

# *ambientazione Mogadus*

versione 4



*pitzeotisia o pitze del quinto Ianan  
anno 255 della III Età  
anno 883 dal Patto*

*Questo è il mio addio al continente, il vigore scorre via da me mentre la mia memoria rimane salda. Sono in viaggio, fuggo dalla mia culla verso ciò cui tendo da sempre. Sono uno tra gli ultimi storici in questo mondo che dimentica ogni cosa e temo che anche questo lascito rimanga senza eredi.*

*Alla sua prima alba il continente vide gli Antichi Fjaure crescere tra le piante e i fiumi delle terre del sud. I loro occhi immortali videro erigersi i Vema dalla gretta terra, senza alterare la loro lenta evoluzione verso la coscienza. I Vema crebbero e si moltiplicarono, raggiunsero le vette più alte e le terre più lontane del continente e si adattarono ad ogni terra che incontravano.*

*Quale dignità e quale gloria in quel popolo, mentre creavano i primi manufatti! Il destino dei Fjaure era di gioirne da lontano, invisibili e impotenti, signori e schiavi dell'incedere del tempo.*

*AmadRakejalFarEse  
Fjaur del Primo Etereo*

# Sommario

- parte 0 - Intro
- parte 1 - i Personaggi
  - 1.1 le Razze
  - 1.2 Educazione ricevuta
  - 1.3 Mestieri successivi
- parte 2 - l'Equipaggiamento
  - 2.1 Elmi e Parti di armatura
  - 2.2 Equipaggiamenti Particolari
  - 2.3 Oggetti Incantati
  - 2.4 Oggetti Unici
- parte 3 - i Clan
- parte 4 - le Abilità
  - 4.1 Abilità razziali
  - 4.2 Abilità acquisibili nei Clan
- parte 5 - la Magia
  - 5.1 gli Arcani dei Sacerdoti
  - 5.2 gli Incantesimi dei Chierici
  - 5.3 i Riti di Emanazione dei Recisi
- parte 6 - le Erbe e i Veleni
- parte 7 - gli Avversari
- parte 8 - Storia del Regno
  - 8.1 l'Età Antica
  - 8.2 la I Età (del patto, della religione)
  - 8.3 la II Età (dell'alleanza)
  - 8.4 la III Età (della magia)
  - 8.5 la IV Età (del sangue)
  - 8.6 la V Età (della morte)
- parte 9 - il Calendario
- parte 10 - la Confederazione
- parte 11 - Intrattenimenti
  - 11.1 Braccio di Ferro
  - 11.2 l'Arena di Magmud
  - 11.3 gli Squaccheri di Halaisa
  - 11.4 Gir'a'palla

## parte 0 - Intro

Il continente di Mogadus ha vissuto una lunga storia, fatta di sanguinose battaglie e gloriose scoperte, ma soprattutto di popoli in cammino. Noi inizieremo a narrare gli abitanti della terza e quarta Età, i loro usi e la loro storia; in queste Età, il continente è diviso in nove regni alleati e parzialmente indipendenti, uniti sotto il controllo centrale di Gordol.

L'abilità comune Cultura, nell'ambientazione, indica la capacità di leggere e scrivere l'Elkal, la lingua comune del continente. Questa lingua nasce dall'evoluzione dell'Elkal Antico, lingua originaria del popolo dei vema, la cui diffusione nel continente portò alla crescita delle razze odierne. Letteralmente *elkal* significa *lingua bassa*, ad indicare spregiativamente la statura fisica e culturale di chi la utilizzava.

Per capire il presente inizieremo dal passato, dai popoli più antichi che il continente ricordi: i Vema e i Fjaure.

I **Vema** rappresentano il progenitore comune delle



il nordico Krojden

principali razze del continente.

I **Fjaure** sono i primi abitanti dell'etereo che circonda Mogadus, le memorie di questo popolo affondano fin quasi ai tempi della creazione dell'ambientazione. Esseri immortali fatti di puro spirito, sono sottomessi unicamente ad Persa (nome con cui è venerato il Dio-del-Movimento nell'ambientazione Mogadus); sebbene calati nel tempo, trascendono lo spazio, come occhi che vedono in ogni luogo. Amano visceralmente il mondo in cui sono immersi, al punto che a volte Persa concede ad alcuni di loro di spogliarsi della propria essenza ed abitare la terra, vivendo da mortali. E' così che si sono formati, in tempi antichissimi, i due popoli Lejan, che abitano tuttora il continente.

## parte 1 - i Personaggi

Ripercorrendo la creazione del personaggio, scopriremo le razze che popolano il continente, i mestieri che praticano, come usano equipaggiarsi e le loro strutture sociali.

### 1.1 le Razze

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

**1. Valdariano:** è il ceppo più prolifico della discendenza dei Vema, che si insediò nell'isola di Valdar. Il clima temperato ed accogliente del luogo favorì la loro crescita intellettuale e spirituale. Abitanti in tempi antichi della sola isola di Valdar, si diffusero poi nel continente e in particolare a Gordol, facendo pesare il loro potere in seno

a tutta l'Alleanza. I Valdariani sono alti circa 1 metro e 80.

*Caratteristiche:* una casuale, (una casuale)

*Abilità comuni:* due casuali, (una a scelta)

*Altre abilità:* -

**2. Nordico:** abitano la zona orientale delle terre del Nord, mescolati da tempo ai Lejan al punto da avere perso parte delle loro caratteristiche: dei Lejan hanno preso i colori chiari e una certa altezza. Disabituati ad ogni forma di magia, sono ad essa particolarmente sensibili. Il rispetto delle tradizioni che è alla base della loro cultura rende i nordici degni di rispetto in tutto il continente: non di rado si trova un nordico alla guida di una banda di esploratori.

*Caratteristiche:* Agilità, Costituzione, (Psiche)

*Abilità comuni:* Autorità

*Altre abilità:* Lingua Eikej

**3. Lejan del sud:** sono i cosiddetti figli dei Fjaure, che scelsero di abitare il continente, allontanando da sé la propria immortalità. Il termine *lejan*, nell'Elkal Antico, significa *viaggiante*, a ricordo della dipartita dalla vita spirituale dei Fjaure.

*Caratteristiche:* Agilità, Percezione

*Abilità comuni:* Cultura

*Altre abilità:* Lingua Teilej, Vista termica\*

**4. Lejan del nord:** sono il secondo ramo della progenie dei Fjaure, scesi sul continente in tempi remoti per colonizzare le terre del nord. Hanno stretto una duratura alleanza commerciale e politica con i nordici, con i quali comunicano nella lingua Eikej, dialetto della propria lingua madre.

*Caratteristiche:* Agilità

*Abilità comuni:* Cultura

*Altre abilità:* Lingua Eikej, Lingua Teilej, Vista termica\*

**5. Kalapho:** sono i discendenti dei vema che si adattarono alla vita sui monti; il clima pesante delle Montagne Montuose indurì il loro carattere ed i loro lineamenti, finché abbandonarono i monti, digradando a est sulle colline del Cowell, fino ad arrivare all'oceano; i Kalaphi presero successivamente possesso delle isole di Kandex. Il termine *kalapho*, nell'Elkal Antico, significa letteralmente *piccolo monte*, cioè *collina*, per designare la differenza dell'antica stirpe dei vema dei monti. I Kalaphi hanno una corporatura robusta e sono alti circa 160 cm. Il loro temperamento bellicoso li ha portati nell'arco della storia a scontrarsi contro tutte le altre razze.

*Caratteristiche:* Costituzione

*Abilità comuni:* Armi da mischia

*Altre abilità:* PeM\*

**6. Ferak:** si originano dal ceppo dei vema che si stabilì negli altipiani rocciosi nel sud-ovest del continente; il termine Ferak significa appunto *vema delle rocce*. La popolazione che si insediò nelle alture intorno alla fortezza di Cromid crebbero in prestanza fisica e si espansero fino a prendere il controllo della maggior parte del regno di Cromid. I Ferak hanno una carnagione scura ed hanno la stessa statura dei Kalaphi.

Bonus di Razza	vita	mana	alt.	peso
Valdariano	+3	+4	-	-
Nordico	+4	+3	-	-
Lejan del sud	-	+7	3/4	3/4
Lejan del nord	+1	+6	5/6	5/6
Kalapho	+4	+1	3/4	-
Ferak	+2	+3	3/4	3/4
Xavano	+1	+4	2/3	2/3
Babbuino delle colline	-2	+4	1/2	1/2
Babbuino dei laghi	-1	+3	1/2	1/2
Batron	+6	-	7/6	7/6
Xule	-1	+10	3/4	3/4

*Caratteristiche:* Agilità, Costituzione, (Intelletto)

*Abilità comuni:* Furtività

**7. Xavano** (o Xavan): si originano dal ceppo dei vema che proseguì il viaggio fino alle terre desertiche dell'estremo ovest; il termine Xavano significa appunto *vema del deserto*. Si adattarono a questo clima difficilissimo, conservando gelosamente la cultura delle origini. Gli Xavani hanno la pelle olivastra e sono alti intorno al metro e mezzo.

Mostrano una tendenza ad isolarsi e a non farsi notare; sono soliti vestire con abiti scuri, cercano di coprirsi il corpo il più possibile, indossando cappucci, mantelli e tuniche.

*Caratteristiche:* Agilità, Psiche, (Forza)

*Abilità comuni:* Cultura, Furtività

**8. Babbuino delle colline:** i principali insediamenti di questa specie di babbuini sono localizzati a sud del regno di Broox. I babbuini delle colline vivono circa 30 anni; sono organizzati in tribù nomadi.

*Caratteristiche:* Agilità, Psiche, Percezione, (Intelletto)

*Abilità comuni:* Mani nude, (Autorità, Cultura, Fascino)

*Altre abilità:* Lingua Elbab, Seguire tracce

**9. Babbuino dei laghi:** questi babbuini vivono al di là delle montagne centrali, nella zona dei grandi laghi nel regno di Bizn't. Sono più longevi dei cugini babbuini delle colline, raggiungendo l'età media di 40 anni. Gli insediamenti tendono ad essere di tipo sedentario.

*Caratteristiche:* Agilità, Costituzione, Psiche, (Intelletto)

*Abilità comuni:* Mani nude, (Cultura, Fascino)

*Altre abilità:* Lingua Elbab

**10. Batron:** questa stirpe selvaggia, lontana parente della razza valdariana, abita le paludi centrali del regno Sacro. I Batron hanno un fisico molto sviluppato, sono più corpulenti dei valdariani, ma meno sviluppati dal punto di vista culturale e spirituale.

*Caratteristiche:* Forza, (Intelletto)

*Abilità comuni:* Mani nude, (Cultura, Fascino)

*Altre abilità:* Cacciare, Seguire tracce

**11. Xule:** questa stirpe è la più misteriosa del continente; si dice che gli Xule popolino il mondo fin dalla notte dei

tempi e che solamente dal tempo dell'Alleanza abbiano deciso di mostrarsi agli altri abitanti di Mogadus. Uno Xule è un essere umanoide, simile ad un Ferak, ma privo di gambe (la parola *xule* nell'Elkal Antico significa proprio *senza gambe*) e levitante; questi esseri in pratica "galleggiano" sull'aria ed hanno facoltà telepatiche, che gli permettono di captare i pensieri altrui. Queste particolarità fanno pensare ad un'origine magica della stirpe, ma gli Xule sono molto gelosi delle loro tradizioni, basti sapere che nel continente si sa ancora pochissimo su come si riproducono, essendo una stirpe asessuata; l'ipotesi più accreditata è circa una *rigenerazione* del corpo, di padre in figlio; se così fosse, il numero degli Xule dovrebbe essere costante in ogni tempo. La levitazione permette di sopperire perfettamente alla mancanza degli arti inferiori, ciononostante uno Xule non potrà mai possedere l'abilità Cavalcare ed avrà difficoltà ad eseguire salti in alto.

*Caratteristiche:* Intelletto

*Abilità comuni:* (Fascino, Autorità)

*Altre abilità:* Telepatia Xulica\*, Levitare\*

## 1.2 *Educazione ricevuta*

Si può scegliere un mestiere tra quelli sotto elencati. Il master dovrebbe fornire un equipaggiamento adeguato a seconda del mestiere scelto (ex. fornire al ladro la borsa con gli attrezzi da scasso).

### 1. **Arciere** (o balestriere):

*Caratteristiche:* Agilità, Velocità

*Abilità comuni:* Mira

*Altre abilità:* Cacciare

### 2. **Artigiano:** fabbro e falegname

*Caratteristiche:* Costituzione, Forza

*Abilità comuni:* -

*Altre abilità:* Conoscere armi, Neutralizzare trappole, Riparare armi, Stimare prezzi

3. **Banditore:** si guadagna da vivere reclamizzando prodotti, negozi o luoghi, in genere indossando insegne. È uno dei personaggi che più segue la moda, malgrado la misera paga.

*Caratteristiche:* -

*Abilità comuni:* Cultura, Fascino

*Altre abilità:* Cavalcare, Etichetta, Intrattenere, Stimare prezzi, Usare deltaplano

4. **Boscaiolo:** vive nelle foreste, abbattendo alberi e vivendo della vendita del legname

*Caratteristiche:* Forza, Percezione

*Abilità comuni:* (Cultura)

*Altre abilità:* Arrampicarsi, Cacciare, Cavalcare, Conoscere erbe, Pescare, Seguire tracce

5. **Cacciatore:** è un esperto nel braccare e dare la caccia agli animali selvatici. Di solito indossa la pelle delle prede più grandi a simbolo di autorità. Conosce molto bene gli habitat e le abitudini degli animali che caccia e talvolta

sviluppa dei comportamenti simili a loro, tanto da rifiutare la vita con gente della sua razza, per ritirarsi in solitudine nei boschi.

*Caratteristiche:* Agilità, Percezione, (Psiche)

*Abilità comuni:* Furtività, Mira

*Altre abilità:* Cacciare, Cavalcare, Costruire trappole, Neutralizzare trappole, Pescare, Seguire tracce

6. **Camposantaro:** è il custode dei camposanti, colui che difende le tombe da ladri di cadaveri e cura il cimitero.

Solitamente veste di nero.

*Caratteristiche:* Costituzione, Psiche

*Abilità comuni:* Freddezza, (Autorità, Fascino)

*Altre abilità:* Guidare carri, Immunità alle malattie, Scavare tunnel

7. **Cantoniere:** il cantoniere custodisce le vie di passaggio delle carovane; è un esperto conoscitore dei luoghi e dei suoi abitanti (anche non umani), con i quali intreccia spesso rapporti di fiducia.

*Caratteristiche:* Percezione, Velocità, (Psiche)

*Abilità comuni:* Cultura, Freddezza

*Abilità:* Etichetta, Guidare carri, Stimare prezzi, 1 lingua a scelta

8. **Carceriere:** sta nelle carceri a guardare i carcerati (tipo secondino).

*Caratteristiche:* Forza

*Abilità comuni:* Freddezza, Mani nude, (Fascino)

*Altre abilità:* Stordire, Torturare

9. **Cavaliere:** l'addestramento da Cavaliere è il più duro tra quelli impartiti dall'Esercito Imperiale.

*Caratteristiche:* Agilità, Forza, (Psiche)

*Abilità comuni:* Armi da mischia

*Abilità:* Atterrare, Cavalcare, Disarmare, Etichetta

10. **Chierico (dei Grandi Maghi):** colui che, nel nome del Grande Mago Etereo che lo guida, ammaestra il popolo e si prodiga nell'acquisire sempre più potere magico per lanciare gli incantesimi che gli vengono ispirati direttamente dalla fonte del suo Potere. Ogni personaggio che interpreti un Chierico deve scegliere un Grande Mago Etereo, che diverrà il suo unico credo. Un chierico si avvarrà dei vantaggi delle armi e della magia, se questo servirà per difendere e diffondere la sua causa. Il carattere e temperamento dei chierici varia a seconda della credenza e dell'addestramento ricevuto.

*Caratteristiche:* Intelletto, Psiche

*Abilità comuni:* Autorità, Cultura, Freddezza, (Mani nude, Mira)

*Abilità:* Lanciare incantesimi

11. **Cuoco (locandiere):** questo personaggio ha passato la sua infanzia nelle cucine di una locanda o presso qualche Signore. È un gran maestro nel preparare la pizza, in assoluto il piatto più prelibato del regno.

*Caratteristiche:* Costituzione

*Abilità comuni:* Autorità, Cultura, Freddezza, Mani nude, (Mira)

*Abilità:* Conoscere erbe, Fare la pizza, Intrattenere

**12. Disinfestatore:** è un personaggio molto comune sia nei paesi che nelle grandi città e vive uccidendo ratti ed altri simili animali, che infestano ogni dove. Di solito agisce da solo, ma non è raro che i Signori assoldino squadre di disinfestatori per rimediare alla piaga che più affligge la vita sociale nelle città.

*Caratteristiche:* Costituzione, Percezione

*Abilità comuni:* Freddezza, Furtività, (Autorità, Fascino)

*Abilità:* Immunità alle malattie, Costruire trappole, Seguire tracce

**13. Erborista:** esperto conoscitore delle erbe e dei veleni (anche i meno diffusi), si ingegna nel prepararne di nuovi e sempre più potenti. Per dettagli sull'utilizzo di erbe e veleni si rimanda alla parte 6.

*Caratteristiche:* Intelletto, Psiche, (Forza)

*Abilità comuni:* (Armi da mischia, Mani nude)

*Abilità:* Conoscere erbe, Curare ferite, Fare veleni, Immunità ai veleni, Nuotare

**14. Esattore:**

*Caratteristiche:* Intelletto

*Abilità comuni:* Autorità, Cultura, Fascino, Freddezza, Mani nude

*Abilità:* Etichetta, Lingua Eikej, Stimare prezzi

**15. Guerriero:** coloro che si arruolano nelle file dell'Esercito Imperiale formano la innumerevole schiera dei guerrieri, addestrati all'arte della guerra fin da giovanissimi; la loro filosofia di vita è semplice: ogni ostacolo va abbattuto ed ogni ordine eseguito. Il comportamento dei guerrieri nei confronti della magia è spesso ambiguo e dissimile, ma in genere è solita un'aura di diffidenza nei confronti di tutto ciò che è arcano, tranne ovviamente ciò che è applicabile a loro esclusivo vantaggio, come le armi magiche (delle quali sono continuamente alla ricerca).

*Caratteristiche:* Agilità, Forza, (Psiche)

*Abilità comuni:* Armi da mischia

*Abilità:* Ambidestro, Atterrare, Disarmare

**16. Guida:**

*Caratteristiche:* Agilità, Percezione, Velocità

*Abilità comuni:* Cultura

*Abilità:* Arrampicarsi, Cavalcare, Guidare carri, Nuotare, Pescare, Seguire tracce, Timonare, Trovare trappole

**17. Ladro:** il mestiere di ladro ha raggiunto nel continente una discreta diffusione, conseguenza diretta del grande sviluppo della civiltà. All'origine di questa professione c'era il desiderio di conoscere il mondo e di viaggiare unito alla necessità di sopravvivere senza praticare attività stabili: anticamente il ladro era un senza terra, non aveva famiglia né proprietà se non quelle che rubava e utilizzava subito per provvedere ai suoi bisogni (soprattutto vestiti, cibo, soldi, armi). Attualmente alcuni ladri seguono l'antica tradizione di viaggiatori e continuano questo stile di vita vagabondo: ma per la maggioranza lo scopo

principale del rubare è la ricchezza non più la sopravvivenza. Le tecniche di furto si sono andate molto affinando nel tempo e i ladri possiedono organizzazioni di tipo stabile e comunitario come i clan: la tendenza moderna è a rimanere in una stessa zona e raggiungere un tenore di vita agiato ponendosi all'interno degli schemi della società.

*Caratteristiche:* Agilità, Percezione, Velocità, (Forza)

*Abilità comuni:* Furtività, (Autorità)

*Abilità:* Arrampicarsi, Intrattenere, Costruire, Neutralizzare e Trovare trappole, Rubare, Scassinare, Stimare prezzi

**18. Lottatore:**

*Caratteristiche:* Agilità, Costituzione, Forza, Velocità, (Psiche)

*Abilità comuni:* Mani nude, (Cultura)

*Abilità:* Atterrare, Furia, Stordire, Torturare

**19. Marinaio:**

*Caratteristiche:* Agilità, Costituzione, Forza, (Psiche)

*Abilità comuni:* Fascino, Mani nude, (Cultura)

*Abilità:* Nuotare, Pescare, Timonare

**20. Mercante:** la professione del mercante è nata con l'introduzione della moneta nel regno che ha sostituito il più antico sistema del baratto. L'attività mercantile è attualmente in grande sviluppo, soprattutto nelle fiorenti città a nord-est del continente, dove questo dinamismo economico favorisce la scoperta di nuove tecnologie e di strutture all'avanguardia in ogni campo. I mercanti tendono a vivere in un posto fisso, creandosi una famiglia e mantenendo rapporti cordiali con gli altri componenti della società, con cui inevitabilmente si trovano ad avere relazioni quotidiane. Ma esiste anche un tipo di mercante cosiddetto itinerante, che gira tutte le varie parti del regno per essere sempre aggiornato sulle ultime scoperte e per cogliere ogni buona occasione gli si presenti. Questa categoria di mercante conosce quasi tutte le lingue del regno e commercia soprattutto armi tra le più nuove e potenti. Solitamente l'attività commerciale passa di padre in figlio perché il senso della famiglia è molto forte, anche per i mercanti itineranti. Tra i mercanti stabili è diffusa la tendenza ad abitare in case ordinate e pulite, molto ampie, tra le più belle di tutte il regno.

*Caratteristiche:* -

*Abilità comuni:* Cultura, Fascino

*Altre abilità:* Conoscere armi, Conoscere erbe, Guidare carri, Intrattenere, Lingua Eikej, Stimare prezzi, Timonare

**21. Messaggero:** non fra i mestieri più diffusi del regno, quello del messaggero è comunque un ruolo di grande importanza: nella sua educazione coesistono allenamenti fisici e qualche nozione di diplomazia.

*Caratteristiche:* Agilità, Percezione, Velocità, (Forza)

*Abilità comuni:* Cultura, (Mani Nude)

*Altre abilità:* Cavalcare, Etichetta, Guidare carri, 2 lingue a scelta

**22. Minatore:** è la classe prediletta dai Kalaphi; è una delle cariche meno autoritarie ma più praticate.

*Caratteristiche:* Costituzione, Forza, (Psiche)

*Abilità comuni:* -

*Altre abilità:* Lavorare pietre, Scavare tunnel, Stimare prezzi, Trovare trappole

**23. Reciso:**

*Caratteristiche:* Costituzione, Freddezza

*Abilità comuni:* Autorità, (Fascino)

*Altre abilità:* Emanazione

**24. Sacerdote (degli Antichi Dèi):** è colui che, nel nome della divinità in cui crede, ammaestra il popolo e si prodiga nell'acquisire gli Arcani, poteri magici che gli vengono ispirati direttamente dalla fonte del suo Credo. Ogni sacerdote è votato ad un solo Credo e la sua vita è volta a difendere e diffondere la sua fede.

*Caratteristiche:* Intelletto, Psiche, (Forza)

*Abilità comuni:* Autorità, Cultura, Freddezza, (Mani nude, Mira)

*Altre abilità:* Acquisire Arcani, Etichetta, Lingua Elkal Antico, Meditazione mistica

**25. Saggio:**

*Caratteristiche:* Intelletto, Percezione

*Abilità comuni:* Autorità, Cultura

*Altre abilità:* Conoscere armi, Conoscere erbe, Curare ferite, Etichetta, Leggere le labbra, Stimare prezzi, tutte le Lingue

**26. Selvaggio:** una vita solitaria e sotto molti aspetti primitiva forma nel selvaggio un'attitudine all'intervento fisico ed a comportamenti dominati da una carica "istintiva". Le cause che lo hanno portato nella sua situazione sono diverse da caso a caso, ma in ogni storia sono presenti violenze, esili volontari e non, ed in generale l'assenza di una famiglia a cui appoggiarsi.

*Caratteristiche:* Agilità, Costituzione, Forza, Percezione, (Intelletto, Psiche)

*Abilità comuni:* Mani nude, (Cultura, Fascino, Freddezza)

*Abilità:* Atterrare, Cacciare, Diggiuno, Furia, Seguire tracce

### 1.3 Mestieri successivi

**Chierico Errante:** a volte capita che un Chierico rinneghi il proprio credo; in quel caso, se il Grande Mago a cui si affidava è benevolo con la sua sorte, può consentirgli di diventare un Errante. Personaggi di questo tipo sono affascinati dalla magia, che vedono non più come tramite

Servizi comuni	costo	Gioielli	costo
Alloggio per una notte	10	Corona	1200
Stallaggio per una notte	6	Scettro	900
Pasto comune (+1 pV)	6	Collana	700
Stagnata di pizza (+2 pV)	8	Bracciale	500
Ospitalità nel tempio	0 ~ 8	Anello	300
Viaggio in carovana (1 giorno)	10	Orecchini (paio)	150
Viaggio in diligenza (1 giorno)	25		

tra sé e il Grande Mago che li ha educati, ma come diretta espressione della propria intelligenza e superiorità nei confronti del resto del mondo. Sono disposti a tutto per scoprire i segreti più nascosti della magia: non sono rari duelli tra Erranti, spesso dalle conseguenze devastanti, causati solo dal voler evidenziare la propria potenza ed eliminare ogni antagonista. In genere provano ribrezzo per le armi (che rappresentano per loro il simbolo di rozzezza), e le useranno solo in casi di estremo pericolo. Sono definiti "erranti" perché, rifiutando la propria scuola di origine, sono costretti a vagabondare per il mondo in cerca di qualche Scuola o qualche Chierico anziano disposti ad insegnare loro nuovi incantesimi, ovviamente dietro pagamento di cifre considerevoli. Il costo di questa prestazione dipende strettamente dal valore di Intelletto richiesto dall'incantesimo: precisamente, il costo è di 200 monete per ogni punto di Intelletto richiesto dall'incantesimo (ad esempio, se il Intelletto richiesto è +3, l'incantesimo può essere comprato con 600 monete).

## parte 2 - l'Equipaggiamento

In questa sezione viene esposta una moltitudine di armi, armature ed oggetti vari per equipaggiare al meglio il proprio personaggio. Le tabelle sono organizzate per tipo; i valori mostrati sono indicativi e descrivono un esemplare di buona fattura, in buono stato. Nelle tabelle sono utilizzati alcuni simboli particolari, che significano:

(‡): l'arma richiede l'uso di entrambe le mani;

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

(nf): si usa per alcune armi da lancio (principalmente archi e balestre) e significa che al danno dell'arma non va sommato il bonus di forza del lanciatore.

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

(\*): è considerato oggetto magico.

**Armi da mischia:** armi di questo tipo sono caratterizzate, oltre che dal danno, da una difficoltà d'uso (colonna *diff*): questa è un modificatore al check di attacco in Armi da mischia che può andare da -2 a +3 e ingloba proprietà dell'arma come il peso (ex. una scure bipenne), la dimestichezza richiesta (ex. una falce) e l'uso improprio di un oggetto come arma (es. una vanga). Le armi da mischia che possono essere usate efficacemente anche come armi da lancio (es. un pugnale) sono dette *armi miste* e sono elencate insieme alle *armi da lancio* nella tabella relativa.

**Armi da mani nude:** sulla tabella delle armi da mani nude il bonus sulla colonna *danno* va inteso come il numero di unità-dado che bisogna aggiungere al proprio danno base. Ad esempio, se un personaggio ha Mani nude=16 (danno base 1d4) ed utilizza un pugno di ferro (+1), il danno base aumenta da 1d4 a 1d6. Nel caso il personaggio utilizzi più armi da mani nude (massimo una per le braccia ed una per le gambe), il danno base aumenta del numero totale di unità-dado; continuando l'esempio precedente, se lo stesso personaggio utilizza anche un paio di stivali

(Continua a pagina 9)

Armi da lancio, Armi miste e oggetti da lancio	danno	dif	fo	gittata		costo
				media	max	
Accetta calibrata	d8	0	-	8	25	30
†Arco corto	- nf	-	-	20	50	50
†Arco medio	- nf	-	10	25	60	70
‡Arco medio-lungo	- nf	-	13	30	70	90
‡Arco lungo	- nf	-	17	35	80	120
‡Arco lungo di fattura Lejan	- nf	-	18	40	90	140
‡Arco lungo pesante	- nf	-	20	50	100	160
‡Arco lungo a doppia freccia (lancia 2 frecce; richiede 18 in agilità)	- nf	-	18	35	60	200
Ascia di pietra	d8	0	-	7	20	20
†Balestra normale	- nf	-	-	30	60	90
‡Balestra pesante	- nf	-	15	40	75	150
‡Balestra a ripetizione (richiede 1 round di caricamento; lancia 3 dardi)	- nf	-	-	20	40	200
Cerbottana e 5 aghi	1 nu nf	-	-	6	12	20
Fiaschetta d'olio	-	-	-	7	15	1
†Fionda e 20 pietre	d4 nf	-	-	20	40	10
†Giavellotto	d8	+1	-	15	30	25
Lancia	2d4	0	6	10	25	30
Martello da lavoro	d6	0	-	7	18	15
Picca	d10	+1	14	8	16	50
Pugnale normale	d6	-2	-	8	25	20
Pugnale scanalato (veleno 30g)	d6	-1	-	5	20	40
Shuriken	d6	-	-	10	20	15
†Tridente o forcione (calibrato)	d10	+1	-	8	20	40

Accessori di movimento	gg	costo
Carro a quattro ruote (5x3x3 metri)	-	400
Carro a due ruote (2x1x1 metri)	3/4	250
Cavallo da guerra (danno d8)	1/3	400
Cavallo da sella equipaggiato (sella, briglie, coperta, sacche, posto per un'arma lunga)	1/4	220
Cavallo da tiro	2/3	120
Vascello	1/4	400000
Galea	1/3	100000
Barca a vela	1/2	5000
Canoa singola	3/4	400
Deltaplano singolo	1/2	400

Gemme	costo
Smeraldo (verde)	1000
Diamante	500
Zaffiro (blu)	300
Rubino (rosso)	200
Perla	150
Ambra	100
Onice	90
Topazio (giallo)	70
Avorio	50
Quarzo	25

Armi da mischia	danno	dif	costo
‡Alabarda	2d4+2	+3	70
Bastone o clava	d6	-1	10
Caltrop	d4+1	-	15
‡Curvospada (richiede Armi da mischia >18 - azzera i Colpi degli scudi)	d8	-	60
†Falce	d10	+3	30
Frusta (se agilità > 18 il danno aumenta di 3 punti)	d6	+1	25
Gladio	d8	-1	40
Lama di serpente (vel. 20g)	d8	-1	50
Mazza normale	2d4	-1	20
†Piccone	d6+1	+1	25
Pugnale Denti di Squalo	d10	+3	70
Randello ferrato	d8	-1	15
‡Spadone a due mani	d12	+2	100
†Spada a una mano e ½	d10+1	+2	85
Spada normale	d10	0	50
Spada a lama ondulata	2d4+1	+1	60
Sciabola	d6+2	0	60
Scimitarra, Fioretto	d8+1	0	65
‡Scure bipenne	2d6	+2	85
Spada di fattura Kalapha	d6+d4	+3	100
Stella del mattino	d10	0	50
†Vanga	d6+1	+1	15
†Zappa o rastrello	2d4-1	+1	20

Armi da mani nude	danno	costo
Pugno di ferro (sottrae -1 in Armi da mischia e Mira)	+1	25
Stivali puntuti (sottraggono -1 in Velocità)	+1	40

Dardi e frecce	danno	costo
Dardo o freccia normale	d10	1
Dardo o freccia esplosiva	3d4	30
Dardo o freccia perforante	d6 nu	30
Dardo o freccia a punta scanalata (contiene 2g di veleno)	d8	25
Dardo o freccia argentata	d10 *	40
Dardo di fattura Nordica	d8+2	12
Freccia di fattura Lejan	d4+d6	4
Freccia uncinata	d12	8
Freccia infuocabile	d8+3	25
Freccia a 2 uncini	2d6	20

<b>Armature complete</b>	C	dur	a	v	costo
Corazza di piastre d'acciaio rinforzata	4	16	-3	-6	600
Corazza di piastre d'acciaio	3	16	-2	-5	300
Corazza di piastre d'oro (+2 Autorità)	3	20	-2	-5	500
Corazza di piastre d'argento (+1 Autorità)	3	18	-2	-5	350
Corazza di piastre di bronzo	2	22	-1	-4	250
Corazza di piastre di ferro	2	20	-2	-3	200
Corazza di piastre unite da anelli	2	18	-2	-4	160
Corazza di squame	2	22	-3	-3	140
Cotta di maglia	2	16	-1	-3	180
Corazza di scaglie	3	12	-3	-5	120
Corpetto di cuoio	1	18	-	-2	80
<b>Armature per animali</b>	C	dur	a	v	costo
Bardatura per cavalli	1	17	-	-3	50
Cotta canina	1	10	-	-3	130
Armatura canina	2	12	-3	-6	170
Armatura canina completa (s 2d4+2, ©Arfio)	4	8	-4	-8	250
<b>Scudi</b>	C	dur	a	v	costo
Rotella (di legno, da legare al braccio)	1	6	-	-2	15
Roskije (scudo piccolo di legno)	1	13	-1	-2	25
Scudo con spuntoni (d6 danni - come arma)	1	8	-1	-2	40
Scudo Nordico (di legno, bordo in ferro)	2	10	-2	-3	40
Grappolone (triangolare di legno, bordo in ferro)	2	12	-3	-2	60
Scudo da cavaliere (in ferro)	3	10	-3	-4	90
Scudo pesante (fattura mista, richiede forza>16)	3	12	-1	-5	120
Scudo Nordico rinforzato (leghe metalliche)	4	8	-3	-3	200
Scudo di fattura Kalapha (leghe metalliche)	5	6	-2	-4	200
<b>Elmi</b>	C	dur	a	v	costo
Elmo d'acciaio rinforzato	4	16	-1	-1	60
Cappello d'acciaio (viso semiscoperto)	3	16	-1	-	30
Elmo greco (a viso scoperto), di bronzo	2	22	-	-	25
Protezione in cuoio	1	18	-	-	10



*lo Scudo Pesante*



*lo scudo Roskije*

<b>Scorte ed equipaggiamento</b>	costo
Zaino (spazio 600mo)	5
Vestiti di ricambio	10
Razione di cibo standard (dura 3 gg)	4
Razione di cibo conservato (dura 7 gg)	10
Razione di fieno (conservazione 5gg)	2
Torcia comune (durata 3 ore)	1
Lanterna ad olio con scurini	15
Fiaschetta d'olio (durata 5 ore)	1
Acciarino (esca e pietra focaia)	2
Kit del ricercatore (Specchio, spago, gesso e borraccia)	20
Stivali al ginocchio	10
Sandali di cuoio	5
Corda di canapa (ogni 2m)	1
Filo di ferro (ogni 3m)	1
Fune di seta (ch+5 o spezza - ogni 6m)	1
Sacco di cuoio imbottito (750mo)	10
Sacco di corda (a perdere - 750mo)	5
Piccolo uncino di ferro	5
Bocchetta di acqua santa	50
Mazzetto di erbe anti-licantropi	50
Mazzetto di erbe anti-draghi	1000
Borsa con attrezzi da scasso	30
Attestato dei goblin di montagna	50
Ingredienti per la pizza (x 1 persona)	1
Bussola magnetica	30
Scrigno (5000mo - 100*50*50cm)	60
Ombrello di ferro (d4)	20
Sapone e asciugamano	15
Pettine e spazzola	3
Quaderno e mina nera	10
Pentole da cucina (4)	30
Statuetta sacra in pietra	20
Lucchettone con chiave	15
Palloncini per feste	10
Flauto in legno	20
Arpa in mogano	100
Canna da pesca (b +2)	25
Mulinello prof. (b+1)	20
Pelliccia di orso	50
Tenda da campo (4*3*1,6m)	100
Travestimento (vari)	20

Corazze di drago	tipo di Immunità	C	a	v	costo
Drago Bianco	Incantesimi di Gonzius, 50%	4	-1	-3	10000
Drago Nero	Immunità ai veleni, 70%	4	-1	-3	15000
Drago Verde	Arcani di Persa, 60%	4	-1	-3	20000
Drago Blu	Arcani di Mukrod, 70%	5	-1	-3	30000
Drago Rosso	Arcani di Mirtsel, 80%	5	-1	-3	40000
Drago Dorato	Ogni Incantesimo Clericale, 70%	6	-1	-3	70000
Drago d'Argento	Incantesimi di Zombergio, 80%	5	-1	-3	40000
Drago Giallo	Incantesimi di Lateralus, 50%	4	-1	-3	10000
Drago Viola	Arcani di Arthax, 35%	4	-1	-3	5000
Drago Cosmico	Ogni tipo di Magia e Veleno, 95%	6	-	-	100000

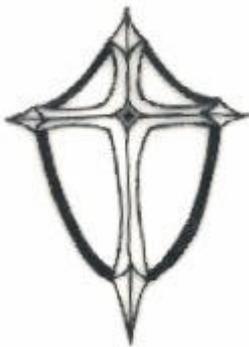


Ringhio II e la sua armatura

(Continua da pagina 6)

puntuti (+1), il bonus totale è +2 e il danno base passa da 1d4 a 1d8.

**Peso:** per gli scudi e le armature il fattore peso è determinante ed influisce pesantemente sul movimento del personaggio: per ogni 6 chili di peso dell'armatura, la velocità viene diminuita di un punto; ad esempio una *corazza di piastre di bronzo* pesa circa 24 chili e diminuisce la velocità di 4 punti. Nella tabella di scudi ed armature è segnato direttamente il malus in velocità per ogni pezzo in vendita.



lo Scudo di Kajorn

**Zaino e sacchi.** La capacità dello zaino e dei sacchi viene espressa dal numero di monete che riescono a contenere. Nel caso dello zaino, sulla scheda vengono segnati 15 posti per tutto l'equipaggiamento che può trasportare; ogni posto può contenere fino a 40 monete o un oggetto di medie dimensioni. Per ogni 5 posti occupati nello zaino, va sottratto un punto alla velocità per il peso del carico; ad esempio, se lo zaino ha 13 posti occupati, si perdono 2 punti in Velocità.

Alcune regole particolari sono indicate nel seguito.

- **Comprare compagni di viaggio:** il costo è circa il doppio del Valore (in PiX) dell'animale.
- **Comprare armi lavorate:** un'arma lavorata ha un bonus permanente al danno. Il costo del lavoro è di 250 monete per ogni punto di bonus (ad esempio un bonus di +3 costa 750 monete). Un'arma già lavorata non può essere lavorata una seconda volta.
- **Riparare armi** (non magiche): richiede la spesa di metà del prezzo base dell'arma.
- **Riparare armature** (non magiche): richiede la spesa di 10 monete per ogni punto di durata recuperato.

## 2.1 Elmi e parti di armatura



Comprare un'armatura completa equivale a comprare una serie di parti, che sono la corazza per il torace, i guanti per le braccia, gli schinieri per le gambe e un elmo per la testa. Il fatto che un'armatura assorba, ad esempio, 2 Colpi, significa che dovunque si sarà colpiti, la parte relativa dell'armatura sarà in grado di assorbire 2 Colpi. *Importante: non è necessario comprare un elmo se si ha già un'armatura completa.*

Se invece non tutte le parti della propria armatura si trovano nelle stesse condizioni (perché il personaggio ha comprato un elmo migliore ecc.), ogni volta che si viene colpiti sarà necessario un tiro di d10 per vedere quale parte dell'armatura è stata colpita, e sottrarre solamente i punti dovuti. Il risultato del tiro, come si vede dalla figura, è il seguente: 1-2 gambe, 3-7 torace, 8-9 braccia, 10 testa.



## 2.2 Equipaggiamenti Rari

Le razze di Mogadus sono progredite nelle tecniche di produzione di armi, armature ed equipaggiamenti fino a creare artefatti che poco hanno da invidiare alle armi incantate. Elenchiamo alcuni tra gli esemplari più importanti:

1. **Armatura canina completa.** Fu forgiata nell'872 dall'artigiano Arfio per il suo mastino Ringhio II. La parte anteriore è rinforzata e munita di speroni, consentendo un danno in carica di 2d4+2.
2. **Corazze di drago.** I tempi della venuta del meteorite e dei draghi sono ormai leggenda, ma le corazze di drago ci ricordano che il passato non va mai dimenticato. Sono le armature migliori disponibili sul continente, composte di vere scaglie di drago. Sono estremamente rare.
3. **Frecciabella.** Questo tipo di freccia viene prodotto in tutto il regno di Bizn't e può essere comprato per 50 monete. Riprende la struttura della freccia di fattura Lejan, ma è più grande e più pesante. Infligge 2d4+3 danni.
4. **Rutlakadjè.** E' una spada intagliata da un unico blocco di Kadj (un minerale sconosciuto in Mogadus), che si dice fosse il maggiore costituente del meteorite che diede origine alla voragine Indofatica. E' in grado di

assorbire fino a 4 danni provenienti da fonti magiche (incantesimi, arcani o riti di emanazione). Infligge  $d4+d6+d8$  danni.

5. **Spada fiammeggiante.** Quest'arma è bandita da tutti i regni del continente e ne è proibito l'uso e lo scambio. Il primo esemplare fu forgiato intorno al 600; la maggior parte degli esemplari in circolazione vennero distrutti dall'Impero intorno all'anno 800 e sembra che il segreto della tecnica di costruzione sia andato perduto. Infligge  $3d6$  danni; se il possessore tira 1 in un check di attacco, viene ignorata la regola del raddoppio del danno e la spada infligge  $9d6$  danni.

### 2.3 Oggetti Incantati

Sparsi per tutto Mogadus esistono centinaia e centinaia di Oggetti Incantati dai nomi e dagli effetti più strani, forgiati con l'uso della magia. I principali sono:

1. **Bastone incantato:** ogni magia lanciata dal possessore costa 1 Mana in meno (ma sempre almeno 1 Mana). Può essere comprato nelle scuole di Magia al prezzo di 200 monete.
2. **Bastone magico:** possiede un incantesimo (a scelta del master) che può essere lanciato gratuitamente una volta al giorno; bastoni di questo tipo sono rarissimi.
3. **Borraccia magica:** chi beve tutta l'acqua di questa borraccia recupera fino a 10 punti Vita persi. Va riempita con acqua di fonte (corrente).
4. **Brillantina magica:** aggiunge 3 punti al Carisma. L'effetto termina dopo 3 giorni.
5. **Corona Esp:** permette di sentire i pensieri nell'arco di 10m. Viene fabbricato dagli orchi per i loro re.
6. **Credit:** nel momento in cui un personaggio muore, se gli viene lanciato un credit resuscita nel giro di mezzora.
7. **Medaglione bianco:** in ogni momento permette di spendere il proprio Mana per recuperare punti Vita persi.
8. **Medaglione runico:** Una volta al giorno può assorbire fino a 10 Mana del possessore. Il Medaglione può contenere al massimo 10 Mana, che il possessore può spendere esclusivamente per lanciare magie.
9. **Medaglione xulico:** aggiunge 1 colpo assorbito all'efficacia dell'armatura indossata.
10. **Pasticca acquatica:** permette di respirare sott'acqua per  $3d20$  minuti.
11. **Sfera di Jamer:** va indossata al collo. E' una protezione magica: il prossimo incantesimo o arcano che ha per oggetto il personaggio verrà annullato; per contro, la sfera si dissolverà all'istante.
12. **Spada del Ddolore:** il danno è  $1d10$ . Richiede l'assoluta devozione all'etereo Merphury. Una volta al giorno può assorbire tutti i punti Mana del possessore (di lui soltanto). La spada può accumulare al massimo un totale di 30 Mana. Quando la Spada è usata in



la spada fiammeggiante

combattimento, possono essere spesi in qualsiasi momento X Mana tra quelli accumulati per aumentare il danno (per un round) di X punti.

13. **Spada azzurra:** il danno è  $3d6$ . Richiede che il Credo sia Lateralus (magia Azzurra). Porta la Psiche a 20 se il possessore è bersaglio di incantesimi della scuola di Zombergio.
14. **Spada runica:** il danno è  $1d10$ . All'inizio di un combattimento il possessore può caricarla spendendo X Mana. Per tutta la durata del combattimento il danno della Spada aumenta di X punti.
15. **Tonico:** è un oggetto a forma di osso, lungo 20 cm, composto di Pinzel (minerale) e Mohn (unguento). Raddoppia i punti Vita di chi lo spezza. Se il totale supera il massimo, l'effetto perdura per 10 round, dopo i quali i pV, se non riscesi nel frattempo, tornano al valore massimo consentito.

### 2.4 Oggetti Unici

Gli Oggetti Unici sono creazioni leggendarie di cui non esistono copie. Gli oggetti Unici sono custoditi gelosamente dai proprietari e spesso vengono tramandati tra le generazioni.

1. **Pistola:** il danno è  $1d20$ .
2. **Spada Dandarandandan:** ogni round di combattimento in cui viene usata va tirato  $1d6$ ; il numero che esce è pari al numero di  $1d4$  del danno dell'arma per quel round.
3. **Spada Dundurundundun:** ogni round di combattimento in cui viene usata va tirato  $1d4$ ; il numero che esce è pari al numero di  $1d6$  del danno dell'arma per quel round.
4. **Spada "il vero sbajo è dire no":** il danno è  $d10+4$ . Durante ogni round il personaggio può porre una domanda all'avversario. Ogni volta che l'avversario risponde "no" riceve  $1d6$  danni aggiuntivi. Esiste anche la versione opposta, detta "il vero sbajo è dire sì".
5. **Spada del Ventraswia:** il danno è  $2d8$ . Ad ogni colpo messo a segno, se il personaggio urla una frase in rima col numero di danni inflitti, infligge ulteriori +4 danni.

## parte 3 - i Clan

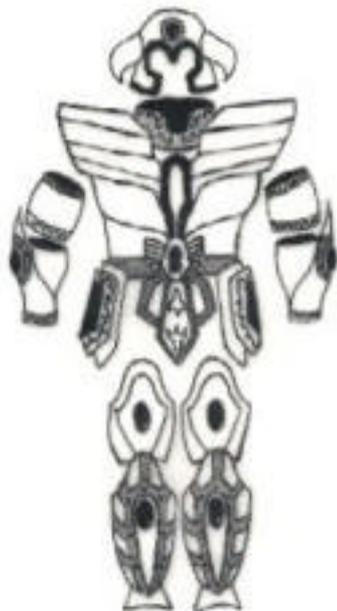
Dopo un lungo periodo di crescita fisica e spirituale, un personaggio di Mogadus è considerato abbastanza esperto e rispettato per venire a far parte di un Clan. L'iscrizione ad ogni Clan prevede il pagamento di 500 monete e richiede in genere un punteggio elevato in una o più caratteristiche/abilità ritenute fondamentali per la filosofia del Clan; per la descrizione delle abilità si rimanda alla parte 4.

L'iscrizione è considerata vitalizia, così come la fedeltà ai principi su cui il Clan si fonda; nel caso un personaggio appartenente ad un Clan voglia iscriversi ad un secondo Clan è necessario che le richieste siano compatibili (ad esempio due Clan di paladini richiedono due credi diversi, quindi l'iscrizione ad entrambi è impossibile).



un guerriero del Clan dei Figli di Mukrod

Armature dei Clan	C	dur	a	v
Corazza imperiale	3	30	-1	-2
Corpetto ladresco	2	30	-	-
Scudo di Kajorn	2	20	-	-
Scudo di Zombergio	1	20	+4	-
Vestale magica	2	~	-	-



la Corazza Imperiale

Armi dei Clan	danno
†Spada bianca	3d6
†Spada del sangue	2d6 a nudo
†Spada imperiale	2d8+1d4
†Spada squamata	4d4
Stivali armati	+2 mani nude

Nel continente sono presenti i seguenti Clan:

**Cacciatori di Teye:** richiede almeno 20 in Furtività e almeno 20 punti Vita. Il personaggio guadagna le abilità *Tecnica di difesa Muthog*.

**Clan degli Artigiani:** richiede come mestiere attuale Artigiano e almeno il valore 20 nell'abilità Riparare armi. Il personaggio guadagna le abilità *Lavorare armature* e *Lavorare armi*.

**Clan dei Chierici Erranti:** richiede come mestiere Chierico Errante e almeno il valore 20 in Psiche, Intelletto e Lanciare Incantesimi. Il personaggio riceve la *Vestale Magica*.

**Clan del Sangue (Bloody Clan):** richiede il valore 20 in Freddezza e almeno 20 punti Vita. Il personaggio riceve la *Spada del sangue* e guadagna l'abilità *Combattimento feroce*.

**Clan Dera:** è il clan di lotta marziale contrapposto al Fight Clan. Richiede come mestiere attuale Lottatore e almeno il valore 20 in Fascino e Mani nude. Il personaggio riceve l'abilità *Tecnica marziale Dera*.

**Clan Destini:** richiede come mestiere attuale Ladro e almeno il valore 20 nelle abilità Rubare e Scassinare. Il personaggio riceve il *Corpetto Ladresco*.

**Custodi della Verità:** è il clan più particolare in quanto i suoi membri sono scelti direttamente dai Grandi Maghi Eterei. Quando un personaggio viene nominato Custode della Verità gli Eterei gli imprimono sulla fronte un cerchio d'oro con un pendaglio di colore perlaceo. I Custodi sono considerati emissari degli Eterei e per questo tenuti ad una vita di esemplare rispetto delle leggi. Vengono stimati in tutto il continente

**Esercito imperiale:** richiede come mestiere attuale Guerriero, di non avere nessun credo e almeno il valore 20 in Armi da Mischia, Costituzione, Forza e Mira. Il personaggio riceve la *Corazza imperiale* e la *Spada imperiale*.

**Fight Clan:** richiede come mestiere attuale Cacciatore, Lottatore o Guerriero e almeno il valore 20 in Autorità e Mani nude. Il personaggio guadagna l'abilità *Tecnica di attacco Hanzov* e riceve gli *Stivali armati*.

**Figli di Artax:** il clan fu istituito dal Gran Sacerdote Kajorn alla fine della prima Età (290); è la più antica istituzione sacerdotale armata del Regno. Richiede come mestiere attuale Guerriero, come credo Arthax e almeno il valore 20 in Agilità e Velocità. Il personaggio riceve lo *Scudo di Kajorn* e guadagna l'abilità *Tecnica di difesa Kajorn*.

**Figli di Mukrod:** richiede come mestiere attuale Guerriero, come credo Mukrod e almeno il valore 20 in Agilità, Armi da Mischia e Velocità. Il personaggio guadagna l'abilità *Tecnica di attacco veloce* e riceve la *Spada bianca*.

**Paladini di Zombergio:** richiede come mestiere attuale Guerriero, come credo Zombergio e almeno 20 in Agilità e Percezione. Il personaggio riceve lo *Scudo di Zombergio* e guadagna l'abilità *Tecnica di difesa Zokran*.

**Paladini di Lateralus:** richiede come mestiere attuale Guerriero, come credo Lateralus e almeno il valore 20 nelle caratteristiche Armi da Mischia e Intelletto. Il personaggio guadagna l'abilità *Lanciare freccia di ghiaccio*.

**Pirati fantasma di Dilkan:** richiede almeno il valore 20 in Armi da mischia, Intelletto, Mani nude e Mira; inoltre richiede di essere morto e resuscitato almeno una volta. Il personaggio riceve la *Spada squamata* e l'abilità *Tecnica di difesa Levitandum*.

## parte 4 - le Abilità

In questa sezione vengono descritte le abilità acquisibili dai personaggi in Mogadus; vengono precisati gli eventuali bonus, utilizzi particolari, il tempo speso ed altre informazioni aggiuntive. Le *abilità innate* devono essere scelte casualmente nell'elenco che segue; si può utilizzare un metodo qualsiasi che dia uguale probabilità a tutti i valori. Il numero di abilità acquisibili ed il loro valore iniziale dipende dall'età scelta per il personaggio, come descritto nelle regole base.

Le abilità razziali e quelle acquisibili nei Clan sono trattate nei paragrafi successivi. Le abilità che riguardano il mondo della magia, le erbe e i veleni sono trattati

separatamente, nelle parti 5 e 6.

1. **Acquisire Arcani:** vedere la parte 5.
2. **Ambidestro:** è un'abilità di combattimento, che sostituisce Armi da mischia, permettendo l'uso simultaneo di due armi. Se il personaggio riesce il chAmbidestro, infligge un danno pari alla somma dei danni delle due armi che sta utilizzando; a questo danno si aggiunge comunque il bForza. Il check di Ambidestro va modificato con la *somma* delle difficoltà d'uso delle due armi.
3. **Arrampicarsi:** è usata anche per scalare pareti.
4. **Atterrare:** può essere usata in combattimento. Il chAtterrare va modificato aggiungendo al tiro del dado il numero di Colpi dell'armatura dell'avversario ed il suo bAgilità.
5. **Cacciare.**
6. **Cavalcare.**
7. **Conoscere armi.**
8. **Conoscere erbe:** vedere la parte 6.
9. **Costruire trappole.**
10. **Curare ferite:** può essere usata per curare un ferito (anche se stessi) una sola volta al giorno per ogni personaggio. Può essere usata solamente in condizioni di tranquillità e richiede la perdita di 1 ora. Il ferito recupera 1d6+1 Vita.
11. **Digiuno.**
12. **Disarmare.**
13. **Emanazione:** vedere la parte 5.
14. **Etichetta.**
15. **Fare la pizza (cucinare):** richiede la perdita di 1 ora e la disponibilità degli ingredienti. Se il personaggio riesce il ch, ognuno che mangia la pizza recupera 1d4 punti Vita; se il ch non riesce, tutti i banchettanti perdono 1 punto Vita.
16. **Fare veleni:** vedere la parte 6.
17. **Furia:** viene usata in ogni situazione shockante in cui il personaggio deve fare un tiro di panico; se il check di Furia riesce, il valore attuale di Freddezza del personaggio viene dimezzato per un turno. Un personaggio con Furia è obbligato a combattere utilizzando lo stile *attacco sbilanciato*.
18. **Guidare carri.**
19. **Immunità alle malattie.**
20. **Immunità ai veleni.**
21. **Intrattenere.**
22. **Lanciare incantesimi:** vedere la parte 5.
23. **Lavorare pietre.**
24. **Leggere le labbra.**
25. **Lingua Elkal Antico:** è l'antica lingua dei vema, che diede origine a tutte le lingue attuali. A partire dalla Terza Età è stata ricostruita tramite lo studio delle lingue correnti; è conosciuta solo a livello accademico.
26. **Lingua Elbab:** è un dialetto della lingua Elkal, a livello elementare, utilizzato dalle stirpi dei babbuini.
27. **Lingua Teilej:** è la lingua, melodiosa e raffinata, parlata dai Lejan. Deriva direttamente dall'Elkal Antico: letteralmente *teilej* significa *lingua alta*, ad indicare la razza Lejan e la propria statura intellettuale.
28. **Lingua Eikej:** è un dialetto del Teilej, ma ha la dignità

di una lingua, in quanto è molto utilizzato negli scambi commerciali, in tutto il continente; è utilizzata soprattutto nelle zone del nord-est, dai Nordici e dai Lejan del nord.

29. **Meditazione mistica:** richiede una concentrazione intensa, per sprigionare dentro di sé nuova energia spirituale. Va tirato un ch per ogni mezzora di meditazione; per ogni ch riuscito il personaggio recupera 2 Mana.
30. **Neutralizzare trappole.**
31. **Nuotare.**
32. **Pescare.**
33. **Riparare armi:** ogni ch permette di riparare un'arma o di recuperare fino a 1d8 punti durata di un'armatura. Richiede la perdita di 1d4 ore, indipendentemente dalla riuscita del ch e dai punti durata da recuperare.
34. **Rubare:** può essere usata in una folla o contro un avversario; nella folla richiede la perdita preventiva di un'ora e se il ch riesce, il personaggio ruba da 10 a 60 monete (che variano in base alla situazione). Contro un avversario, si tira un ch di sfida contro la Percezione dell'avversario.
35. **Scassinare.** Se non si utilizzano attrezzi da scasso, il check ha difficoltà +5.
36. **Scavare tunnel.**
37. **Seguire tracce.**
38. **Stimare prezzi.**
39. **Stordire:** è un'abilità di combattimento, che sostituisce Armi da mischia o Mani nude. Se il personaggio riesce il chStordire, infligge il danno base dell'arma (o a mani nude), senza aggiungere il bForza al danno; inoltre l'avversario prende uno Shock fisico (1F). Quando l'avversario accumula 3 Shock, rimane incosciente per un turno. Il chStordire va modificato aggiungendo al tiro del dado il numero di Colpi dell'armatura dell'avversario ed il doppio del suo bAgilità.
40. **Timonare.**
41. **Torturare.**
42. **Trovare trappole.**
43. **Usare deltaplano.**

#### 4.1 Abilità razziali

Le abilità razziali sono peculiari di alcune razze e non possono essere tramandate in alcun modo.

- **Levitare (Xule):** permette di "galleggiare" sul terreno sottostante, come se si avesse un paio di gambe; il personaggio può levitare solamente su di un terreno. Per alti valori dell'abilità, si possono compiere piccole evoluzioni, come saltare in lungo o in alto, rimanere sospesi nel vuoto ed innalzarsi fino a 5-6 metri in altezza.
- **PeM (Kalaphi):** significa Percezione Motoria ed indica un particolare sensore posseduto solamente dagli Smascellatori, che li mette in grado di "sentire" i movimenti di oggetti o creature, per un arco di 60° rispetto alla sua visione frontale.
- **Telepatia Xulica (Xule):** permette di conoscere i pensieri altrui. Il check va modificato col bPsiche avversario; se riesce, il giocatore può fare una

domanda al master (tipo: "egli sta dicendo la verità?", "conosce un tal uomo o posto?"), cui il master deve rispondere solo con *sì* oppure *no*, sinceramente.

- **Vista termica (Lejan).**

## 4.2 Abilità acquisibili nei Clan

Le abilità acquisite in un Clan possono essere usate non appena si è iscritti; il valore iniziale dell'abilità è dato da 1d4 e potrà essere migliorato come per le abilità normali. Le abilità dei Clan non possono essere insegnate ad altri personaggi.

- **Combattimento feroce:** può essere usata in combattimento corpo a corpo appena il personaggio perde più della metà dei suoi punti Vita. Il ch va effettuato una sola volta; se riesce, il personaggio aumenta la sua Forza di 10 punti per il resto del combattimento.
- **Lavorare armature:** la riuscita del ch permette di ridurre permanentemente parte dell'ingombro in Agilità e/o Velocità ad un'armatura (o scudo) non magica e non già lavorata. Il ch va modificato di +7 per ogni punto di malus che si vuole eliminare: ad esempio, se si vuole eliminare un -1 in Agilità e un -2 in Velocità, bisogna effettuare un ch+21. Un'armatura già lavorata non può essere ulteriormente lavorata; lo stesso vale per gli scudi. Richiede la perdita di 1d4+2 ore, indipendentemente dalla riuscita del ch.
- **Lavorare armi:** la riuscita del ch permette di aggiungere permanentemente un bonus al danno di un'arma non magica e non già lavorata. Il ch va modificato di +5 per ogni punto di bonus che si vuole ottenere: ad esempio per un bonus di +3, va tentato un ch+15. Un'arma già lavorata non può essere ulteriormente lavorata. Richiede la perdita di 1d4+2 ore, indipendentemente dalla riuscita del ch.
- **Lanciare freccia di ghiaccio:** per utilizzare questa abilità è necessario spendere 3 Punti Mana prima di tirare il ch. Se il ch riesce il personaggio può infliggere 1d10 danni (+3 se è un mostro di fuoco) ad un avversario.
- **Tecnica di attacco Hanzov:** può essere usata in combattimento a Mani Nude. Si può effettuare un ch ogni round; se il ch riesce, il personaggio infligge 1d6 danni aggiuntivi.
- **Tecnica di attacco veloce:** può essere usata in combattimento corpo a corpo. All'inizio di ogni round, se il personaggio riesce il ch, può effettuare due attacchi, entrambi con la stessa arma (o entrambi a mani nude).
- **Tecnica di difesa Kajorn:** può essere usata in combattimento, se si utilizza uno scudo. Si può effettuare un ch ogni round; se il ch riesce, in quel round lo scudo può assorbire il doppio dei Colpi.
- **Tecnica di difesa Levitandum:** può essere usata in ogni tipo di combattimento. Il ch va effettuato una sola volta; se riesce, il personaggio aumenta la sua Agilità di 10 punti per il resto del combattimento.
- **Tecnica di difesa Muthog:** può essere usata in combattimento corpo a corpo. Si può effettuare un ch

ogni round; se il ch riesce, il personaggio può assorbire 3 colpi subiti per ogni round.

- **Tecnica di difesa Zokran:** può essere usata in combattimento corpo a corpo, ma non a mani nude. Il ch va effettuato solamente all'inizio del combattimento; se riesce, ogni volta che il personaggio attacca in un proprio round di combattimento, deve saltare il successivo. In cambio, per tutta la durata del combattimento, guadagna +3 al bAgilità e raddoppia sia il bForza che il danno dell'arma che usa.
- **Tecnica marziale Dera:** può essere usata in combattimento a mani nude. Se il ch riesce, per tutta la durata del combattimento il personaggio potrà aggiungere l'intero valore di questa abilità a Mani nude oppure la metà (per eccesso) del valore di questa abilità in Forza.

## parte 5 - la Magia

La magia è un potere arcano che circonda la vita di tutti gli esseri di Mogadus, entrando con più o meno forza nella vita degli individui a seconda della loro attitudine; il punteggio che quantifica questa attitudine è detto *Mana*. In questa sezione sono trattati gli Arcani dei Sacerdoti, gli Incantesimi dei Chierici e le Emanazioni dei Recisi.

### 5.1 gli Arcani dei Sacerdoti

I Sacerdoti sono gli eletti dagli Antichi Dèi per amministrare il loro culto. Gli Dèi richiedono ai sacerdoti una disciplina ferrea e la totale vocazione al proprio credo, ed in cambio gli offrono il potere di manipolare gli Arcani. In Mogadus sono venerati quattro Antichi Dèi:

1. **Arthax:** viene adorato nei regni dell'ovest. A questo dio sono associati i venti e le nebbie; gli arcani sono basati sull'elemento dell'aria e la sfera di influenza è quella della conoscenza portata dal vento. Il culto di Arthax è molto radicato nella popolazione degli Xavani, che storicamente seguirono la sua voce fin nel deserto, dove lo stesso Arthax costruì le loro dimore, secoli prima della prima Età. La disciplina dei sacerdoti di Arthax è volta alla padronanza del tempo e dello spazio.
2. **Mirtsel:** la sua venerazione è iniziata nel IV secolo dell'Antica Età, nel popolo degli Xule; essi lo ritraggono con un corpo a loro immagine. La sua dottrina predica la vita in tutte le sue forme: gli Arcani influenzano l'elemento della *terra* e la sfera della natura.
3. **Mukrod:** viene adorato nell'isola di Valdar e in tutto il nord del continente, principalmente dagli uomini e dai lejan. Mukrod rappresenta per essi l'ordine perfetto cui tendere.
4. **Persa:** viene adorato principalmente nel regno di Gordol. La leggenda vuole che Persa stesso abbia insegnato alle razze di Mogadus come forgiare ogni arma.

Un Sacerdote apprende gradualmente tutti gli Arcani della sua religione. Una volta raggiunto il punteggio di

Psiche necessario (segnato con Ps sulla prima colonna delle tabelle degli Arcani), può tentare un check dell'abilità Acquisire Arcani una volta ogni Diva (8 giorni, vedere la parte sul Calendario); se il check riesce, il Sacerdote deve tirare 3d4+8 per conoscere il potenziale dell'Arcano.

Ogni volta che vuole **utilizzare un Arcano**, il Sacerdote deve spendere i Mana necessari e tirare un check sul potenziale dell'Arcano, invocando su di sé il potere della Divinità. Se il check riesce, la Divinità benedice il suo eletto e rende l'Arcano manifesto. I punti Mana spesi per un Arcano non riuscito vanno perduti. Il potenziale di ogni Arcano viene considerato come un'abilità e può essere pompato (per migliorarne il valore) come un'abilità.

### *5.2 gli Incantesimi dei Chierici*

I Chierici dei Grandi Maghi trascorrono tutta la loro gioventù rinchiusi entro i cancelli delle Scuole di Magia, apprendendo le tecniche e i segreti per dominare la propria energia interiore e sfruttarla per lanciare incantesimi. Ogni incantesimo necessita di un valore minimo del bonus di Intelletto per essere capito e studiato (indicato nella colonna In delle tabelle delle varie Scuole); non appena il Chierico aumenta l'Intelletto dei punti necessari, può recarsi in una filiale della propria Scuola di Magia per acquisire direttamente e gratuitamente nuovi incantesimi (basta consultare le tabelle nelle pagine seguenti). Una volta appreso un incantesimo, il Chierico lo trascrive sul proprio Libro degli Incantesimi, che in genere porta sempre con sé (anche se non gli è veramente indispensabile), per paura di dimenticare qualche formula.

Ogni volta che il Chierico intende **lanciare un incantesimo** deve riuscire un check sull'abilità Lanciare Incantesimi; i punti Mana spesi per un incantesimo non riuscito vanno perduti. Inoltre, alcuni incantesimi sono di tipo mentale, nel senso che agiscono non sul fisico ma sulla mente dell'avversario, ad esempio creando illusioni. Gli *incantesimi mentali* sono indicati con il simbolo (\*) nella descrizione degli effetti. Ogni volta che il Chierico vuole lanciare un incantesimo mentale su un avversario, il suo check di Lanciare incantesimi viene modificato dal bonus di Psiche dell'avversario.

**Tempo di lancio:** gli incantesimi possono essere divisi a seconda del tempo necessario a lanciarli, tra quelli normali, che richiedono 1 round, e quelli di tipo *blast*, che vengono lanciati istantaneamente.

Le Scuole di Magia sparse per il regno sono le seguenti :

1. **Scuola di Gonzius.** E' caratterizzata dalla massiccia presenza di incantesimi che agiscono sull'intelletto avversario o che trasformano oggetti inanimati. Apparentemente deboli, i chierici di Gonzius riescono a danneggiare pesantemente mantenendo un alone di ironia che distrugge psicologicamente qualsiasi

avversario.

2. **Scuola di Kartal.** Detta anche Magia Verde, la magia che trae origine dalla filosofia di Kartal cerca di asservirsi dei poteri della natura circostante. La sede principale della scuola si trova ad Halaisa; la scuola non può essere frequentata da kalaphi e ferak.
3. **Scuola di Merphury.** Questa poco rinomata scuola possiede un suo fascino, nascosto dall'apparente aura di masochismo che la circonda. Secondo Merphury non può verificarsi un grande bene senza spendere e rischiare tutta la nostra essenza.
4. **Scuola di Lateralus.** Questa forma di magia, insegnata nella glaciale città di Audilia, è basata sulla padronanza dell'elemento dell'acqua. La forza interiore necessaria per padroneggiarne gli effetti fu temprata in Lateralus nella resistenza alle temperature polari della regione e nell'abitudine (favorita dal clima) ad un processo mentale calmo, profondamente freddo e razziocinante. La concentrazione è l'elemento base per padroneggiare ogni tipo di incantesimo incentrato sull'acqua. La scuola può essere frequentata chierici di qualsiasi razza.
5. **Scuola di Rutheldoff.** Viene insegnata nelle isole di Kandex.
6. **Scuola di Zombergio.** Questo approccio alla magia, permeato di una buona dose di sadismo, viene insegnato nel grande tempio all'interno della fortezza di Broox, ma in tutto il regno sono sparse numerose filiali.

### *5.3 i Riti di Emanazione dei Recisi*

L'Emanazione è una delle forme di magia più particolari e la sua fama cresce di anno in anno. Ogni rito di Emanazione viene automaticamente appreso dal Reciso non appena questi raggiunge il punteggio dell'abilità Emanazione richiesto (indicato nella colonna Em). Per eseguire un rito di emanazione è sufficiente scegliere il rito tra quelli elencati nella tabella, recidersi (perdendo il numero di punti Vita previsto dal rito) e tirare il chEmanazione (questo check non può essere ignorato). Se il ch riesce, si ha l'effetto descritto nel rito. Gli effetti di un rito di emanazione riuscito non sono considerati magia nel senso comune del termine; di conseguenza, in generale non possono essere prevenuti o rediretti, neanche con l'abilità Immunità alla magia.

Ps	Nome	Mana	<i>Arcani ispirati da Arthax</i>	Durata
11	Vista notturna	3	Il sacerdote vede al buio	10 turni
12	Leggi gli arcani	1	Il sacerdote può tradurre uno scritto o un cifrato (non utilizzabile su libri di incantesimi)	Variabile
13	Fulmine	2	Se si è a cielo aperto, infligge 1d8 danni a nudo ad un avversario (max 4 al giorno)	Istantaneo
14	Rivela magia	2	Luminescenza su oggetti incantati o magici, nel raggio di 20 metri dal sacerdote	2 round
16	Trova trappole	3	Rivela al sacerdote la presenza di una trappola o passaggio segreto nel raggio di 5 metri	2 round
17	Levitazione	3	Fa levitare fino a quattro personaggi o avversari (max 5 metri di altezza)	1 turno
18	Luce perenne	4	Fa risplendere un oggetto (il sacerdote può scegliere il colore e l'intensità)	1 giorno
20	Multitraduttore	6	Fa comprendere parlare ogni lingua al sacerdote	12 turni
22	Vedi i luoghi	X	Il sacerdote può vedere (vista dall'alto) in territori lontani fino a X chilometri	2 round
24	Teletrasporto	10+X	In condizioni di calma, sposta fino a 5 creature (incluso il sacerdote) di 5*X chilometri	Istantaneo
26	Immobilizzare	5	Immobilizza un avversario a condizione che il sacerdote resti concentrato e che nessuno si avvicini all'avversario nel raggio di 2 metri	10 round
28	Stana l'invisibile	8	Rivela ogni cosa sia invisibile all'occhio del sacerdote	2 turni
30	Volare	6	Fa volare un personaggio consenziente; il personaggio deve affrontare un chFreddezza e se lo supera può muoversi volando a suo piacimento, con una velocità massima di 30 km orari	2 turni
36	Decisione	7	Il sacerdote può fare una domanda al master (risposta tipo sì/no)	Istantaneo
40	Altra dimensione	12	Il sacerdote è introvabile (varca in una dimensione cuscinetto)	4 turni

Ps	Nome	Mana	<i>Arcani ispirati da Mirtsel</i>	Durata
12	Accendino da dito	0	Sprigiona una fiammella dal dito; la fiammella è antivento e anti pioggia	Arbitraria
12	Frecce magiche	X	Incanta X frecce, che colpiranno automaticamente un bersaglio (visibile), senza bisogno del check di Mira	6 turni
13	Pelle coriacea	6	Dona 3 Colpi (non cumulativi) alla pelle di un personaggio (a contatto)	6 turni
14	Cura ferite	X	Un bersaglio guadagna +X punti Vita (non può superare il massimo)	Istantaneo
15	Scacciare	4	Un avversario, se fallisce un chFreddezza+6, deve fare un tiro di panico -2	6 turni
16	Dardo incantato	3	Infligge 1d10 danni ad un bersaglio visibile; armature e scudi (anche non magici) possono assorbire il danno	Istantaneo
17	Melma viscida	4	Inonda di melma una zona di 15x15x3 m	d4 ore
18	Ricostituzione	8	Manda al massimo i punti Vita del sacerdote	Istantaneo
20	Guanto della terra	X	Crea un arto di terra vivente con Forza=3*X, al servizio del sacerdote	6 round
22	Ali d'angelo	8	Fa volare il sacerdote a suo piacimento, con una velocità massima di 50 km orari	10 turni
24	Muro di legno	8	Crea un muro di legno di dimensioni 15x1x15 m	d6 ore
26	Sgretolamento	10	Frantuma un oggetto non più grande di 1mc (anche organico)	Istantaneo
28	Bonificazione	15	Rende stabile e percorribile un terreno instabile di dimensioni 1x1 km	10 turni
30	Sabbie mobili	10	Trasforma in sabbie mobili un terreno intorno al Sacerdote di raggio 8m	1 turno
40	Morte apparente	30	L'essenza del sacerdote si cela in una parte del suo corpo, mentre il resto del corpo viene lasciato a sé; implica una rigenerazione delle parti ferite (o mancanti) del corpo al termine dell'effetto; per durate superiori ad una settimana, il corpo inizia a decomporsi irreversibilmente	A volontà, fino ad un massimo di 1 settimana

Ps	Nome	Mana	<i>Arcani ispirati da Mukrod</i>	Durata
12	Mira	2+X	Sottrae X al check di Mira di un compagno, facilitandolo	2 turni
13	Notte magica	3	Rende buia una zona chiusa	6 turni
14	Sonno	2	Addormenta un bersaglio	6 turni
15	SonSorco	2*X	Aggiunge X al Fascino e all'Autorità di un personaggio	6 turni
16	Contromagia	2+X	Neutralizza una magia di costo X	<i>Blast</i>
18	Amicizia	X	Rende amico un avversario finché le proprie intenzioni sono amichevoli	X minuti
18	Fuga di energia	4+X	Una magia precedentemente lanciata costa +X Mana (o non funziona)	Istantaneo
20	L'elfo che c'è in me	2	Dona l'abilità Vista Termica al sacerdote, con valore 20	6 turni
20	Carta carbone	5	Crea una copia del mago	2 turni
22	Velocità	4	Raddoppia i Punti Movimento di un personaggio	10 turni
22	Spaccacervello	18	Dimezza (per difetto) l'Intelletto di un avversario	Perenne
24	Intelligence	10	Infligge un numero di danni pari all'Intelletto del sacerdote ad un avversario	Istantaneo
24	Balsamo	6	Manda al massimo i Punti Vita di un personaggio	Istantaneo
26	Rimbalzo	10	Se il sacerdote deve tirare un dado (non d20) può sceglierne l'esito	<i>Blast</i>
26	Amnesia	14	Dimezza l'abilità Lanciare Incantesimi ad un avversario	2 turni
30	Neutralizzazione	10	Neutralizza un Incantesimo, un Arcano o un rito di Emanazione appena lanciato	<i>Blast</i>
30	Visione remota	10	Il sacerdote vede indietro nel tempo, fino a 100 anni prima	2 turni

Ps	Nome	Mana	<i>Arcani ispirati da Persa</i>	Durata
12	Sasso contro forbice	3	Distrugge un'arma non magica	Istantaneo
13	Piede di porco	3	Frantuma un lucchetto	Istantaneo
14	Incanta armature	3	Raddoppia i colpi di un'armatura (non funziona su uno scudo)	6 round
15	Bacchetta runica	5	Incanta un bastone (chi lo usa può sottrarre 1 Mana al costo delle magie)	5 utilizzi
16	Handicap	4	Dimezza (per difetto) i Punti Movimento di un avversario	10 round
18	Braccio meccanico	4	Crea un braccio con Forza=30 che può compiere un'azione	Variabile
20	Putenza	6	Triplica il danno di un'arma	2 round
22	Tesoro illusorio	3	Crea l'immagine di un tesoro	6 turni
24	Ladro di Mana	0	Una volta al giorno il sacerdote può sottrarre fino a 5 Mana ad un avversario per aggiungerli ai suoi	Istantaneo
26	Equilibrio psichico	20	Equilibra due caratteristiche di un personaggio (media)	Perenne
28	Sifone	12+X	Guadagni X punti Vita, anche sopra il max; un avversario perde X Vita	Istantaneo
30	Muro di ferro	7	Crea un muro fusibile di 30mq	10 turni
36	Block	10	Il tempo si ferma e si può muovere solamente il sacerdote (1 volta al di)	6 round

In	Nome	Mana	<i>Incantesimi della scuola di Gonzius</i>	Durata
+1	Cambia colore	1	Cambia il colore di un oggetto	2 ore
+1	Segnali di fumo	2	Crea nel cielo un ologramma con i pensieri del lanciatore	Arbitraria
+2	Lucchetto magico	3	Spranga una porta o chiavistello	6 turni
+2	Adamo	3	Crea un vestito della taglia del lanciatore	Istantaneo
+2	No Alpitur	X	Aggiunge X al punteggio di Difesa Psicica del lanciatore	6 turni
+2	Around the world	4	(*) Un bersaglio si incammina senza fermarsi in una direzione	6 turni
+3	Panten Pro-V	5	Allunga i capelli e peli di un bersaglio di 1m (-2 al generico)	6 turni
+3	Occhio di falco presbite	4	Un bersaglio può vedere solamente cose distanti minimo 50m	d4 ore
+3	Mestizia	4	Un bersaglio (anche il mago) può evitare gli attacchi assumendo un'espressione contrita. Se ride prende il doppio dei danni	1 turno
+3	Porca vacca!	2	Nell'arco di 1kmq tutti quelli che possono devono muggire	10 round
+4	Philadelphia	3	Fonde un bersaglio metallico	Istantaneo
+4	Capitan Findus	3	Rende panata (commestibile) e azzerà i valori di un'armatura	Istantaneo
+4	Carramba che sorpresa	3	Distrugge un veicolo se non viene pagato il triplo del prezzo	Istantaneo
+4	Rio Mare	4	Trasforma il dito medio del mago in un grissino armato (2d6)	6 turni
+5	Adrianaaa	2	Un bersaglio può solamente urlare	10 turni
+5	Campo minato	10	Crea un campo minato (d6) di 36mq intorno ad un bersaglio	Perenne
+5	Ex-Piko	6	Un bersaglio non si può muovere autonomamente	d4 ore
+5	Mi consenta	4	(*) Il lanciatore si fa amico un avversario	1 turno
+6	Uso improprio	10	Un bersaglio non può usare nessun oggetto per lo scopo per cui è stato costruito	6 turni
+6	Sminuire	6	Dimezza le dimensioni di un oggetto inanimato qualsiasi	6 turni
+7	Morte	4*X	Uccide un bersaglio che fallisce un Check di (Intelligenza +X)	Istantaneo
+8	Melma vivente	10	Dona la vita ad una zolla di fango (generico = 8)	d4 ore
+9	Malasanità	10	Un bersaglio diventa emofiliaco	Perenne
+10	Tocco di Chef	14	Tramuta una cosa inorganica (max 1mc) in carne commestibile	Perenne
+11	Tocco di Mida	14	Trasforma un oggetto anche organico (max 2mc) in oro	10 turni
+12	Tocco di Mosca Lupa	14	Trasforma un oggetto inorganico (max 2mc) in rifiuti organici	Perenne
+13	Stranamore	8	Due bersagli provano un'attrazione volontaria l'uno per l'altro	1 giorno
+15	Pongo cerebrale	14	Cambia le dimensioni di un bersaglio (anche organico)	6 turni

In	Nome	Mana	<i>Incantesimi della Scuola di Rutheldoff (magia Nanesca)</i>	Durata
+1	Scioltezza	5	Aggiunge 5 punti al bAgilità di un personaggio	6 turni
+2	Traforo	1	Frantumata 1mc di rocce	Istantaneo
+3	Sazio	6	Un personaggio non ha più necessità di mangiare	2 giorni
+4	Pietrificazione	5	(*) Pietrifica un avversario	10 turni
+5	Canguro	6	(*) Fa saltare un avversario finché non sviene (in pratica immobilizza e toglie 1 punto Vita ogni turno fino ad arrivare ad 1)	Variabile
+6	Galleria virtuale	4	Un personaggio può attraversare le rocce per 10mq	2 turni
+7	Muro di pietra	7	Crea un muro frantumabile 20 mq	10 turni
+8	Giammai lo farai	9	Neutralizza un incantesimo appena lanciato	<i>Blast</i>
+10	Ruba la forza	8+X	Un personaggio guadagna X al bForza, un avversario lo perde	10 round

In	Nome	Mana	<i>Incantesimi della Scuola di Kartal di Halaisa</i>	Durata
+1	Ragnatela	3	Crea una ragnatela di dimensioni 15x15x2m (dimezza i movimenti)	6 turni
+2	Accumula potere	5	Trasferisce 2 Mana su un anello, bacchetta o medaglione non già incantato	Perenne
+2	Scudo mentale	5	Il lanciatore diviene immune agli incantesimi di Rutheldoff e Zombergio	6 turni
+3	Tocco di Kartal	6	Trasforma un oggetto non più grande di 1mc in carne	d4 ore
+3	Potere mistico	3	Raddoppia il mana disponibile (una volta al giorno)	Istantaneo
+4	Freccia cosmica	5	Permette di assegnare un percorso di 1d6 bersagli distinti ad una freccia	Istantaneo
+4	Arma vivente	5	Un'arma guadagna +3 al Danno e -3 ai check di attacco	6 turni
+5	Ahi Ahi Ahi	7	Neutralizza un qualsiasi incantesimo che richieda 10 mana o meno	<i>Blast</i>
+6	Polvere	10	Dissolve un oggetto non più grande di 1 mc (non organico)	Istantaneo
+7	Mana vitale	6	Un bersaglio guadagna 8 punti Vita	Istantaneo
+8	Terremoto	12	Provoca una scossa sismica in una zona di 1x1 Km (d10 scala Mercalli)	Istantaneo
+9	Chance	6	Permette di ritentare un ch fallito ignorando il risultato precedente	<i>Blast</i>
+10	Anima oggetti	20	Il lanciatore dà vita ad un oggetto (a discrezione del Master)	d4 ore
+15	Cambia corpo	36	L'essenza del lanciatore lascia il corpo ed entra in un'altro	Istantaneo

In	Nome	Mana	<i>Incantesimi della Scuola di Lateralus (magia Azzurra)</i>	Durata
+1	Ombrello magico	1	Protegge il corpo del lanciatore contro gli agenti atmosferici	10 turni
+1	Fuoco bianco	1	Crea una palla di luce volante con diametro ½ metro	d4 ore
+1	Evocare acqua	1	Attira nel luogo colpito dalla magia risorse idriche a distanza di svariati chilometri	10 turni
+2	Pioggia	2	Evoca pioggia - 1km di diametro (ChCostituzione o d2 danni)	½ giorno
+2	Muro d'acqua	3	Eleva un muro di acqua lungo 10 metri e alto 6 che impedisce il passaggio di qualunque oggetto ma non danneggia chi lo tocca	6 turni
+2	Controllo dei fluidi	2	(* Il mago è capace di controllare parzialmente i fluidi corporei dell'avversario e lo stordisce (dimezza tutte le caratteristiche)	2 round
+2	Vita sottomarina	2	Un personaggio può respirare sott'acqua	10 turni
+3	Scudo di ghiaccio	2	Uno scudo guadagna +1 colpo (+3 contro fuoco)	10 turni
+3	Colonna d'acqua	3	Evoca la colonna di acqua alta 15 metri con diametro di base di 1,5 metri	6 turni
+3	Plasmare l'acqua	4	Il Chierico può plasmare a proprio piacere 2 metri cubi di acqua (es. sculture)	1 giorno
+3	Dominio dell'acqua	4	Il Chierico è in condizione di spostare l'acqua a suo piacimento; il raggio d'azione è un cerchio di 30m di diametro	6 turni
+3	Freccia di ghiaccio	3	Infligge d10 danni (+3 contro mostri di fuoco) ad un avversario	Istantaneo
+4	Gavettone	7	Evoca una sfera di acqua direzionabile (danno = 2d6+4). Appena danneggia un avversario, il gavettone scompare	2 turni
+4	Mulinello	4	Evoca un mulinello di 2 metri di diametro, che sposta un bersaglio di 100 metri (ChAgilità o danno 1d4)	1 minuto
+5	Sfera idrica	6	Aggiunge +2 alla Vita di una creatura bersaglio e rigenera un punto ferita ogni turno	15 turni
+10	Drago nascente	20	Evoca un drago d'acqua che può essere usato per difesa (scudo da 4 Colpi) o per attacco (danno = 1d10+5)	1 turno
+10	Multigeysler	10*X	Evoca X (massimo 3) colonne di acqua non sovrapposte; ogni colonna ha raggio pari a 1metro ed infligge 1d20 danni	Istantaneo
+10	Idroscudo	15	In combattimento il Ch-Attacco degli avversari aumenta di +10	15 turni

In	Nome	Mana	<i>Incantesimi della scuola di Merphury</i>	Durata
+1	Tutti Frutti	1	Crea una cassetta di frutta (a scelta) che sfama una persona	Istantaneo
+1	Mana dal Mana	2*X	Il lanciatore guadagna 3*X Mana (max due volte al giorno)	Istantaneo
+2	Hercules	4	Aumenta Autorità e Fascino di 5 punti	10 turni
+2	A kind of magic	X	Il lanciatore (solo lui) guadagna X punti Vita	Istantaneo
+3	Mi manchi	3	Parla mentalmente con un bersaglio conseziante	6 turni
+3	Dddolore	X	(*) Fa X danni <i>a nudo</i> ad un bersaglio	Istantaneo
+4	Skerzetto	5	Resuscita un nemico fino allo schiocco di dita del mago	Arbitraria
+4	Inzenzato	2	Per ogni punto Vita speso guadagna 2 punti Mana	Istantaneo
+5	Nel blu dipinto di blu	4	Fa volare un bersaglio (anche non conseziante) fino a 8 metri	10 round
+5	Cerca e distruggi	X+6	Fa X danni ad un bersaglio visto precedentemente ovunque sia	Istantaneo
+6	Hammer to fall	4	La Vita di un bersaglio scende ad 1 ed il lanciatore perde lo stesso numero di punti	Istantaneo
+6	Under pressure	X	Un masso di 10*X kg viene appoggiato sulle spalle di un bers.	Istantaneo
+7	Scarica la tensione	20	Infligge tanti danni quanto è la somma di Forza, Fredezza, Intelligenza e Punti Vita del lanciatore ad un bersaglio	Istantaneo
+7	Don't try suicide	15	Un bersaglio tenta una volta il suicidio	Variabile
+8	Don't stop me now	8	Raddoppia Velocità, Forza e Agilità dl lanciatore	4 round
+8	Anima mia	6	Il lanciatore cade in catalessi e la sua essenza girovaga	6 turni
+9	Gira la ruota	2	Nei 50 mq circostanti muore un essere vivente a caso (anche il lanciatore stesso)	Istantaneo
+9	Amici per sempre	12	Evoca un amico deceduto che combatte o parla o aiuta	6 turni
+10	Who wants to live forever?	1	Provoca un cratere di 100mq e distrugge quanto vi è compreso (anche il mago)	Istantaneo
+15	Chanche	35	Resuscita il lanciatore nel momento della sua morte (può essere lanciato solo una volta nella vita)	Fino alla morte
+20	Jà poi fa	90	Evoca Merphury I che esprime un desiderio del lanciatore	Istantaneo

In	Nome	Mana	<i>Incantesimi della Scuola di Zombergio</i>	Durata
+1	Occhio di Zombergio	4	Il lanciatore può vedere attraverso pareti solide	1 minuto
+1	Maledizione arcana	1	(*) Un bersaglio soffre di strabismo e morbo di Parkinson	2 turni
+2	Maleficio Zombergico	1	(*) Un bersaglio soffre di daltonismo e mongolismo	2 turni
+2	Passo del gigante	X	Un bersaglio (anche il mago) con un passo percorre 20 metri	X passi
+2	Donare la parola	4	Il lanciatore fa parlare lingua Comune ad un bersaglio vivente	6 turni
+3	Trono di pietra	3	Rialza 1 mq di terreno di 15 metri (se fallisci chAgilità 2d6 danni)	1 giorno
+3	Fuoco	4+X	Crea un fuoco magico di diametro 1.5 metri ed altezza 2 metri	X minuti
+3	Il pranzo è servito	3*X	Crea una tavola imbandita che sfama X persone	1 pasto
+3	Furia eolica	4	Crea a 30 metri un vortice che rallenta e devia gli attacchi	1 turno
+4	Da pietre a sabbia	10	Trasforma tutte le pietre nell'arco di 100 mq in sabbia	Istantaneo
+4	Dimensione negromantica	X	Il lanciatore può accumulare X Mana (max 10) in una nicchia spazio-temporale parallela; questi Mana possono essere spesi per lanciare un incantesimo, tutti insieme; per quell'incantesimo non possono essere utilizzate altre fonti di Mana	Istantaneo
+4	Tocco di Madre natura	5	Raddoppia le dimensioni della vegetazione in un'area di 20 mq	d4 ore
+5	Onda d'urto	5	Manda un bersaglio a 500 metri di distanza	Istantaneo
+5	Che te piasse un corpo	4	Un bersaglio subisce un attacco cardiaco non mortale	d4 round
+5	Attrazione rocciosa	6	Un bersaglio attrae a sè tutti i sassi (max 3kg ognuno) della zona (+d4 colpi, ½ velocità)	6 turni
+6	Miraggio spettrale	5	Crea un mostro irreali che intimorisce chiunque (-7 Freddezza)	Instabile
+6	Pifferaio magico	2+X	Il mago ipnotizza un bersaglio consenziente e può spostarlo a piacere	X minuti
+7	Distorsione magica	7	Cambia il bersaglio di una magia appena lanciata	<i>Blast</i>
+7	Dispersione magica	7	Dimezza l'effetto di una magia appena lanciata	<i>Blast</i>
+8	L'anima de li mortacci tua	8	Evoca 1d6 scheletri antenati di un bersaglio che lo attaccano (il bersaglio deve riuscire un ch Freddezza per attaccarli)	3 round
+8	Lascia o raddoppia	6	Fai una domanda ad un mago; se risponde bene raddoppia il suo Mana totale, altrimenti lo azzera	Istantaneo
+9	Cappotta	12	Un bersaglio viene attaccato da tutti i suoi compagni	6 turni
+9	Luce di Zombergio	20	Chiunque guardi questa luce rimane pietrificato	Istantaneo
+10	Verme solitario	12	Crea un verme solitario negli intestini che divora il corpo ospite in d6 ore	d6 ore
+15	Meteora cosmica	40	Smolecola all'istante un bersaglio	Istantaneo
+15	Bye bye Chicago	50	Crea un cratere di 10 km di diametro distruggendo tutto	Istantaneo

Nome del rito	Vita	<i>Riti di emanazione dei Recisi</i>	Em	Durata
Specchio opaco	3	Un avversario perde 7 punti Vita	12	Istantaneo
Trasfusione metallica	3	L'arma (di metallo) del reciso ha un bonus di +4 al danno	14	10 round
Cecità	2	Rende cieco un avversario	16	6 turni
Fame che non ci vedo	4	Un avversario divora ciò che può, può attaccare i compagni -mani nude	18	6 turni
Incubo ad occhi aperti	4	Tutti gli avversari in zona svengono (non perdendo Vita)	20	6 round
Cieco furore	4	Un avversario perde 13 punti Vita	22	Istantaneo
Maledizione	4	Un avversario ogni giorno sottrae 1 al massimo dei suoi punti Vita	24	Perenne
Marcire	8	Distrugge un organo all'ora ad un avversario precedentemente visto	26	Perenne
Frullato genetico	8	Cambia il posto di 2 organi a un avversario (1d2: muore o perde ½ Vita)	30	Istantaneo

## parte 6 - le Erbe e i Veleni

**Le erbe.** Si intende per *erbe* in generale tutto l'insieme di fiori, frutti, foglie od erbe vere e proprie che possono venir reperite nei diversi regni e che detengono particolari proprietà. La scoperta dei poteri delle erbe risale a tempi molto antichi, e deriva in parte da tentativi casalinghi, a volte dagli esiti nefasti, a volte da veri e propri esperimenti scientifici condotti – pur con una certa dose di empiricità – su di esse: il primo è il caso delle erbe che vanno ingerite, a crudo o cotte in qualche modo; il secondo è il caso delle erbe che vanno spalmate sul corpo, sulle ferite, o quelle che – naturalmente – vanno mescolate insieme a costituire veri e propri veleni. Le erbe conosciute sono mostrate nella tabella. Naturalmente non ogni erba è stata catalogata, e si calcola che enorme è il numero di erbe rimasto da scoprire, ancorchè esse costituiscano appena l'un per cento (dicono i dotti) delle erbe esistenti.

**Trovare le erbe. I)** Check dell'abilità *Conoscere erbe*. Lancio di 1d100 e confronto con la tabella *Diffusione delle erbe* propria dell'ambientazione in cui si svolge l'avventura. Vengono reperiti 1d4 dag (decagrammi) del particolare tipo di erba trovato. Il tempo richiesto dall'azione dipende considerevolmente dalla zona di ricerca – da tenere presente cmq che non è possibile effettuare la ricerca se ci si trova in città, a meno che non si abbia più di quattro ore a disposizione (non basta recarsi ai confini dell'abitato, poiché quelle zone sono solitamente bell'e depredate). Il tempo richiesto varia comunque da 1/4 ora a 2 ore per

ottenere detta quantità di erbe. **II)** È possibile inoltre che un giocatore decida di cercare specificamente un tipo di erba: in questo caso la probabilità di trovare l'erba desiderata (nella quantità consueta) viene triplicata (quindi su 1d100 con meno di 3x la consueta probabilità percentuale), altrimenti non si trova nulla. **III)** Qualora un personaggio non esperto (senza abilità relativa) voglia ricercare un'erba, la cosa deve essere intesa soprattutto nel senso di una sorta di colpo di fortuna: in questo caso va tirato un check di Percezione misurato su 1d100; se il tiro riesce si lancia ancora il dado percentuale per definire che erba è trovata; infine, si deve tener presente che il personaggio non conosce l'erba né l'uso da farne, quindi deve farla valutare ad un personaggio che la conosca. Il tempo necessario alla ricerca può variare fra 1 e 2 ore.

**Effetti semplici.** La maggior parte delle erbe presentano determinate proprietà anche singolarmente, senza essere state composte a produrre veleni o infusi. A volte vanno immerse in acqua bollente, e poi ingerite con l'acqua, altre volte vanno ingerite a crudo o semplicemente strusciate su una ferita. Nessuno di questi procedimenti richiede una particolare perizia, né alcuna particolare abilità. Ma per fare i decotti è necessario avere a disposizione tempo, acqua e un fuocherello.

**I veleni e gli infusi.** Che vari tipi di erbe potessero essere mescolati e trattati per ottenere liquidi velenosi è conoscenza arcaica, eppur rigidamente conservata fra le

(Continua a pagina 23)

Prob	Erbe	n	Effetti semplici	
00	nuova		?	
1	Isprica	1	Ingerita cruda in grande quantità (30g) dona estrema forza (+8 bonus di Forza x 30 minuti). Max 1 al dì	
2	Fiusca	2	Ingerita cruda in quantità (30g) dona un forte vigore momentaneo (+ 4 ai Colpi Assorbiti x 10 round). Non più di 2/dì	
3-7	Piriglia	3	Ingerita decotta (40g) dona grande benessere (Pv x 2 per 1 ora, anche oltre max; poi divisi x 4 per 1 ora)	
8-12	Vatimale	4	Se ingerita cruda in quantità (20g) dona vigore (+2 Colpi Assorbiti per 3 round). Non più di 2/dì	
13-17	Romero	5	Sparsa su una ferita da armi da lancio in grossa quantità (30g) disinfetta il foro (1d6-2 Pv). Max 1 al dì	
18-22	Assunio	6	Sparsa su una ferita la cicatrizza. Si danno casi di effetti collaterali (1d6, se pari sono danni). Max 2 al dì	
23-27	Omorata	7	Se ingerita a crudo dona una certa vitalità (+2 Bonus Forza). Effetti collaterali: 25% toglie 1d4 pV	
28-32	Ottavario	8	Se ingerita cruda, distende e rilassa la mente (+5 in Difesa Psicica di 5 punti per 1 ora). Non cumulabile	
33-37	Notia	9	Se sparsa su una ferita da morso, aiuta la cicatrizzazione (1 Pv). Non + di 20g in una sola ora.	
38-42	Rutenia	10	Se sparsa sulla pelle, emana un ottimo profumo (Fascino + 5 per 3 ore). Con 1 su 1d4 l'effetto è opposto. Non se ne assumano più di 20g al dì	
43-54	<i>Erba diffusa nel luogo</i>			
55-69	Esprissa	11	Detta anche Curativa. Ingerita cruda in certa quantità (20g) restituisce vigore (1d4 Pv, max 3 volte al dì)	
70-84	Salkita	12	Sparsa su un'arma in quantità (30g) la rende pù penetrante: + 4 al danno (per 1 round o 3 frecce)	
85-99	Ramponia	13	Se ingerita decotta, distende la pelle e migliora l'aspetto (+1 Fascino x un giorno; non cumulabile)	
Veleni - 1		prep	effetto	costo
Siero Cane Bau		9+8	Ingerito, impedisce per 6 ore l'effetto di ogni veleno composto con Piriglia	400
Siero Yanzer		9+6	Ingerito, impedisce per 6 ore l'effetto di ogni veleno composto con Salkita o Ramponia	250

Veleni - 2	prep	effetto	costo
Drago nero	1+3 dd	Triplica il danno dell'arma x 3 round	500
Berenice	4+9	Aggiunge 10 punti al danno dell'arma (ma solo con 1 su 1d4) per 5 round.	150
Zetair	8+6	Dimezza il danno dell'arma per un round, poi lo raddoppia per 4 round.	180
Destaflane	2+4 d	Quintuplica il danno dell'arma x un round, ma la distrugge subito dopo (troppo melmoso, non si usa su dardi e frecce).	350
Pirignacco	6+5	Rende le frecce e i dardi più corrosivi (Colpi Assorbiti /2).	150
Razkelio	1+2 dd	Tutte le caratteristiche scendono a 10 per 5 round	580
Balsamo	1+4 d	I punti vita tornano al massimo.	480
Lampar	2+3 d	Tutte le caratteristiche subiscono una penalità di 10 punti per 3 round.	430
Nafnesia	1+13	I colpi assorbiti da una corazza non artificiale scendono a 0 per un giorno.	380
Prumiano	2+12	Raddoppia la Forza per 4 round.	450
Sonnifero di Petrid	2+9 d	Addormenta all'istante (probabilità di riuscita: 20%).	410
Misturilla	3+6	Provoca 5 danni a nudo per 6 round.	330
Balsamiello	3+8 d	I punti vita crescono di un massimo di 10 punti.	280
Fuochino	3+13	Gettata addosso ad una pelle, provoca 2 danni a nudo per 12 round.	210
Garnier	4+5 d	Abbellisce i capelli: il Fascino cresce definitivamente di 1 punto. 45%: effetto opposto.	180
Dubex	4+10 d	Fa danzare per 5 round (il personaggio non può compiere azioni e perde 3 pV per round).	240
Sacrax	4+11	La Forza si dimezza per 3 round.	170
Napolepone	5+7	La Freddezza aumenta di 8 punti (non più di uno a combattimento).	200
Cobra	5+3 d	Acceca, dimezzando l'Agilità per 5 round.	200
Iovalgoevoi	5+12	Fascino + 10 per mezza giornata. Non più di una al dì.	180
BondJamesBo	6+4	Autorità + 8 punti per mezza giornata. Non più di una al dì.	180
ForzaMogadus	6+12	Forza + 5 per un combattimento. Non più di una a combattimento.	170
Bbbenissimo	6+13 d	I punti vita crescono di 1d8. Non più di una al dì.	170
Sostanco	7+8	Il bonus Forza scende a 0 per 6 round.	190
Cheffigo	7+3	I danni dell'arma aumentano di 15 punti per 3 round.	250
Spiderman	7+11 d	Bonus Agilità + 3 per un combattimento. Non più di una a combattimento.	200
Estinofele	8+5 d	L'arma causa 30 danni in più, in un solo round.	220
Occhiodifalco	8+13	Mira + 5 per un combattimento. Non più di una a combattimento.	160
Sansone	8+11	Armi da Mischia + 5 per un combattimento. Non più di una a combattimento.	170
Chemmelma	9+3	Se gettata addosso a qualcuno, la sua Agilità si porta a 10 punti.	130
Ecchilosà	9+5 d	50% : PV x 2 ; 50% : PV /2 . Se i pV salgono sopra il max, vi ritornano entro 10 round.	120
Curaro	9+13 d	Raddoppia il danno di qualsiasi arma per 3 round	150
Chelibresse	10+3	I punti Mana aumentano di 8. Non più di due al giorno.	100
Libressissima	10+9	I punti Mana aumentano di 1d12. Non più di due al giorno.	90
Giammeglio	10+13	L'arma causa 1d8 danni in più per due round.	80
Chefforza	11+12	Guarisce dalle malattie più comuni.	40
Benebene	12+13 d	I punti vita aumentano di 1d6. Non più di una al dì.	70
Isulmare	13+11	Una porzione può essere usata come due pasti.	40
Sonasceggia	3+8 d	Velocità + 10 per un combattimento. Non più di due al giorno.	120
Krudiga	6+7	Va ingerito; fa istantaneamente varcare il personaggio nell'ambientazione Kafer	180
Maltequia	7+12 d	Chi lo ingerisce dorme profondamente per due ore	170
Zurrapanco	7+13	Chi lo ingerisce può non dormire per 40 ore senza subire danni	170

<i>i Babbuini</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
Babbuino acquatico	17	+3	2	10	15	16	Tentacolo (14 - 3d4)	Nuotare (18), Apnea (20)	5	17
/ / / mago anziano	22	-	-	8	18	25	Morso (10 - 2d4)	Inc: Aura, Torchio di Pietra (M 25)	1	16
Babbuino normale	9	-	-	8	10	14	Bastone (10 - d6), Morso (10 - d4)	-	8	5
Babbuino odoroso	17	-	3	10	12	14	Bastone (10 - 2d6), Morso (10 - 2d4)	Percezione (18)	1	16
Babbuino volante	18	+3	-	12	14	15	Calci, pugni, morsi (10 - 1d10+2)	Volare (16)	1	16
<i>i Fruttodrilli</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
Ananasdrillo	40	+5	4	16	15	8	Morso (15 - 2d6+3)	Nuotare (20)	1	35
Prugnodrillo eretto	50	+8	-	16	15	8	Mani nude (16 - 3d6+2)	-	1	40
<i>gli Orchi</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
Orchetto normale	22	+4	2	16	11	10	Morso e zampata (12 - d8+2)	-	+	18
Orco cane	36	-1	3	14	18	10	Morso e zampata (14 - 2d6+2)	-	3	24
Orca l'oca	52	-3	1	16	12	12	Morso e zampata (14 - d8+4)	-	5	25
Orca puttana	52	-2	-	14	15	12	Borsettata (16 - d6+2), Rimmel acuminato <i>da lancio</i> (12 - d6+2)	Borsettata (16 - d6+2), Rimmel acuminato <i>da lancio</i> (12 - d6+2)	1	24
Orca zozza	62	-1	2	12	18	14	Morso e zampata (16 - d10+2)	Emana puzza (a 10 metri - Ch<15 - chCostituzione o stordimento)	1	34
Orco immondo	82	-	2	20	18	16	Morso e zampata (17 - 2d6+2), Sputa sassi a 20m (14 - d4+3)	-	1	46
Orco re	100	+1	4	16	20	16	Scettro (18 - 3d6+3)	<i>Paura</i> , Corona magica con Esp	1	60

(Continua da pagina 21)

poche persone cui è consentito l'accesso a questo tipo di sapere. Ecco spiegata la relativa rarità della maggior parte dei veleni, nonché il loro notevole costo. Al contrario, la scoperta delle proprietà benefiche degli infusi è stata molto più diffusa, e meno celata al pubblico, il che spiega la grande abbondanza di infusi (soprattutto di guarigione ed estetici) che caratterizza molte società.

**Fare i veleni e gli infusi.** Check dell'abilità *Far veleni*. La preparazione del veleno (o dell'infuso) richiede un certo numero di minuti di relativa tranquillità (occorre accendere il piccolo alambicco, o pestare nel mortaio le erbe). La riuscita del check permette di creare una quantità di veleno pari alla somma delle quantità di erbe impiegate (in genere 20g). Naturalmente un fallimento del check comporta imprescindibilmente la perdita delle erbe coinvolte nel tentativo. Inoltre: un risultato di 1 nel check va letto nel senso che è stato costruito un nuovo veleno, diverso da quello tentato; un risultato di 20 va letto nel senso che il procedimento è stato condotto con particolare imperizia – nel senso che per errore sono state aggiunte altre erbe non necessarie (altrettanti quantità di erbe quante ne erano state predisposte) le quali vanno anch'esse perdute. La preparazione di alcuni veleni è più articolata di altri: nelle tabelle, ogni veleno con una *d* nella composizione comporta il tiro di un ch+5 di *Fare veleni*, mentre la presenza di una *dd* comporta il tiro di un ch+10.

**Come utilizzare i veleni:** la quantità di veleno necessaria a sortire gli effetti descritti nelle tabelle dei veleni è di pochi grammi: sono sufficienti appena 4g per ricoprire di veleno un ago da cerbottana. Un'arma da taglio di media

grandezza, come una spada, richiede 20g di veleno, che causa i suoi effetti (se non segnato diversamente) per i tre round successivi; il tempo necessario a spargere il veleno è 1 round di combattimento. Un dardo (o freccia) richiede 6g di veleno, che possono essere applicati, se si è fermi, nello stesso round in cui si lancia il proiettile. Circa i veleni che moltiplicano per un qualche fattore il danno di un'arma: si dovrà moltiplicare il solo danno base, prima dell'aggiunta di bonus del personaggio o magici, ma dopo l'aggiunta di eventuali bonus da lavorazione; se il danno è doppio (tiro con 1), si moltiplicherà ovviamente il danno raddoppiato. Un veleno può, ovviamente, essere venduto (o acquistato) in ogni città; nelle tabelle, per ogni veleno è indicato il prezzo di mercato per un quantitativo pari a 20g.

## *parte 7 - 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.

## *parte 8 - Storia del Regno*

Questo abbozzo del racconto della Storia del Regno è stato ritrovato nell'anno 871 e riflette le conoscenze dell'epoca; non fa completa luce su molte vicende del passato che

(Continua a pagina 25)

<i>Animati</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
Aquila gigante	17	+4	-	30	16	3	Artigli (12 - d4), Morso (12 - d8)	Ghermire, Volare	6	14
Ape gigante	8	+2	-	20	14	3	Pungiglione (10 - d4 + Ab)	Veleno (d4 danni x round), Volare	6	10
Balena	100	-	6	16	18	3	Morso (18 - 2d20+1)	Affondare, Ingoiare, Nuotare	4	67
Biscione	9	+3	1	12	12	3	Morso (12 - d6)	-	4	9
Cammello	17	-	-	10	10	3	Morso (8 - d4), Calcio (8 - d6)	Digiuno (20gg), Sputo (d4 a nudo)	8	9
Cavallo	12	+2	-	20	14	3	Zoccolo (10 - d6), Morso (10 - d4)	Carica (2d4)	1	9
Cinghiale	14	+1	1	16	16	3	Morso (12 - d4) + Zoccolo (12 - d6)	Carica (2d6), Percezione	6	11
Cinghiale gigante	32	+3	3	16	16	8	Zoccolo(16 - d10+d4)	Carica (2d6), Percezione	1	26
Cobra	10	+1	-	12	16	3	Morso (14 - d4+v), Sputo (v)	Veleno (cecità, paralisi)	4	9
Cocodrillo	22	-	3	16	14	3	Morso (10 - d8), Codata (10 - d4)	Affondare, Nuotare	4	18
Delfino selvaggio	12	+3	-	18	10	3	Becco (12 - d8)	Nuotare (20)	6	11
Donnola falciatrice	16	+4	-	16	18	3	Coda falciante (14 - d10)	Arrampicarsi, Mimetizzarsi	+	14
Elefante	50	-	3	4	22	3	Proboscide (10 - d8),Morso (10 - d8)	Schiacciare (15 - 3d6+2), Demolire	8	30
Fango dissolvente	-	-8	-	-	no	-	-	Dissolvere legno, ferro, stoffa	1	7
Formica gigante	17	-	3	12	12	15	Morso (10 - d8)	Scavare tunnel	+	14
Gatto grigio	17	-	-	18	8	5	Morso e zampata (16 - d4 a nudo)	-	+	9
Lupo rosso	16	+4	1	20	18	18	Morso (16 - d6*), Zampata (16 - d6). Chi viene morso fa un chCostituzione (ogni giorno x un mese) o diventa Lupo rosso x un giorno	-	4	10
Mastino	10	+3	-	20	16	3	Morso (14 - d6)	-	3	9
Stuarpen	42	-3	2	12	18	7	Braccia tentacolari (15 - d12+2)	Getto d'acido (16 - d6 a nudo) 6aldi	3	28
Taya	62	-	4	8	18	16	2 Antenne (16 - 3d6 / 3d6)	Immune alla magia (12)	1	52
Taya madre	200	-	-	8	20	16	3 Antenne (18 - 3d6 / 3d6 / 3d8)	Immune alla magia (17)	1	100
Topo ammaestrato	3	-5	-	16	5	3	Quello che può (2 - 1 danno)	Nascondersi (20)	+	1

<i>Umanoidi</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
Bambino sperduto	8	-2	-	6	6	5	Quello che può (6 - d2)	-	1	1
Coboldo	7	-	-	8	8	6	Pugnale (8 - d6)	-	+	5
Contadino umano	14	-	-	10	10	10	Rastrello (10 - 2d4-1)	-	4	8
Figlio di Arthax	30	+6	4	8	17	11	Spada lavorata (d10+6)	Stordire (17)	3	30
Guerriero umano	22	+4	3	14	18	17	Spadone a 2 mani (18 - 2d6+4), 5 pugnali da lancio (18 - d6+2)	-	6	24
Lottatore umano	30	+6	2	20	18	17	Mani nude (18 - d6+6)	Stordire (17)	1	25
Mago	12	-	1	10	17	30	Pugnale (10 - d6)	Magie (a discrezione)	1	11
Pirata fantasma	32	+5	3	16	18	16	Spada squamata (18 - 4d4)	Inc: Levitandum, Prurito (M 30)	6	33
Reciso esperto	30	+8	2	12	18	13	Spada (d10+3)	Riti emanazione (tutti)	3	32
Uomo lucertola	14	+1	-	10	14	12	Pugnale (14 - d6+3), Codata (16 - d12) ogni 4 turni	-	4	10

<i>altri Avversari</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
Arpia	17	+3	1	20	14	18	Artigli (10 - d4), Canto (Ab)	Charme, Volare	4	16
Cinghiale gigante g.m. sputafuoco	44	+3	4	16	16	20	Zoccolo(12 - d10), Sputo di fuoco (dimezza Vita - 10metri)	Carica (3d6), Percezione	1	40
Crampicante	32	+4	-	16	18	10	Spada a lama ondulata (16 - 2d4+6), Boomerang (12 - d6)		1	23
Elementale coca cola	52	+5	-	20	20	20	Colpo (17 - d8+3)	Ogni 3 turni usa Svuotare (18 - 4d6)	1	34
Elementale superiore della coca cola	150	-	-	20	20	20	Colpo (19 - d10+4), ogni 2 turni si dimezza in due parti (½ Vita) che fanno lo stesso danno; ogni parte che viene uccisa esplose (4d6 danni)		1	80
Elementale delle scarpe da ginnastica	50	+3	2	20	20	20	Nike (18 - d8+4)	Superga (18 - d8 + chCostituzione o stordito per due turni)	1	38
Pireuzz	42	+9	-	20	20	20	Magia (16): controlla fino a 3 oggetti, tipo sedie (d8+4) e tavoli (d12+2)		1	46
Pupazzo di neve	42	-5	6	8	20	14	Palla di neve (18 - 2d6 [+1 ogni 2 metri di distanza])		1	30
Rake	16	+2	-	14	18	18	Calci e pugni (16 - d8+4)		5	13
Scheletro	22	+2	2	12	13	6	Scimitarra (14 - d8+2), Costola da lancio (14 - 2d4)		+	17
Skatreuzz grigio	100	+6	-	8	20	16	2 Code (18 - d12+1 e -2Forza) +Ago (18 - d4 a nudo e -2Ag) + Paura		1	84
Smascellatore	28	+3	2	14	18	18	Calci e pugni (16 - 2d8+2), Smascellare (16 - 3d6+4) ogni 4 turni		5	28
Statua di bronzo	32	-3	4	6	20	30	Frecce di bronzo <i>mischia-lancio</i> (16 - d8+3), Immune alla magia (8)		1	24
Zio del Gabibbo	42	-	2	8	18	18	Mani nude (16 - 2d6), Sputone da lancio (14 - d8)		1	23
<i>Palle di Luce</i>	vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO	ABILITA'	n	PiX
Fiamma fatua	17	+6	-	12	20	17	Fiammata (11 - 4d6)	Iniziativa (17)	5	16
Occhio fatuo	32	+7	-	16	20	17	Raggio di luce (17 - 4d6) ogni due round; Volare fino a 5m di altezza		1	23
Pacman caotico	22	+5	1	40	20	20	Morso (14 - d10)	-	5	20
Palla di luce elettrica	22	+9	6	20	20	20	Scarica elettrica (20 - 1d6 a nudo) oppure può sottrarre fino a 1d10 Mana all'avversario e renderglieli contro come danni a nudo		2	31

(Continua da pagina 23)

sono state nascoste o dimenticate. In particolare, la storia narrata sulla genesi del popolo Xulico sembra essere priva di fondamento.

### 8.1 l'Età Antica

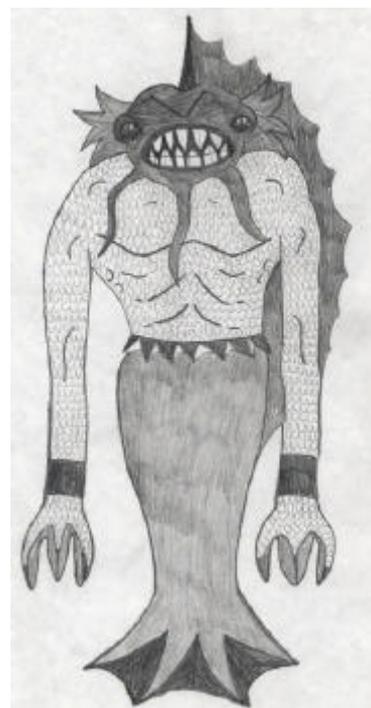
Il racconto trasmette la leggenda che vuole la maggior parte delle razze del continente discendenti dalla progenie dei Vema. Il testo inizia a narrare la storia remota fino al VI secolo dal Patto, data d'inizio della I Età. Data la mancanza di riferimenti cronologici attendibili, il documento si limita a definire gli eventi in termini di secoli di distanza dal Patto.

**VI** Mogadus è popolata dai quattro ceppi antichi discendenti dai Vema: i Valdariani che occupano l'isola omonima, gli Xavani che occupano le terre dei laghi, i Kalaphi sulle Montagne Montuose ed i Ferak nei territori rocciosi a sud del continente. In questo secolo inizia la migrazione dei Kalaphi, dalle Montagne Montuose verso le colline del Cowell a est e le pianure boschive del sud-ovest. I Valdariani nel frattempo iniziano l'esplorazione del continente, entrando verso sud-est, verso la futura Gordol. Si narra di un quinto ceppo discendente dai Vema, i Ginovi, che occupano le isole ad est del continente.

**V** Il secolo è segnato dall'arrivo del popolo Lejan nelle terre del sud. Questo sembra essere il secolo in cui i Ginovi modellano i propri territori in forma di tre isole perfettamente circolari.

**IV** Il secolo si apre con la seconda dipartita della progenie dei Lejan, nelle terre del nord. In questo secolo fanno la loro comparsa i primi Xule, esseri dotati dalla nascita dei poteri della levitazione e della telepatia. Il nome Xule, nell'Elkal Antico, significa *il mio dio*; secondo il manoscritto gli Xule vennero creati dai Lejan del sud.

**III** I Kalaphi si scontrano cogli Xavani per il possesso delle pianure boschive dell'ovest. Dall'incontro delle culture Lejan e Valdariana nasce la stirpe dei Nordici.



il tremendo Stuarpen

**II** I Kalaphi dell'est prendono il controllo delle isole di Kandex, sottomettendo il popolo dei Ginovi. I Kalaphi dell'ovest riescono a scacciare gli Xavani dalle terre dei laghi, spingendoli verso le terre del deserto; in queste terre, nel loro triste esilio, gli Xavani scoprono la voce del dio Artax, nel cui nome erigeranno la città-fortezza di Dubex. Al nord viene fondata la città di Gordol.

**I** Guerra nel nord-est tra i Kalaphi e i popoli del nord.

### 8.2 la I Età (del patto, della religione)

E' l'Età del primo Patto di pace tra le popolazioni del continente.

**0** Viene stipulato a Gordol il Patto di Pace tra i popoli del nord e i Kalaphi; partecipano al Patto anche i popoli del sud, chiedendo la definizione dei confini di ogni regno. Il continente viene diviso in 4 regioni; il centro di potere della regione del nord rimane Gordol; nell'est, terra dei Kalaphi, viene eretta tra le colline del Cowell la fortezza-capitale di Broox. La regione del sud, terra dei Ferak, fortifica il centro di potere Cromid. Gli Xavani, nella regione dell'ovest, scelgono come capitale la città sacra di Dubex.

**190** Viene istituito dal Gran Sacerdote Kajorn il primo Clan Sacerdotale, l'ordine dei Figli di Arthax. E' la più antica istituzione sacerdotale armata del Regno.

### 8.3 la II Età (dell'alleanza)

E' il momento in cui il sapere si disgrega e rimane ostaggio di pochi grandi sapienti; questi spingono la conoscenza fino ai limiti più estremi, creando intorno a sé un alone di grande potere ed una vasta schiera di seguaci; è anche detta l'Età della scienza.

**315 (0)** Viene stipulata l'Alleanza tra le popolazioni del continente, che viene diviso in 9 regioni. Gordol rimane il più grande centro di potere.

**334 (19)** Nasce il primo Grande Mago del regno, Kartal di Halaisa.

**420 (105)** Inizio della predicazione di Kartal, la nuova magia inizia la sua diffusione nel regno.

**570 (255)** Inizio delle guerre tra i Grandi Maghi.

**572 (257)** Il Grande Mago Zombergio si impadronisce della fortezza di Broox.

**573 (258)** Distruzione della Fortezza di Dubex durante un duello tra due Grandi Maghi.

**627 (312)** Caduta del meteorite ed apertura della Voragine Indofatica. I draghi invadono il regno.

### 8.4 la III Età (della magia)

E' l'età della magia, durante la quale aprono le scuole di magia ed iniziano una lenta trasformazione in templi; la scienza diventa rito sacrale e i grandi maghi, divenuti Eterei, vengono venerati come Dei, unici ispiratori della divinazione magica; i giovani apprendisti diventano chierici del tempio; i templi vivono in aperta ostilità reciproca, recando infinite guerre di religione che devastano il regno per tutta l'Età.

**628 (0)** Alleanza dei Grandi Maghi per distruggere la Voragine Indofatica. I Grandi Maghi in seguito diventano Eterei e lasciano il regno. In tutto il continente inizia la guerra contro i draghi.

**652 (24)** Apertura della prima Scuola di Magia; inizia il culto dei Grandi Maghi.

**669 (41)** Viene eretto ad Halaisa il primo Tempio in onore del Grande Mago Kartal di Halaisa (Magia Verde).

**671 (43)** Viene eretto a Broox il maestoso Tempio di Zombergio.

**722 (94)** Vengono uccisi gli ultimi draghi superstiti. Fine della guerra contro i draghi.

**820 (192)** Lokri'bburattinaio crea la prima Gir'a'palla.

**870 (242)** Vengono ritrovate le prime Magie Perdute della II Età (gli incantesimi di Garilmah lo Spietato, di Bilativix), nel regno di Od e ne inizia la ricerca per tutto il regno.

**871 (243)** Vengono ritrovate le Magie Perdute di Lovran di Actix (Regno di Od).

Durante la II Età molti Grandi Maghi si cimentarono nell'impresa di creare nuovi incantesimi, stravaganti ed originali. Il lavoro di molti di essi, per caso o sfortuna, è andato disperso, ma col passare degli anni, nella III Età, vengono ritrovati sempre più numerosi manoscritti contenenti questi incantesimi perduti. Nell'871 vengono ritrovati gli incantesimi perduti di Lovran di Actix che, dopo due secoli di paziente attesa, riesce a lanciare la Reincarnazione Eterea e diventa l'ultimo Grande Mago Etereo.

In	Nome	Mana	<i>Incantesimi di Galtrimah lo Spietato di Bilativix</i>	Durata
+10	Dammi una mana	5	Il lanciatore guadagna 6 Punti Vita	Istantaneo
+10	Fifty Fifty	7	Dimezza i Punti Vita di un avversario	Istantaneo
In	Nome	Mana	<i>Incantesimi di Lovran di Actix (Regno di Od)</i>	Durata
+10	Anestesia	1	(*) Paralizza 1d4 avversari; i chDifesa Psicica vanno tentati individualmente	1 round
+10	Aura	5	Aggiunge 5 Colpi all'armatura del lanciatore	10 round
+10	Mi fai il solletico	3	Il lanciatore è invulnerabile finché ride; usabile 1 volta al giorno	10 round
+10	Torchio di Pietra	5	Cala dall'alto (3m); se fallisci chAgilità+5, 3d6danni; dissolve Trono di Pietra	Istantaneo
+10	Levitandum	3	Permette di compiere evoluzioni e aumenta il bAgilità di 5 punti	10 round
+10	Prurito	7	Impedisce ad un mago di lanciare magie se fallisce un chDifesa Psicica +10	10 round

### 8.5 la IV Età (del sangue)

Il racconto della Storia del Regno si interrompe all'anno 871. Frammenti della storia successiva sono stati trovati in altri documenti, che narrano la diffusione del popolo dei Recisi e la loro lenta avanzata nel continente, iniziata dal regno a sud-ovest di Cromid, che pone fine all'alleanza con Gordol nel 900. La seconda conquista dei Recisi è il regno di Teqs, circa nel 920. A tutt'oggi non si hanno altre notizie.

### 8.6 la V Età (della morte)

Questa ultima età del continente è segnata dall'avvento dei Nekromanti, esseri immortali fatti di puro spirito, provenienti dal mondo gemello di Kafter. La lotta contro i Nekromanti è condotta dalle popolazioni di Mogadus in alleanza coi semidèi del Primo Etereo, che avvolge l'ambientazione. Questa Età è giocabile nell'espansione *Mogadus* del gioco di carte *Nekromancya*.

## parte 9 - il Calendario

Il calendario di Salkiel viene utilizzato per scandire i giorni e le stagioni fin dalla prima Età di Mogadus. Salkiel, Signore di Dubex, ebbe un ruolo di estrema rilevanza ai tempi del Patto; alla sua corte, nei giorni più sanguinosi prima della pace, affluirono saggi da tutto il continente; tra questi, gli studiosi del cielo dell'estremo sud di Cromid portarono con sé la loro mappa astrale, sulla quale si basa il calendario.

L'arco dell'anno viene suddiviso in cinque *Ianan*, lunghi periodi che corrispondono quasi alle nostre stagioni; ogni *Ianan* è diviso a sua volta in nove *Diva*, simili alle nostre settimane, della durata di 8 giorni. Tra la fine e l'inizio dell'anno ci sono 3 giorni Sacri, detti *Kantia*, che non appartengono a nessuno *Ianan* e a nessun *Diva*; tradizionalmente i *Kantia* sono dedicati alla piazza: durante questi giorni è proibito appartarsi ed ogni religione (a volte anche ogni singola cittadina) prescrive diverse attività da svolgere in comunità.

I cinque *Ianan* sono:

- *diria*, è il primo *Ianan* dell'anno.
- *nadia*, mite e ventoso.
- *denia*, è il periodo della fioritura.
- *rina* è lo *Ianan* più caldo dell'anno.
- *tisia*, cadono le foglie.

I nove *Diva* sono *loge*, *pitze*, *mone*, *raze*, *lime*, *satre*, *cole*, *vique*, *some*. Il concetto di giorno, di per sé, non ha molta importanza in questo calendario, quindi ai giorni non viene dato un nome, ma solo un numero ordinale per distinguerli all'interno del *Diva*; perfino nelle datazioni ufficiali, spesso il giorno viene ignorato.

Il formato ufficiale della data è del tipo:

Anno, *Diva*-o-*Ianan*, Giorno

in cui, come si diceva, il giorno è facoltativo; ad esempio, Lokri'bburattinaio scriverebbe la sua data di nascita così:

795, logeodiria, II

## parte 10 - la Confederazione

Questa sezione approfondisce gli usi e le tradizioni della Confederazione, una parte delle terre del nord, nella III Era.

La regione orientale delle Terre del Nord, protetta e stretta ad ovest dalla lunga catena dei Monti Brunni, rimase un terreno disabitato per lunga parte della storia di quella che viene oggi considerata l'epoca precedente la Prima Era. Che il motivo fosse la sua considerevole lontananza dalle zone di prima popolazione dell'Isola, o il fatto che - risulta dagli studi dei geografi - la Grande Corrente ancora non spingeva i suoi effetti benefici sino alle penisole frastagliate del nord e alle pianure selvagge del sud; questo non si sa.

Si sa per certo che furono le migrazioni degli elfi che durante la prima era lasciarono - su grandi carovane o a piccoli gruppi a piedi - il Regno di Alatsia e Fix, a formare i primi nuclei di popolazione della zona. E non stupisce che, dopo aver percorso migliaia di chilometri lungo le coste basse e le terre calde e pianeggianti del regno di Brux, gli elfi ristettero ammirati di fronte al panorama che li colse una volta oltrepassato quello che chiamarono il Grande Fiume. La catena montuosa che forse da qualche giorno li seguiva da lontano, stretta sull'orizzonte per la modesta altezza e la distanza di un centinaio di chilometri, cominciava ad ergersi maestosa alla vista, preceduta da un vasto altipiano, che si interrompeva a picco sulla foresta.

La vegetazione stessa si faceva più simile a quella che essi conoscevano, nelle terre del sud abbandonate dopo la Grande Scissione con gli Elfi Sicuri - come negli anni della migrazione si era cominciato a chiamare coloro che avevano scelto di chiudere i rapporti con i regni e le razze vicine, spingendo una parte così vasta della popolazione alla migrazione per proseguire nelle attività commerciali, culturali o liberali (e quanta importanza ebbe questo antico retaggio sul senso di comunanza che avrebbe contraddistinto i rapporti interetnici nel nord rispetto al resto dell'Isola; e quanta sul vigore delle attività che sarebbero nate nella provincia).

All'epoca le correnti calde erano giunte a spingersi quasi fino al confine settentrionale del regno di Brux, e le loro propaggini conferivano alla nuova terra un clima mite, mentre la lontananza dal corpo centrale della corrente evitava che l'umidità che avrebbe contraddistinto negli anni successivi l'Ausia già rendesse faticoso il respiro ed eccessivo il sottobosco.

Fu quindi un cammino semplice quello che spinse tanto i Rimasti (Son) a dirigersi verso l'altopiano che oggi ospita Rocca Alta, risalendo il Grande Fiume, quanto i Raminghi (Edent) ancora più a nord, lungo la costa sempre più alta e scoscesa.

Si vede bene qui come l'attuale conformazione etnica delle Terre del Nord sia stata in realtà il frutto di una serie

di mutamenti radicali, il cui fulcro fu certo l'arrivo degli uomini, ma che videro anche aspetti diversi: per un secolo appena infatti gli elfi stazionarono nell'altipiano di Rocca Alta; poi l'arrivo del caldo, la mancanza di collegamenti con le altre popolazioni e soprattutto il mancato afflusso dei nuovi pellegrini, che sempre, una volta giunti al Grande Fiume, prendevano a destra verso il nord - tutto questo li spinse un giorno ad abbandonare l'altipiano e, discesi al fiume, a ripercorrerlo ancora più a monte.

Nasce in questo modo il più grande insediamento elfico a sud del Divio, quello degli Elfi di Upara (ma il nome di Upara fu attribuito alla città solo alla sua presa, all'epoca delle Lotte, da parte degli uomini - e dunque più correttamente si dovrebbe chiamarli Elfi del Nimlon, elfi della "città perduta"). E fu in effetti l'allargamento dell'insediamento verso nord nel Passo dell'Himan che portò allo scoppio delle Lotte nella Contea di Imperia, da cui prese il via la seconda fase di costituzione della Confederazione (che all'epoca era ormai una realtà consistente, benché non accettata dal governo di Activis - che contro la provincia dissidente avrebbe di lì a qualche anno cercato perfino di mobilitare l'Accordo Imperiale). Solo dopo la secessione della regione contro il capoluogo e contro le terre del sud, l'insediamento si ampliò nell'Himan, fino a giungere a nord di Imperia alle pendici del Massiccio del Maurion.

Questa in breve la storia dei Son, gli Elfi Rimasti, i cui insediamenti nel momento di massima espansione giunsero a coprire quasi per intero la stretta fascia di colline ed altipiani che precedono i Monti Bruni, a sud del Divio: e che oggi, dopo aver abbandonato anni addietro la regione originaria di Rocca Alta - ove il mutamento climatico e l'arrivo dei nani hanno insieme inasprito le pendici dei monti e rese più selvagge e simili alla pianura la zona dell'Altipiano - .

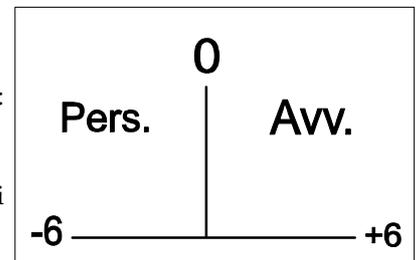
## parte II - Intrattenimenti

### II.1 Braccio di ferro

**Partecipanti:** Tutti i personaggi tranne gli Xule  
**Restrizioni:** Proibito l'uso di ogni forma di magia  
**Iscrizione:** 20 m.o. ogni incontro disputato

**Regolamento:** In un massimo di 8 round si deve determinare uno squilibrio di 6 punti tra i due contendenti. Per determinare la Forza dell'Avversario tira 3d12. I contendenti hanno a disposizione tanti punti Sforzo quant'è la loro forza; ogni round i contendenti

tirano 1d6 e possono sommare fino a 5 punti Sforzo al loro punteggio: la differenza tra i due valori determina lo squilibrio del round. Chi raggiunge per primo lo squilibrio di +6 punti vince l'incontro, i soldi dell'avversario.



**Scommesse:** Non si possono scommettere più di 100 monete; chi partecipa all'incontro non può scommettere. La somma vinta è data dal prodotto  $SommaPuntata * A/P$  dove:

A: bForza avversario + 2d4

P: (bForza + bAutorità) personaggio + n° incontri vinti

### II.2 L'Arena di Magmud

La più importante Arena di Mogadus risiede nella città-fortezza di Magmud, nell'isola di Valdar. Il sovrano di Magmud ne è anche il proprietario e gestisce direttamente tutti i traffici dell'arena. Uno dei sovrani di Magmud, all'epoca della sterminazione dei draghi, possedeva (e proteggeva) un drago rosso; la leggenda dice che lo spirito di questo drago aleggi ancora sulla città, proteggendo il sovrano e tutti gli abitanti.

**Partecipanti:** Tutti i personaggi

**Restrizioni:** No incantesimi bloccanti, evocazioni, buii e morti

**Iscrizione:** Contratto di 3 incontri per 200mo; poi 3 incontri per 400mo; poi 3 incontri per 800mo ...

**Struttura:** lo spazio di battaglia dell'Arena è ellittico e misura circa 60mq; all'interno dell'Arena è possibile comperare gli Incantesimi di Arena (filiale della Scuola di Rutheldoff) elencati nella tabella.

**Regolamento:** per i primi 3 incontri battaglia contro un umano errante (a scelta del master), poi contro felini, lupi o cinghiali (o simili), poi contro orsi, orchi, maghi potenti o animali giganti ... poi contro giganti, draghetti, troll o lupi mannari ...

**Scommesse** (puntata max = 200): la somma vinta è data dal prodotto  $SommaPuntata * A/P$  dove:

A: d6 + (Valore totale in PiX dei mostri /20)

P: d6 + (Autorità media del gruppo /5)

**Oggetti Speciali:** ogni sei vittorie consecutive, l'Arena premia con un oggetto speciale tra questi:

1. Spada della levitazione (2d6 + Inc Levitazione)

In	Nome	Mana	<i>Incantesimi di Arena</i>	Durata
12	Prestigio	1	Giochini di prestigio. Permette di guadagnare 2d10 monete ogni ora	Arbitraria
15	Cerotto cerebrale	3*X	Il lanciatore guadagna 4*X Punti Vita	Istantaneo
15	Arrotino	3	Raddoppia il danno di un'arma da mischia	6 turni
18	Additivo	6	Raddoppia i punti Movimento del lanciatore	10 turni
18	Rocky 17	5	Aumenta di 5 il bForza di un personaggio	6 turni

2. Spada emana paura (2d6+ChFreddezza)
3. Stivali armati (d8)
4. Spada bianca (3d6)
5. Pozione x2 Forza e Freddezza (½ ora)
6. Pugnale ramsta (d8 + Volare ½ ora x3 volte)

### 11.3 gli Squaccheri di Halaisa

*Iscrizione:* Tutti i personaggi possono partecipare a questo gioco. L'iscrizione è gratuita. Non sono previste scommesse.

*Regolamento:* il gioco si svolge in una grande scacchiera ampia 16mq, divisa in 8 file ed 8 colonne, per un totale di 64 postazioni; la scacchiera di gioco è mostrata nella pagina seguente. Il gioco contrappone due gruppi di sfidanti; ogni gruppo deve scegliere un proprio **condottiero** (squacchero). All'inizio i due gruppi occupano i posti alle estremità opposte della scacchiera; nel gioco è molto importante il **numero di avanzamento**, che va da 1 a 8 ed è segnato a lato del campo di battaglia; all'inizio della battaglia, ogni partecipante ha numero di avanzamento 1.

Il gioco funziona in turni alterni; durante il proprio turno ogni personaggio del gruppo può **spostarsi** verso caselle adiacenti (non in diagonale) per un numero di passi pari ad un quarto della sua Velocità (arrotondati per eccesso); l'unica condizione per il movimento è che ogni personaggio deve aumentare almeno di 1 il suo numero di avanzamento (quindi almeno uno spostamento deve essere in avanti). Il condottiero muove per primo e nessun personaggio può avanzare oltre la casella occupata dal proprio condottiero.

*Combattimento:* Sono consentiti sia l'attacco a distanza che quello corpo a corpo; come per il combattimento normale, se un personaggio attacca, perde un passo di spostamento; l'attacco può essere eseguito prima, durante o dopo lo spostamento.

Per attaccare un avversario **a distanza** è necessario che l'avversario sia in una casella con uguale numero di avanzamento o più avanzata rispetto a quello del personaggio, che la traiettoria sia libera e che l'avversario sia ad almeno due caselle di distanza (in ogni direzione). Per attaccare un avversario **corpo a corpo** è necessario che l'avversario sia in una casella adiacente (di lato o di fronte); il personaggio può effettuare solamente un round di combattimento (botta e risposta); se l'attaccante uccide il difensore, prende il controllo della casella.

*Magia:* L'uso di Incantesimi, Arcani ed Emanazioni è limitato dalla volontà del Signore del Gioco di Halaisa, che in genere non permette magie di tipo bloccante, evocazioni, buii, magie di morte e qualsiasi altra magia che limiti la spettacolarità del gioco (ai danni del pubblico pagante); di conseguenza il Signore non tollera che un singolo incantesimo sia usato ripetutamente. Inoltre, non è possibile lanciare magie contro avversari che abbiano

8								1
7								2
6								3
5								4
4								5
3								9
2								7
1								8

gli Squaccheri di Halaisa - mappa

numero di avanzamento minore del proprio (cioè lanciare magie all'indietro).

Alcune **caselle** danno diritto a bonus particolari durante il gioco: un personaggio che attacca partendo da una delle 4 caselle centrali ha un bonus di +5 al danno per quel round; un personaggio che staziona nelle caselle colla stelletta aggiunge 5 Colpi alla propria armatura.

*Premi:* ogni sopravvissuto guadagna 200 monete

### 11.4 Gir'a'palla

*Campo:* è una scacchiera 16\*7

*Breve storia:* il nome viene dall'oggetto magico (che viene usato come palla nel gioco) creato da Lokri'bburattinaio, padre di Giggi'bburattinaio.

*Regolamento:* la squadra può essere composta da un massimo di 8 personaggi. Tutti i personaggi vengono spogliati di tutti i loro averi (inclusi spade, armature, anelli e medaglioni) e vengono vestiti di un Saio di gioco (che rimarrà loro; il saio di gioco dà +1 in Autorità). Quando un personaggio ha la palla, viene detto PP, altrimenti è un SP. I PP possono:

1. correre un numero di quadretti pari al bVelocità
2. tirare la palla (chMira) per un numero di quadretti pari al bForza

I SP possono:

1. correre un numero di quadretti pari al bVelocità
2. cercare di levare la palla al PP, tirando un ch di sfida in Agilità (devono prima arrivare a contatto)

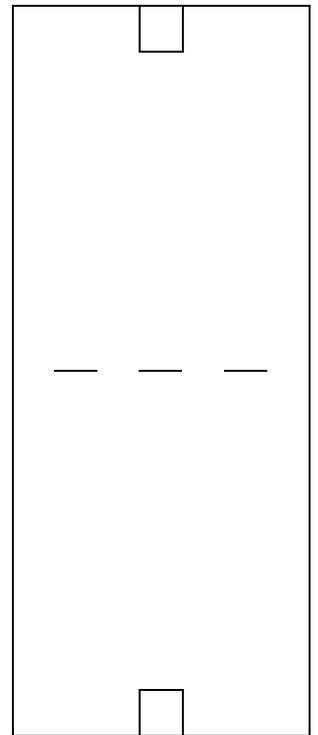
*Arbitrato:* qualsiasi contendente può chiedere l'arbitrato di una divinità. Se la divinità acconsente (a discrezione del Master), non è comunque detto che l'arbitrato sia

imparziale: la divinità può influenzare pesantemente il gioco, distribuendo bonus e malus alle azioni di tutti i contendenti (ad esempio deviando un tiro sul palo). A volte capita che varie divinità arbitrino insieme una partita; in quel caso ogni divinità può assegnare bonus ai suoi beniamini indipendentemente dalle altre.

*Chi vince:* si possono fissare vari obiettivi di gioco, dalla sfida a tempo (maggior numero di gol), al classico "chi fa per primo 5 gol", fino al golden gol (vince chi segna per primo). Il metodo ufficiale porta alla vittoria chi si porta ad uno squilibrio di +3 gol rispetto all'avversario.

*Premio:* Chi vince si porta a casa la Gir'a'palla, che è una sfera guaritrice; può essere caricata con punti Mana fino ad un massimo di 10 e può rilasciarli sotto forma di punti Vita ad ogni personaggio del gruppo che griderà Gir'a'palla.

*Piccolo particolare:* ogni Gir'a'palla può essere contestata al gruppo che la detiene; in questo caso deve essere giocata una partita per ribadire il possesso della Gir'a'palla; negli scontri che non avvengono in campo possono essere mantenuti gli equipaggiamenti e le armi. Se il gruppo rifiuta lo scontro, la Gir'a'palla si offende e passa direttamente ai contestatori.



*Gir'a'palla - mappa*