

ambientazione Kafter

versione 4



Sommario

parte 0 - Intro	1
0.1 il Lungo Mattino	1
0.2 il Lungo Tramonto	1
0.3 la Lunga Notte	1
parte 1 - i Personaggi	1
1.1 Abilità comuni indigene.....	1
1.2 le Razze.....	1
1.3 l'Evoluzione dei personaggi	5
1.4 Equipaggiamento	5
1.5 le Erbe	6
parte 2 - le Abilità	6
2.1 Abilità Innate	6
2.2 Abilità Razziali.....	6
parte 3 - la Nekromancya	7
parte 4 - gli Avversari.....	8
parte 5 - gli Oggetti Magici	8
5.1 Simulacri.....	9
parte 6 - Mogadus e Kafter	9
parte 7 - consigli al Master	9

parte 0 - Intro

Quello che segue è il racconto delle Lunghe Ere della storia di Kafter, dette così per l'estrema distanza nel tempo tra i fatti narrati.

0.1 il Lungo Mattino

Il Lungo Mattino di Kafter è un'era di grande splendore per l'alto grado di civiltà raggiunto dalle razze del continente. L'era copre il periodo di alcuni millenni, dall'invenzione della scrittura fino alla Prima Oscurità.

Le civiltà che si svilupparono maggiormente furono:

il popolo di **Axia**:

il popolo di **Agor**:

il popolo di **Libra**:

il popolo del **Kaos**:

0.2 il Lungo Tramonto

Questa era inizia al termine della Prima Oscurità, segnata dall'ascesa dei Danekar. E' l'era selvaggia, descritta nella prima parte del documento, abitata da creature ad uno stadio di evoluzione primitivo, del tutto dimentiche dello splendore del Lungo Mattino. In questa era i Danekar evolvono lentamente.

0.3 la Lunga Notte

Durante il Lungo Tramonto i Danekar plasmano l'ambiente crescendo in anima e potere, fino ad assorbire ogni forma di vita in Kafter, diventando esseri di puro spirito, i *Nekromanti*. La Seconda Oscurità segna l'ultimo respiro della vita di Kafter. D'ora in poi c'è solo una Lunga Notte, in cui i Nekromanti si combattono risvegliando le ombre delle passate civiltà. Questa era è giocabile nel gioco di carte *Nekromancya*.

parte 1 - i Personaggi

Nella creazione di un personaggio di Kafter si salta il paragrafo relativo all'educazione, in quanto la primitività di Kafter non permette la nascita di cultura, mestieri ed organizzazioni sociali. *Tutti i personaggi di Kafter partono con un bonus di 1d4 in Percezione.*

1.1 Abilità comuni indigene

Kafter utilizza solamente alcune delle abilità comuni generali: *Armi da mischia, Autorità, Freddezza, Furtività, Mani nude e Mira*; a queste aggiunge le abilità comuni indigene *Cacciare e Seguire tracce*; entrambe le abilità sono descritte nell'ambientazione Mogadus.

1.2 le Razze

Nella descrizione delle razze, i modificatori delle caratteristiche indicati tra parentesi sono da considerare negativi; le abilità razziali (non acquisibili da altre razze) sono segnate con un asterisco.

1. Atmano: Gli Atmani sono una razza primitiva che vive in grandi tribù sulle colline del Brahama. Sono famosi per essere grandi conoscitori di quella che chiamano "l'essenza delle cose" con cui riescono a stabilire un contatto attraverso la pratica dei loro riti millenari. Il ruolo più importante all'interno di una tribù è quello di sacerdote e la maggior parte dei sacerdoti atmani vive grazie ai doni che gli vengono offerti da tribù di altre razze in cambio delle loro miracolose guarigioni. Inoltre i sacerdoti atmani sono temuti e rispettati in tutto il mondo perché si dice siano in grado di rubare l'anima alle persone e trasferirla temporaneamente in una qualsiasi altra entità vivente con il solo potere della loro mente. Ma tutti gli atmani sanno anche cacciare, pescare, costruire armi e utensili necessari alla sopravvivenza perché, raggiunti i 20 anni di età, ogni



simbolo di Libra

atmano ha il dovere di intraprendere un viaggio lontano dalla tribù per arricchire le proprie conoscenze e ampliare lo spirito. Tutti gli atmani praticano l'ascesi per toccare l'anima delle cose che sono state create da Libra, la divinità che adorano; ma dall'atto creativo le cose conservano un loro potere nascosto che gli atmani, attraverso il rito, riescono a propiziare o a placare a seconda delle circostanze. Quando un atmano muore si dice che il suo corpo si dissolva nel vento e la sua anima raggiunga lo spirito di Libra.

Caratteristiche: Psiche

Abilità comuni: Autorità, (Cacciare, Seguire tracce)

Altre abilità: Conoscere erbe, Curare ferite, Resistenza al sonno*, Telepatia atmana*



Atmano

2. Danekar: questa popolazione girovaga nel continente dall'inizio dei tempi; nessuno conosce la sua origine. La vita dei Danekar è completamente intesa al dominio dei misteri della Nekromancya. Il personaggio di un Danekar può essere giocato solamente se si possiede un mazzo del gioco di carte *Nekromancya* e se ne conoscono le regole base; per una descrizione della Nekromancya si rimanda alla parte 3.

Caratteristiche: Psiche [2 volte]



simbolo di Agor

Abilità comuni: Autorità, Freddezza, (Armi da mischia, Cacciare, Mira)

Altre abilità: Nekromancya

3. Gerian (si pronuncia Ghèrian): sono lontani parenti dei mezzuomini. Per una particolare conformazione genetica, tutti i piccoli della razza sono gemelli (omozigoti); per tutta la propria gioventù ogni Gerian viene cresciuto lontano dal gemello, che incontrerà di nuovo nel rito di iniziazione alla società. I Gerian hanno una buona manualità e prediligono l'uso delle armi contundenti.

Caratteristiche: Agilità, Costituzione, (Forza)

Abilità comuni: Armi da mischia, Furtività, Mani nude, (Freddezza, Seguire tracce)

Altre abilità: Conoscere erbe, Costruire armi, Dialetto Gerian



Gerian

4. Kevron: la particolarità di questa razza è la dote di rigenerazione dell'epidermide, che permette ai Kevron di assorbire piccoli e medi danni, ricostruendo in poco tempo il proprio tessuto esterno. La vita di un kevron è intessuta di pause mistiche e cura delle tradizioni; i kevron sono un popolo nomade e mite, ma questo non deve far pensare che siano poco socievoli. Il loro sistema sociale affonda le sue radici all'inizio dei tempi: ogni tribù kevron ha i propri costumi e tradizioni; la rigida coerenza morale che è alla base della loro cultura fa dei kevron una razza degna di rispetto in ogni parte del regno.

Caratteristiche: Agilità, Velocità, (Intelletto)

Abilità comuni: Autorità, Furtività, Mani nude [2 volte], (Armi da mischia, Seguire tracce)

Altre abilità: Rigenerare tessuto*



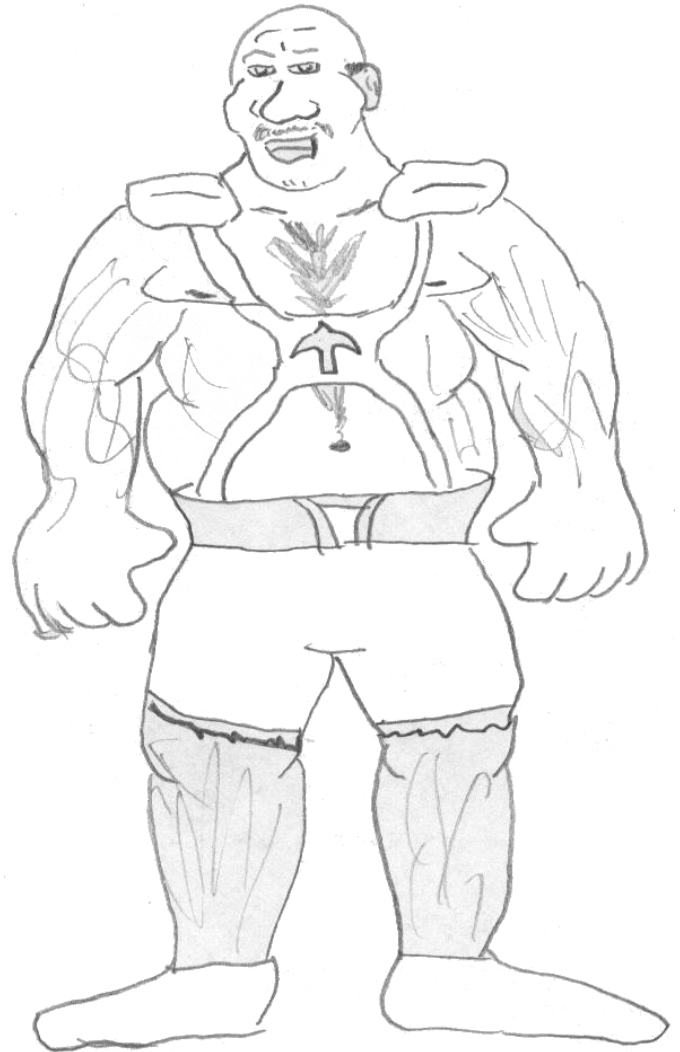
Kevron

5. Marnar: i Marnar sono degli omaccioni corpulenti, solitari e generalmente pacifici. La loro epidermide è spessa e li isola termicamente dall'esterno. La loro condizione di vita è la perenne ricerca del silenzio; i Marnar odiano le situazioni di tumulto e rinunceranno alle maniere cortesi attaccando chiunque disturbi chiassosamente il loro cammino.

Caratteristiche: Forza [2 volte], (Intelletto)

Abilità comuni: Autorità, Fredezza, Mani nude [2 volte], (Furtività)

Altre abilità: Assorbire colpi*



Marnar

6. Nejan: questa popolazione si è incarnata spontaneamente nel continente, nell'era del Lungo Mattino, in seguito (e come controparte) alla venuta dei Lejan su Mogadus; il popolo dei Nejan è l'emanazione della parte inconscia dei Fjaure; la parola *nejan* significa *reietto*. Da generazioni la loro cultura e le loro tradizioni sono decadute, fino a riportarli ad uno stato poco più che animale.

Caratteristiche: Agilità

Abilità comuni: Mani nude, Mira,

(Seguire tracce)

Altre abilità: Lingua Antico Elfico, Vista termica*



Nejan

7. Orchetto grigio: questa razza è la più avanzata a livello sociale e culturale. Gli orchetti grigi possiedono una forma arcaica di scrittura e sono stati i primi ad esplorare completamente il continente, tracciandone una mappa sommaria. Sono in pace con le altre razze; hanno stretto una forte alleanza con la popolazione dei Gerian.

Caratteristiche: Costituzione, Forza, Velocità, (Intelletto)

Abilità comuni: Mani nude [2 volte], Seguire tracce, (Autorità, Freddezza)

8. Rake: questa popolazione selvaggia, nomade e cannibale infesta in prevalenza le regioni centrali di Kafter, prediligendo ambienti caldo-umidi e paludosi. I Rake hanno un'intelligenza bassa e scarsa attitudine alla vita sociale.

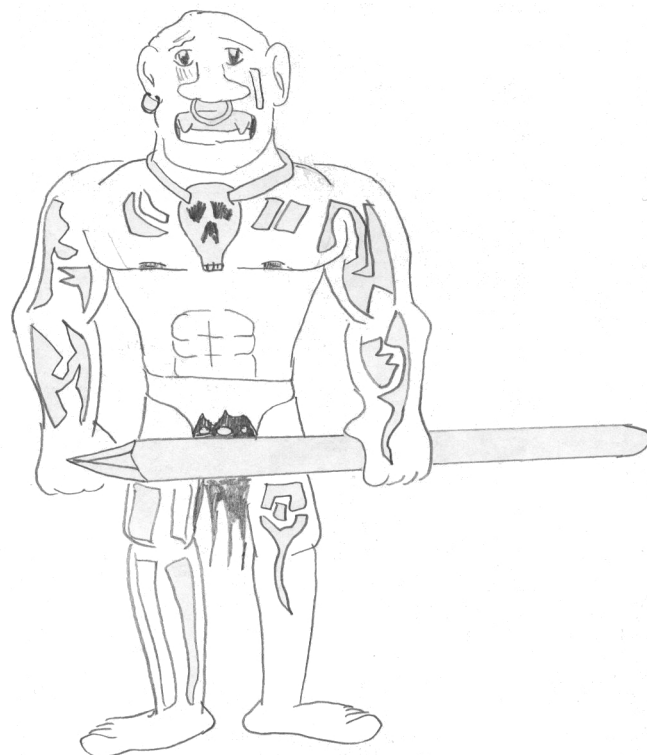
Caratteristiche: Forza, (Intelletto [2 volte], Psiche)

Abilità comuni: Cacciare, Mani nude [3 volte], Seguire tracce, (Armi da mischia, Mira)

Altre abilità: PeM*



*simbolo
del Kaos*



Rake

9. Ramsta:

Caratteristiche: Velocità

Abilità comuni: Mani nude, (Cacciare, Furtività)

Altre abilità: Sollevarsi da terra*

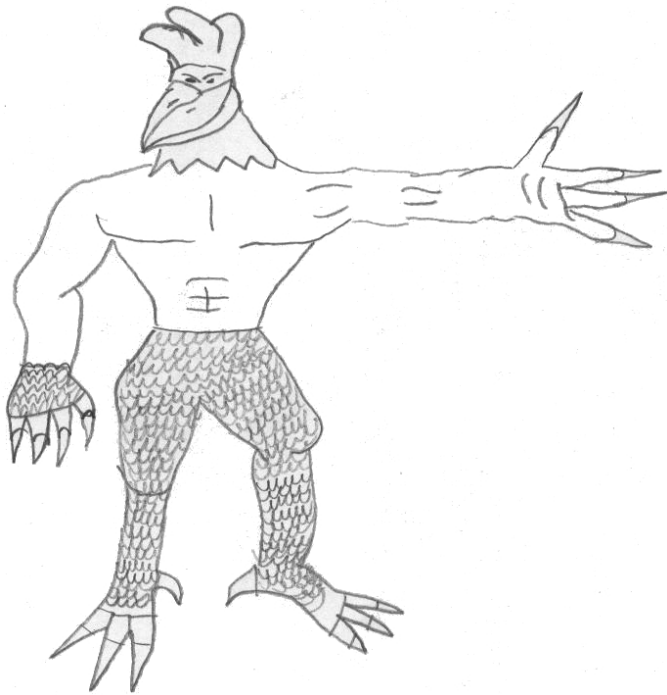


Ramsta

10. Uomo-gallina: è una razza molto rara, la cui origine si perde nel tempo; gli uomini-gallina vivono in branchi in alcune zone di Kafter, allo stato selvaggio.

Caratteristiche: Agilità [2 volte], Velocità, (Psiche, Intelletto)

Abilità comuni: Mani nude [2 volte], Seguire tracce, (Autorità, Cacciare)



Uomo-gallina

Bonus di Razza	vita	mana	alt.	peso
Atmano	+8	+4	-	5/6
Danekar	+9	+5	-	-
Gerian	+5	+3	1/2	1/2
Kevron	+5	+2	5/6	5/6
Marnar	+10	+1	7/6	7/6
Nejan	+7	+5	6/5	-
Orchetto grigio	+7	+1	1/2	1/2
Rake	+10	-1	5/4	5/4
Ramsta	+7	+4	7/6	-
Uomo-gallina	+7	-1	-	-

1.3 L'Evoluzione dei personaggi

Ogni personaggio di Kafter, ad un certo punto della sua vita, può entrare di fatto nella comunità adulta della propria stirpe, superando una prova rituale di iniziazione alla sua nuova realtà. I riti di iniziazione riflettono antiche tradizioni tramandate da secoli, quindi è previsto un cerimoniale diverso per ogni razza, così

come diverse sono le prove da superare. Un individuo adulto (evoluto) riceve un nuovo nome; l'appartenenza alla comunità viene siglata anche dal cambiamento del nome della razza. L'ammissione ad un rito di iniziazione richiede la spesa di 200 PiX e di possedere tra le caratteristiche e le abilità comuni almeno quattro valori superiori a 20. Di seguito vengono descritti tutti i riti di iniziazione e cosa ne deriva.

Atmano ~§~> Sacerdote atmano: riceve l'abilità Telecinesi.

Gerian ~§~> Geriast (si pronuncia Ghèriast): in questo rito di iniziazione ogni Gerian incontra il suo gemello, col quale giura col sangue di restare unito per tutta la sua esistenza. Da quel momento esisterà un solo essere-coppia Geriast. I due membri della coppia Geriast sono identici nelle caratteristiche e nelle abilità; il giocatore può utilizzare entrambi i personaggi contemporaneamente oppure tenere uno dei due come ombra dell'altro (lo seguirà di nascosto). Ovviamente, i punteggi di Vita e Mana vanno considerati separatamente. In ogni situazione, il giocatore deve interpretare il ruolo di entrambi i gemelli della coppia Geriast. Alla morte di uno dei due, il giocatore continuerà ad interpretare il sopravvissuto.

Kevron ~§~> Kevren: riceve l'abilità Rigenerare più tessuto.

Marnar ~§~> Marnar: riceve l'abilità Assorbire più colpi.

Nejan ~§~> Nejen: riceve l'abilità Mutaforme.

Danekar: la stirpe dei Danekar è l'unica a non presentare un rito di iniziazione, in quanto non esiste il concetto di comunità adulta; i Danekar sono lasciati a loro stessi e la loro evoluzione è frutto di un cammino personale.

Orchetto ~§~> Orcheid: riceve le abilità Addestramento alle armi e Costruire armi.

Rake ~§~> Smascellatore: richiede almeno il valore 24 in Forza. Il personaggio guadagna le abilità Danno a sangue e Smascellare.

Ramsta ~§~> Ramian: riceve l'abilità Combattere volando.

Uomo-gallina ~§~> Fery: riceve l'abilità Urlo del Fery.

1.4 Equipaggiamento

Le armi di Kafter sono ad uno stadio primitivo: tutti gli esemplari prodotti sono rudimentali e poco efficaci e solo gli orchetti riescono a padroneggiarle a sufficienza da preferirle in combattimento al posto delle mani nude. Nessuno si è mai preoccupato di dare una stima di prezzo alle armi, dato che il mondo è privo di un sistema monetario. Nella tabella sono utilizzati alcuni simboli particolari, che significano:

(†) l'arma non può essere usata insieme ad uno scudo che assorba più di 1 colpo;

(nf) al danno dell'arma non va sommato il bonus di forza del lanciatore.

Armi	danno	gitt. media	gittata max
Ascia da tiro	2d4-1	10	30
Ascia di pietra	d8	6	15
Bastone o clava	d6	-	-
Fiaschetta d'olio	-	7	15
†Fionda e 20 pietre	d4 nf	20	40
†Giavelotto	d8	15	30
Randello ferrato	2d4-1	-	-

Armature e Scudi	C	dur	a	v
Pelliccia pesante (da indossare)	1	10	-1	-1
Palanca (corteccia di legno a mò di scudo)	1	6	-	-1

Segue un elenco di equipaggiamenti particolari:

Tappi di cera: possono essere usati per prevenire parzialmente il danno dell'Urlo del Fery. Se utilizzati sottraggono 3 punti alla Percezione e dimezzano l'eventuale danno arrecato dall'Urlo del Fery.

1.5 le Erbe

La flora di Kafer è varia e rigogliosa ed offre un vasto insieme di fiori, frutti, foglie ed erbe che detengono particolari proprietà. Per trovare e riconoscere un'erba si utilizza l'abilità *Conoscere erbe*, come descritto nell'ambientazione Mogadus.

parte 2 - le Abilità

Le abilità vengono divise in due parti: per abilità Innate si intendono quelle che personaggi di tutte le razze

possono apprendere in gioventù, mentre per abilità Razziali si intendono capacità che sono proprie di una razza soltanto (che non possono venire apprese da altre razze).

2.1 Abilità Innate

Carica: Può essere usata se il personaggio sta correndo da almeno un round. Se il personaggio si getta addosso ad un avversario ed il ch riesce, in questo round può infliggere il doppio del suo danno base a Mani Nude.

Stordire: funziona come la corrispondente abilità dell'ambientazione Mogadus.

2.2 Abilità Razziali

Addestramento alle armi: ogni volta che il personaggio utilizza un'arma in combattimento, se riesce il ch di questa abilità, può infliggere con l'arma il doppio del danno base.

Assorbire colpi: un Marnar può tirare un check ogni volta che viene ferito. Se il check riesce, l'epidermide del Marnar assorbe 2 colpi dai danni subiti. Se il check ha esito 1, ne assorbe il doppio.

Assorbire più colpi: come la precedente; si assorbono fino a 5 colpi per ogni ferita.

Combattere volando: se il check riesce, il bAgilità del Ramian viene raddoppiato per 5 round.

Conoscere erbe: funziona come la corrispondente abilità dell'ambientazione Mogadus. Consultare la tabella per scoprire le erbe raccolte ed i loro effetti semplici. Bisogna tenere presente che le uniche creature che conoscono le erbe ed i loro effetti, in Kafer, sono gli Atmani; inoltre nessuna razza indigena, neanche gli Atmani, è in grado di preparare alcun tipo di veleno.

Costruire armi: il personaggio è in grado di costruire asce di pietra, asce da tiro e randelli ferrati di buona fattura, a patto di avere a disposizione un piccolo martello, dei legacci e ovviamente buoni pezzi di

Prob	Erba	Effetti semplici
1	nuova	?
2-3	Slacca	Se sparsa su una ferita in quantità (20g) dona grande benessere (1d10 di Punti vita recuperati). Non più di 2/dì
4-5	Taradero	Se ingerita cruda dona grande vigore (+2 in Forza, Mira, Mani nude, Armi da Mischia x 30 min). Max 2 al dì
6-10	Fragaria	Se ingerita cruda dona grande robustezza (+2 punti Vita anche se sono già al massimo; in questo caso l'effetto dura solo un'ora). Non più di 1 al dì
11-15	Ratenata	Se ingerita (20g) decotta migliora la circolazione (+1 bForza x un'ora). Non usarne più di una ogni sei ore.
16-20	Ritubica	Se ingerita cruda in quantità (20g), dona vigore (+2 Forza per 2 round). Con 1 su 1d6, l'effetto è negativo.
21-25	Mantica	Se ingerita a crudo, dona per qualche ora una notevole vista notturna (2 ore: abilità Infravisione val10)
26-50	<i>Erba diffusa nel luogo</i>	
51-75	Zitlova	Se ingerita cruda dona grande prontezza (+4 Armi da Mischia). Con 1 su 1d4, l'effetto è opposto.
76-00	Deserata	Se ingerita decotta dona grande prontezza di riflessi (+2 Agilità e Mira x 30 minuti). Non più di una al dì.

legno e pietra. Le armi vengono prodotte al più in mezzora ed hanno le stesse caratteristiche di quelle nella tabella degli equipaggiamenti.

Danno a sangue: può essere usata in combattimento, se lo Smascellatore è già stato ferito. Se il check riesce, per il resto del combattimento il danno a mani nude dello Smascellatore sarà considerato A nudo (cioè scudi ed armature non potranno assorbire questo danno). Il check può essere tentato una sola volta per combattimento.

Mutaforme: può essere usata quante volte si vuole e in ogni round. Se il ch riesce, il Lejen può scegliere due caratteristiche e sottrarre 3 punti alla prima per aggiungerne 2 alla seconda. Le modifiche sono perenni, quindi vanno segnate sui relativi punteggi base. Sarebbe opportuno che il giocatore motivi la scelta delle caratteristiche cambiando la fisionomia del Lejen a seconda del tipo di mutazione che intende effettuare.

PeM: funziona come la corrispondente abilità razziale dei Kalaphi nell'ambientazione Mogadus.

Rigenerare tessuto: il Kevron, se ferito, può tirare un ch ogni round e recuperare 1 punto Vita per ogni ch riuscito.

Rigenerare più tessuto: può essere tirato ogni round e permette di recuperare 4 punti Vita ogni check riuscito.

Smascellare: permette di recidere la mandibola di un avversario con un colpo secco e preciso.

Sollevarsi da terra: permette di sollevarsi utilizzando le proprie ali, di un metro per ogni 3 punti dell'abilità (ad esempio, un valore 15 permette di sollevarsi di 5 m). Il Ramsta può rimanere in equilibrio in volo per un tempo pari a 2 round per ogni punto dell'abilità (nello stesso esempio, può rimanere in volo per 30 round, cioè 90 secondi).

Telecinesi: permette di muovere oggetti col pensiero. L'Atmano può spostare mezzo chilo di materiale per ogni punto nell'abilità (ad esempio, il valore 24 permette di spostare oggetti di peso non maggiore di 12 chili). Se l'oggetto è mandato contro un avversario, infligge 1d6 di danno per ogni 10 punti dell'abilità (nello stesso esempio, l'Atmano poteva infliggere 2d6 danni). Mentre usa la telecinesi, se l'Atmano spende punti Mana, per ogni punto speso il danno aumenta di un punto.

Urlo del Fery: può essere utilizzata solamente di giorno; un check riuscito permette di emettere un suono acutissimo che infligge 1d10 danni a nudo (non prevenibili) a tutte le creature nel raggio di 30 metri (ovviamente gli Uomini-gallina e gli stessi Fery non vengono danneggiati). Ogni volta che il Fery utilizza l'urlo deve sottrarre 10 punti al valore dell'abilità (se scende sotto lo zero, vale come uno zero). Ogni mattina, all'alba, l'abilità ritorna al valore base.

parte 3 - la Nekromancya

La magia si presenta agli occhi dei viventi nelle forme più diverse; tra queste forme la Nekromancya assume un fascino particolare e pericoloso. I Danekar si aggirano per il regno accompagnati da gruppi (talvolta veri e propri eserciti) di creature risvegliate dalla morte, mostri e combattenti leggendari appartenuti ad un'epoca lontana (il Lungo Mattino), ed usano la loro materia come strumento per convogliare il proprio potere. I Danekar assorbono potere per mezzo del legame che tiene in vita i risvegliati; ogni volta che un risvegliato uccide per conto del Danekar, il suo padrone attinge l'energia vitale dal corpo della vittima.



L'abilità Nekromancya permette l'utilizzo di un mazzo del gioco di carte omonimo all'interno del gioco di ruolo. Il Danekar deve osservare le seguenti regole:

1. Il numero di **carte** del mazzo non è più fissato a 60; il mazzo può essere composto di un numero qualsiasi di carte, purché maggiore di 30;
2. il mazzo non può contenere alcuna **fatality**; vale sempre il limite al massimo di tre carte uguali;
3. il Danekar può **pescare** una carta ogni turno (cioè ogni 5 minuti del tempo di gioco); non potrà mai avere in mano più di 7 carte;
4. il Danekar può istaurare un legame con una creatura morta, donandogli parte della propria energia vitale, risvegliandola (*calandola*) sotto il proprio controllo mentale. Per **calare** un risvegliato, deve spendere tanti Mana quant'è il suo Valore; inoltre deve possedere altrettanti Mana per tenerlo sotto controllo, altrimenti il risvegliato si dissolverà; il legame rimane istaurato per tutto il tempo in cui il Danekar lo desidera, finché ha abbastanza punti Mana per mantenerlo; nel momento in cui i Mana del Danekar sono minori del Valore del risvegliato,

questi si dissolve.

Ad esempio, se il Danekar vuole risvegliare un Khetagg (Valore 20) deve possedere almeno 40 Mana; al momento del risveglio, ne spenderà 20, rimanendo con almeno altri 20. D'ora in poi, dovrà stare ben attento a non scendere sotto i 20 Mana, in quanto in quel caso perderebbe il controllo del Khetagg che si dissolverebbe, di nuovo e definitivamente, di fronte a lui!

5. Il risveglio può essere compiuto anche in forme diverse da quella usuale, a seconda del tipo di legame con cui il risvegliato può essere calato; le **abilità di legame** dei risvegliati vengono interpretate in questo modo:
 - a. *richiamo*: il risvegliato si dissolve dopo un turno (5 minuti) di gioco dal momento in cui è stato calato;
 - b. *instabilità*: analogo al gioco di carte;
 - c. *suicidio*: il risvegliato si dissolve appena il Danekar possiede almeno 26 Mana;
6. per quanto riguarda gli **Equipaggiamenti** e le **Magie**, possono essere giocati in ogni momento; il Danekar deve spendere tanti Mana quant'è il costo della carta; la durata delle magie *permanenti* è di mezz'ora;

7. tutte le carte che influenzano un **avversario**, per estensione, possono influenzare qualunque creatura.

parte 4 - gli Avversari

Nelle tabelle sono utilizzati alcuni *simboli* particolari, che significano:

(A *nudo*): il danno non può essere assorbito da eventuali scudi e armature;

(*Paura*): al primo round di combattimento, se l'avversario fallisce un chFreddezza, rimane paralizzato dalla paura per i propri 2 round successivi.

La stirpe più particolare tra i mostri di Kafter è quella dei **multibraccia**, un retaggio dei primi esperimenti mistici degli atmani. Sono composti esclusivamente di braccia, connesse tra loro da una doppia o tripla articolazione (a seconda dei casi).

parte 5 - gli Oggetti Magici

Sparsi per il continente, esistono centinaia e centinaia di

<i>stirpe Rash</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
Fahs Thal Rash	54	+4	-	12	12	12	Morso e zampata (13 - 3d6)	Sputare sassi (8 - 1d20), Volare (15)	2	36
Fehl Mat Rash	60	+6	-	12	18	12	Morso e zampata (17 - 6d6)	Volare (18)	1	43
Foth Jel Rash	48	+5	-	12	16	12	Morso e zampata (17 - 2d20)	Volare (16)	3	40
Kamikhaze Rash	78	+7	-	12	18	12	Morso e zampata (19 - 2d20)	Volare (20)	1	54
Kuch Yohl Rash	42	+4	-	16	12	12	Morso e zampata (13 - 3d6)	Volare (16)	6	29
Mom Rash	48	+2	-	12	8	12	Morso e zampata (15 - 1d6+9)	Volare (14)	1	28
Tah Fogg Rash	48	+6	-	12	18	12	Morso e zampata (15 - 5d6)	Volare (20)	3	38
<i>MultiBraccia</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
DueBraccia	22	-	-	8	20	10	Bracciata (17 - 2d6)	Immune alla magia (5)	4	14
QuattroBraccia	32	+5	-	10	20	10	2 Bracciate (17 - 2d6)	Immune alla magia (6)	2	26
SeiBraccia	52	+3	-	12	20	10	2 Bracciate (17 - 2d8)	Immune alla magia (7)	1	36
<i>altri Avversari</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
Blatta	22	+6	-	12	18	8	Morso (8 - 1d6 <i>A nudo</i>); se morde, si attacca (bAg=-6) e continua a succhiare 1d6 <i>a nudo</i> ogni proprio round finchè non viene uccisa		5	18
Coboldone	22	+2	3	14	14	8	Sciabola (17 - d6+5)	-	4	18
Denomuthang	112	-	4	10	18	10	Craniata o morso (16 - 3d6)	Craniata in carica (19 - 5d6)	2	64
Draghetto grigio	52	+5	4	24	18	16	Morso (18 - 3d6)	Soffio (16 - d20)	1	44
Gatto grigio scuro	77	+9	6	18	20	12	Morso e zampata (16 - d8 <i>A nudo</i>)	-	+	50
Gatto grigio chiaro	27	+6	6	18	18	12	Morso e zampata (14 - d6 <i>A nudo</i>)	-	+	27
Orchetto grigio	26	+5	2	16	12	12	Morso e zampata (14 - d8+2)	-	+	21
Orcone chelato	52	+2	4	10	16	8	2 Chele (18 - 2d8 ognuna)	-	1	40
Skatreuzz grigio	42	+6	-	8	20	16	2 Code (18 - d12 ciascuna)	-	1	30

oggetti magici.

Elmo Cazzimpero: permette di comprendere e parlare correttamente il linguaggio dei gatti.

Pugnale Ramsta: infligge 1d8 danni. Se viene pronunciata una certa frase, in condizioni di tranquillità, permette di levitare fino a 8 metri di altezza.

Tappi di cera magici: il personaggio che li utilizza non viene influenzato dagli effetti dell'Urlo del Fery.

5.1 Simulacri

I simulacri, nell'era del Lungo Tramonto, rappresentano un legame vivo con le divinità decadute. Chi sceglie di portare un Simulacro diventa l'impronta della divinità nel mondo; il simulacro può mutare le fattezze ed il carattere di chi lo porta, instaurando un legame diretto con la divinità.

Simulacro del Kaos: aggiunge +6 in Forza e -6 in Freddezza.

Simulacro di Axia: dimezza la Costituzione. Se il personaggio viene ucciso, cade in uno stato di incoscienza per qualche ora, poi rinviene.

Simulacro di Libra: aggiunge +12 in Costituzione e -6 in Forza.

Simulacro di Agor: ..



Orchetto grigio

in molti modi, più o meno semplici (ad esempio utilizzando una magia o un veleno appropriato). Kafter è un mondo selvaggio, non possiede le strutture sociali di Mogadus e soprattutto è infestato da una enorme quantità di mostri, orrendi quanto potenti; inoltre Kafter non ha lune, quindi non è consigliabile restare fuori la notte. Nonostante tutte le sue insidie, comunque Kafter è spesso visitato dagli abitanti di Mogadus, o sfruttato come luogo di cammino preferenziale: bisogna sapere che Kafter è meno esteso di Mogadus, quindi ogni viaggio da compiere su Mogadus, fatto su Kafter fa risparmiare molto tempo; precisamente, le distanze su Kafter sono ridotte di un terzo.

Per capire quanto profondo sia il legame tra Mogadus e Kafter bisogna cogliere tutti le ripercussioni storiche tra le due ambientazioni.

Un anno su Mogadus corrisponde a 3 anni su Kafter. La seguente tabella raffronta le rispettive storie; per ogni riga gli eventi su Mogadus e Kafter sono da considerarsi contemporanei.

Mogadus	Kafter
315 Alleanza, inizio II Età	945 Pace tra le religioni
627 Meteorite su mogadus	1881 Prima oscurità .. da questo momento Mogadus sa di Kafter (lo scoprono gli eterei)
800 (circa) Avvento dei recisi	2400 (circa) Ascesa dei danekar
871 Inizia la IV età, segnata dalla forte espansione dei recisi	2613 Seconda oscurità
950 (circa) Avvento dei Nekromanti su Mogadus	2850 (circa) Avvento dei Nekromanti su Mogadus

parte 7 - consigli al Master

[Work in Progress]

Due tipi di avventure: 1) i personaggi sono assoldati per la difesa di un sotterraneo, creano piccole trappole, preparano imboscate, poi affrontano gli invasori. 2) i personaggi si scontrano tra loro o contro altri gruppi. Se il master sceglie di proporre la seconda alternativa, nella creazione dei personaggi può portarli direttamente alla soglia dell'evoluzione, in modo da rendere il combattimento più interessante e sanguinario.

parte 6 - Mogadus e Kafter

Kafter è il mondo accoppiato a Mogadus. Questo significa che i due mondi sono fortemente connessi, hanno una struttura fisica simile (ad esempio il clima) e soprattutto è possibile varcare la soglia tra i due mondi