli nella corte o come generali.

L'elezione dell'ithinel è fatta pubblicamente, ed un titolo vacante per la mancanza di un erede prefissato spetta di diritto all'imperatore, che ha piena discrezionalità su chi verrà investito del nuovo titolo. Può capitare che l'imperatore decida di tenere il titolo per se, ma è relativamente raro e non è spesso ben visto dal resto dell'aristocrazia.

Questo non ha mai del tutto impedito conflitti per la successione, ma certamente ha costituito un disincentivo in molte occasioni che sarebbero potute degenerare senza la minaccia di non poter ereditare il titolo a meno di causare una guerra civile.

l'ithinel è tradizionalmente un figlio maschio, ma non è così raro che delle figlie femmine ricevano la nomina.

## LA DINASTIA IMPERIALE

La famiglia imperiale controlla direttamente una porzione non trascurabile del cuore del Quaine, e, oltre alle proprie leve, riceve una porzione

degli uomini dei suoi vassalli. Di fatto questo rende il governo centrale un'entità potente, e difficile da confrontare per militarmente per i propri vassalli.

L'origine della dinastia imperiale è ormai perduta nel tempo, ma si raccontano leggende su come gli elfi si sarebbero unificati, e boh, aggiungi-

# TOLERA

Più orientale tra le città stato che punteggiano la costa del Quanda meridionale, pulsante di vita, multietnica e multi raziale, è uno dei principali poli commerciali del mondo civilizzato, superando Nebelport, non molto più a sud.

La città ospita diverse manifatture in quasi ogni settore, compiendo i maggiori profitti nel campo dei lavorati e semilavorati magici.

Il porto, originariamente racchiuso dalle mura cittadine, si è esteso negli anni lungo quasi tutto il golfo, e il resto della città si sviluppa attorno alle vecchie mura e alle nuove banchine portuali.

Al di fuori della grande e più centrale zona delle manifatture storiche, comunque estesa ben oltre le mura, vi sono ampie aree impoverite, abitate dagli strati sociali più bassi della popolazione. Nonostante queste zone siano maggiormente malfamate, e la popolazione non abbia lo stesso tenore di vita delle zone più ricche e centrali, gli abitanti tendono a riuscire, legalmente o illegalmente, a sopravvivere, data la grande richiesta sia di lavoratori poco specializzati nelle manifatture, che di mozzi e soldati di ventura.

## GOVERNO

La città di Tolera è una repubblica commerciale. Il *Signore* viene eletto da un concilio di pari, i *Primi*, ovvero i capidelegazione delle maggiori Gilde e Corporazioni della città.

Per ottenere il titolo di Primo, è necessario essere formalmente eletto, secondo lo statuto della propria gilda o corporazione, come prima carica rappresentativa della stessa, il tutto sotto l'occhio di un funzionario pubblico che si occupa della verifica delle metodologie elettive, qualunque esse siano, sempre da statuto. Tale verifica richiede ovviamente il versamento di una tassa piuttosto cospicua, annuale, che solo poche decine di corporazioni sono in grado di sostenere. In caso di mancato pagamento il titolo di Primo decade automaticamente. Tale titolo non ha altrimenti limite se non quello dettato dallo statuto mediante il quale è in carica.

Il Signore, invece, viene rieletto ogni quattro anni, tra una pletora di nomi che possono essere candidati autonomi, la cui partecipazione è concessa tramite il pagamento di una tassa, o presentati o da un Primo, per un massimo di uno a testa, purchè non siano formalmente iscritti ad alcuna delle Gilde o Corporazioni rappresentate. Una volta eletto il signore può essere deposto con un voto maggioritario di tre quarti dei Primi, e ha potere esecutivo e di proporre leggi. Il consiglio dei Primi oltre che eleggere la prima carica, ha il compito di

approvare o emendare le leggi del Signore. (e il Potere giudiziario?)

Storicamente la carica di Primo è stata al centro di diverse controversie, che hanno portato a graduali limitazioni nel suo conferimento, fino a rendere, oggi, necessaria la conferma maggioritaria da parte dei Primi già in carica per l'ingresso di una nuova compagnia nel consiglio. Tale restrizione fu ritenuta necessaria in seguito allo scandalo Vegroviano: quando una compagnia Toleriana che importava grosse quantità di acciaio dalle miniere di Vegrovia si scoprì ricevere grosse somme di denaro dal governo di quella città, allo scopo di insediare nel consiglio cittadito di Tolera uomini ad essa fedeli. L'intera faccenda si risolse senza esacerbare in un conflitto, ma è origine di dissensi e pregiudizi che perdurano ancora oggi.

## CORSARERIA

Le antiche compagnie di armatori, per anni, supportarono la corsareria come fonte ulteriore di guadagni. Con l'andar del tempo, tuttavia, la sempre maggior prominenza di Tolera nei commerci internazionali rese la corsareria sempre meno una risorsa, e sempre più un rischio proveniente dall'esterno. Per tali ragioni, lentamente, i corsari Toleriani cambiarono sempre più il loro ruolo, divenendo quasi esclusivamente gruppi di scorta. Oggi si riuniscono in una sottosezione della Gilda degli Armatori.

# RATHA

**Ratha** è un antico regno yuan-ti, situato nell'estremo oriente del continente di **Desthir**. Arginato a sud dal clima, reso ostile a questa razza dalle correnti gelide provenienti dal polo, e a est dalla fitta foresta del **Quaine** occupata dall'omonimo e decadente impero di alti elfi.

Con l'indebolimento politico dell'impero del Quaine a seguito della secessione dei territori occidentali, più cosmopoliti coincidente approssimativamente con l'insediamento del re di Ratha **Val-Ha Ra**, si presentò l'occasione perfetta perché le ataviche tensioni tra le due razze più fottutamente razziste del continente culminassero in un conflitto aperto.

Val-Ha Ra, appena insediato e non particolarmente popolare colse infatti l'occasione della crisi in atto nel millenario impero elfico per proporre una storica impresa, ben sapendo che una campagna di successo gli avrebbe garantito il supporto incondizionato da parte di ogni Yuan-Ti. Ebbe così inizio la Stampede: uno degli eventi più sanguinari della storia recente del continente. Orde delle bestie giganti di Ratha si riversarono sui confini orientali dell'impero del Quaine, radendo al suolo interi villaggi e abbattendo gli alberi più esili al confine della foresta.

Tuttavia il conflitto non durò molto: Raggiunte le zone più folte della foresta dove sorgevano le città sospese degli elfi costruite nei tronchi colossali degli alberi più antichi, Ratha perse ogni slancio e fu costretta alla ritirata dalla superiorità della magia degli elfi: letale dietro alle loro solide difese. Al termine del conflitto Ratha aveva comunque guadagnato terreno, destabilizzando di riflesso l'aristocrazia elfica. Seppur breve, il conflitto fu disastroso per l'ormai politicamente fragile impero del Quaine, causando conflitti interni senza precedenti da millenni, mentre la perdita di vite e Tirachi, i dominatori di bestie giganti, segnò una nuova e imprevista crisi per Ratha, aggravata dalle tensioni sulle spartizioni dei nuovi territori conquistati tra le nobili famiglie dei Patriarchi e le divisioni tra chi riteneva la campagna un successo necessario, seppur ottenuto a grande prezzo, e chi riteneva la campagna un grave fallimento.

## YUAN-TI

Gli Yuan-Ti sono notoriamente razzisti: talmente razzisti che sono razzisti pure con altri Yuan-Ti. La loro società è fortemente gerarchizzata in base al fenotipo, e l'eugenetica è di casa.

Gli Yuan-Ti sono delle sorte di ibridi tra umani e serpenti, a diversi stadi di mescolanza. La presenza di tratti serpentini è vista come

desiderabile e selezionata anche come metodo di avanzamento sociale. La completa gerarchia su base fenotipica è estremamente complessa e può essere anche piuttosto fine, tuttavia le più evidenti differenze sono quelle legate alla presenza di arti, sia fenotipicamente che gerarchicamente.

La maggior parte della popolazione è completamente antropomorfa, ma con tratti serpentini: pelle, occhi, denti, lingua. Questi individui sono detti dagli yuan-ti **Abomini**. La perdita degli arti è effettivamente una caratteristica molto rara ed è particolarmente selezionata all'interno della nobiltà. Questa è quasi esclusivamente composta da Yuan-Ti senza gli arti inferiori, detti **Mezzosangue**, e solo una piccolissima parte, poche decine, è del tutto priva di arti. Tali Yuan-Ti sono chiamati con riverenza **Purosangue** e sono molto più logevi degli altri, vivendo anche 500/700 anni, contro il poco più di un secolo dei mezzosangue e la cinquantina d'anni degli abomini.

# TERRITORI MINORI

Sono qui raccolte descrizioni di territori meno estesi o meno importanti, approfonditi per qualunque motivo

## LONNA

Posta nell'occidente del continente a cui devo ancora dare un nome, mannaggia, la città di **Lonna** è una città a prevalenza umana di medie dimensioni alla base della bassa catena della **Scelide**. Un tempo fondamentale collegamento con le miniere di ferro nel meridione della catena montuosa, oggi non è altro che una delle più periferiche città fortificate umane della regione dopo il loro esaurimento.

l'antica catena della Scelide [monti simili all'appennino] crea un confine naturale tra i regni costieri dei nani e i più spinti nell'entroterra tra i regni umani, che affacciano sulla foresta del **Quaine**. Si tratta di una zona selvaggia, povera e di scarso interesse strategico: i commerci con gli elfi verso est sono numerosi, ma di piccola entità, data la difficoltà del trasportare risorse nella fitta foresta, e avvengono su moltissime rotte. Ciononostante Lonna continua ad attirare, copiosi, piccoli gruppi di avventurieri vuoi in transito verso est, vuoi in cerca di lavoro in terre dove spesso l'esercito regolare e le guardie cittadine non bastano.

## GLI ORCHI DELLA SELIDE

Le montagne della Scelide ospitano varie tribù orchesche, sia in quota che al di sotto del terreno. Non è raro che queste si diano a piccole razzie nei territori vicini. Occasionalmente può capitare che un Orco riesca a domare le inimicizie tra le tribù e a spingerle lontano dai monti, con grossi danni nei territori vicini. In tali situazioni i lord locali organizzano campagne di soppressione con lo scopo di ricacciare gli orchi tra le aride montagne. Di recente il **Marchese Grunbaum** ha organizzato una spedizione proprio per sopprimere uno di questi gruppi, guidato dal Campione **Tzuur**. Per questioni economiche e di stabilità interna è importante che la campagna duri il meno possibile, contrariamente a quanto vorrebbe il **Barone di Lonna, Errol Tysel**, che auspicherebbe una presenza dell'esercito anche dopo la morte di Tzuur, e finché gli orchi non si saranno ritirati, come sempre fanno senza una guida.

## IL SANTUARIO DI LONNA

La principale attrazione della città è una antica reliquia: una mano lacerata che ancora stringe una spada. Apparentemente inattaccabile dal

tempo e inamovibile nello spazio divenne il centro di un santuario del dio della Creazione. Il santuario attrae diversi pellegrini ma ospita circa una decina di monaci, dediti al lavoro e alle celebrazioni religiose. Sembra che dopo una serie di cruenti incidenti la Reliquia sia sparita e molti dei monaci siano morti.

A differenza del regno di Oster in questa zona il culto del dio della creazione non è l'unico e la sua chiesa è meno istituzionalizzata, occasionalmente istanziandosi in ordini raramente riconosciuti dalla chiesa di Andorbrig.

# CAPITOLO 5: CAPITOLO 5: NPCs

## ARC RENAN DI TOLERA

Inventore Gnomo della città libera di Tolera. Lui e il fratello fondarono la Renan Bros Company che si occupa della produzione e distribuzione di artefatti magici minori e opere meccaniche di varia natura.

## NANO DEI CAZZOTTI

Chierico nano di Huin, frequenta la regione medioccidentale del continente a cui devo ancora dare un nome. Potrebbe essere in cerca di un antico santuario nanico per restaurarlo. Lo cerca in seguito a delle voci per avviare un processo diplomatico che permetta al suo ordine di iniziare degli effettivi lavori di restauro. Questo filone potrebbe portare sulle montagne e a scontri più o meno grandi con gli orchi. Il loro popolo ha diritto di abitare le montagne?

## LORAN, BASTARDO DI GRUNBAUM

Cresce con la madre, lontano dalla corte, ma ricevendo tutele e sussidi da distanze socialmente opportune. Quando la madre attacca la Gonorea al Marchese, questo le nega il suo supporto accusandola di infedeltà. Il marchese è chiaramente sposato e sessualmente attivo con altre donne. Figures. Comunque la madre, sfrattata e malata, non ha le possibilità economiche di mantenersi, e Loran, ai tempi adolescente, inizia a intrattenere rapporti malavitosi nel tentativo di garantire a sua madre le cure necessarie. La madre morirà in pochi mesi e Loran si ritroverà troppo legato a certi ambienti per distaccarsene. Si darà quindi al banditismo dopo aver raccolto qualche uomo fidato durante la sua carriera criminale, anche grazie al proprio carisma. Ora Loran è ricercato e la sua discendenza è un malcelato segreto, che corre in ogni taverna della marca. Dopo anni dall'inizio della sua *carriera* è a capo di uno dei più grandi gruppi criminali della zona.

# CAPITOLO 6: CAPITOLO 6: OGGETTI ED EQUIPAGGIAMENTI

## OGGETTI PER AVVENTURIERI

### COMMODITIES

#### MANGIAFULIGGINE

Wonderous item, common

Questo è probabilmente tra i più semplici e utili oggetti magici per un avventuriero. Ha le dimensioni di una tazza con un piccolo anello che permette di appenderlo, se necessario. Alla base una sezione girevole permette di attivarlo. Una volta attivo questo oggetto raccoglie tutto il fumo nel raggio di venti piedi: non abbastanza da celare l'odore ma più che sufficiente per celare colonne di fumo all'aperto o permettere l'accensione di piccoli fuochi al chiuso senza soffocare. Il fumo raccolto viene compresso e solidificato. Una volta pieno, il MangiafuligGINE deve essere svuotato o rischia di rompersi. L'autonomia è di circa una decina di ore con fuoco da campo.

ATTENZIONE: QUESTO PRODOTTO È COPERTO DA BREVETTO SECONDO LE LEGGI TOLERIANE, CODICE 742.10/B A NOME DI ARC RENAN DI TOLERA

#### BOZZE

I seguenti elementi sono ancora molto provvisori e più delle idee che altro

#### YAEROS

Artifact, unique

Ariete realizzato con un vero teschio di Drago Anziano. Prende il nome da Yaeros, drago che nelle leggende dei popoli del sud avrebbe creato le terre emerse vomitando la propria lava in uno scontro durato cento secoli contro la sua controparte Hekeros, Drago delle nebbie e della notte. L'origine di questo ariete è perduta nei secoli, e nessuno saprà mai dove inizia la storia e dove termina il mito. Resta tuttavia imbevuto di una potente magia: anche una minima fiamma accesa nelle sue fauci genererà un calore spaventoso, tanto da essere estremamente ostico da trasportare. Sarebbe tuttavia in grado di abbattere le più possenti delle mura in pochi colpi... se non fosse tanto ostico da trasportare.