



Approfondimenti

Sommario

| | |
|-------------------------------------|---|
| 1) Le Stirpi | 1 |
| 2) l'Attacco a Mogadus | 2 |
| 3) Regole per le carte Xpecial..... | 2 |
| 4) FAQ | 2 |
| 5) Licenza e Contatti | 2 |

1) Le Stirpi

Questa sezione racchiude la storia delle stirpi rappresentate nel gioco.

Le **Stirpi Maggiori** sono Axia, Libra, Kaos e Rash; la loro successione delinea la storia del continente. Le prime due rappresentano gli ordinamenti religiosi che dominarono Kafter durante il Lungo Mattino; la stirpe del Kaos dominò nel periodo di transizione dovuto alla Prima Oscurità; la seconda metà del Lungo Tramonto vide crescere i Rash, che soppiantarono gli ordinamenti esistenti.

Axia è il signore del gelo e dell'immutabile. La stirpe dei suoi seguaci si sviluppò nelle zone polari di Kafter, dove il clima inospitale non lascia margini di sviluppo alla vita che accoglie tra le sue braccia, condannandola sempre alla soglia di sopravvivenza. Agli albori della vita su Kafter la stirpe di Axia era la più popolosa e sparse il suo dominio su tutto il continente.

L'ultima luce di resistenza al potere degli Axia venne dall'ordine di **Libra**, congrega di cavalieri puri e devoti all'equilibrio dinamico come visione perfetta della realtà. Combatterono gli Axia come prima di loro fecero con tutte le altre stirpi, al fine di limitarne il potere al pari di tutte le altre, così da mantenere un equilibrio costante tra le forze in gioco su Kafter. Per quanto distante dalla figura del dominatore, il popolo di Libra segnò i destini del continente fino alla Prima Oscurità.

La Stirpe del **Kaos** non rappresenta una fratellanza di sangue o di ideali, ma un semplice aggregato di creature folli che vede nel disordine e nella distruzione lo stato di equilibrio delle cose. Privi di una guida o di un controllo agiscono secondo istinto, noncuranti della loro vita. La Stirpe del Kaos fu l'unica a sopravvivere, sebbene in forma mutata, alla Prima Oscurità, dominando il continente per tutta la prima metà del Lungo Tramonto.

La razza **Rash** fu il frutto più prolifico della Prima Oscurità, evolvendosi in maniera spaventosa rispetto alle proprie origini. Col tempo i Rash si adattarono ai diversi climi del continente, spargendo distruzione ovunque. Organismi robusti e feroci, senza un cervello razionale a guidarli, si svilupparono maggiormente all'inizio del Lungo Tramonto, poi vennero a poco a poco sconfitti e asserviti al potere dei Danekar, che grazie all'aiuto di queste creature poterono agevolmente devastare Kafter.

Le **Stirpi Minori** sono Agor, Muthang, 'Zhor e Ttach; per vari motivi queste stirpi non raggiunsero mai l'egemonia sul continente, ma la loro presenza fu comunque di fondamentale importanza.

I **Muthang** furono la prima razza umanoide di Kafter, da cui poi evolsero tutte le altre, fatta eccezione per i Rash che si svilupparono in maniera indipendente. Rimasero sempre all'ombra della storia che si svolgeva vicino a loro, ritenendo che non immischiarsi fosse la cosa migliore. La Prima Oscurità operò nella loro struttura ossea importanti mutazioni, portandoli alla ribalta all'inizio del Lungo Tramonto, in lizza con la Stirpe del Kaos.

Agor è il signore dell'omicidio, prima manifestazione dei Danekar su Kafter, inizialmente costituiti in questo ordine. Successivamente una frangia di questa setta si divise dal filone principale nel tentativo di studiare una branca della magia negata dalla regola dell'ordine. Questi divennero con il tempo i Danekar e distrussero il loro ordine come principale fonte di pericolo per il loro potere.

La stirpe dei **'Zhor** è di origine di Aschir, un mondo collegato a Kafter tramite alcuni passaggi chiamati *cancelli dell'ombra*, creati dagli stessi Dragoni 'Zhor. Nel tentativo di sfuggire dal pericolo di estinzione che li minacciava nel loro piano decisero di migrare su Kafter, dove trovarono un terreno altrettanto ostile rispetto a quello lasciato; trovatisi bloccati per il crollo dei *cancelli dell'ombra*, dovettero combattere contro le popolazioni di questo ambiente inospitale. Il conflitto si fece aspro in particolar modo contro la stirpe egemone, i Rash, e contro i Danekar, che col passare del tempo crescevano sempre più in potenza. L'intera stirpe resistette a lungo, più di tutte le altre, fino all'inevitabile annientamento.

La Stirpe **Ttach** si contraddistingue dalle altre per la sua origine. Tutte le razze di Kafter furono distrutte dall'opera dei Nekromanti che ora le usano come pedine per i loro combattimenti, mentre i Ttach sono l'unica stirpe che nacque dopo l'olocausto delle stirpi. Essi sono forme organiche mutate dalla magia oscura, generati da alcuni esperimenti dei Danekar del tardo Lungo Tramonto alla ricerca del guerriero perfetto.

2) l'Attacco a Mogadus

Mogadus rappresentò per i Nekromanti la valvola di sfogo della loro forza distruttiva. La loro sorte sembrava destinata alla distruzione reciproca, ma l'apertura del varco dimensionale verso il continente di Mogadus portò ad una lunga tregua.

Il continente già pulsava di una lotta intestina, che vedeva il popolo dei Recisi tentare l'impresa del predominio assoluto. I Recisi riuscivano a piegare la forza del dolore autoinflitto in forme di distruzione di massa ed ogni loro martire poteva uccidere una legione avversaria; i Nekromanti si schierarono al loro fianco, rianimandone i caduti per una nuova distruzione.

La guerra sembrava destinata ad una conclusione celere, ma entro breve le vecchie ostilità tra i Nekromanti si riaccesero, portando di nuovo a scagliare il loro tremendo potere l'uno contro l'altro. In un mondo già folto di Risvegliati le lotte si fecero sempre più accese e più dure. I Nekromanti che erano stati più attivi in Mogadus utilizzarono i Recisi come nuove pedine per le loro incursioni, mentre gli altri Nekromanti rinforzarono le stirpi minori che avevano popolato Kafter in tempi lontani. L'eterno confronto era ricominciato.

3) Regole per le carte Xpecial

Le Xpecial sono carte fuori serie che si trovano in circolazione per i motivi più disparati; sono contraddistinte dal simbolo mostrato a destra,  posto in fondo alla carta. Nel caso un Nekromante riuscisse ad impossessarsi di qualche Xpecial, è permesso tenere nel mazzo una sola copia di ogni singola carta, anziché 3.

I Risvegliati, gli equipaggiamenti e i carismi Xpecial rappresentano personalità ed entità uniche al mondo: di conseguenza non possono essere calate copie di una stessa carta Xpecial già presente nel Territorio.

4) FAQ

Questa sezione risponde ai quesiti che si pongono nella risoluzione pratica di alcune situazioni di gioco o nell'utilizzo di alcune carte.

Onda d'urto: con la dicitura "ponendo fine al tuo turno" si intende che la carta è giocabile solamente nel proprio turno ed inoltre deve essere giocata come ultima azione del turno, dopo la quale il Nekromante deve necessariamente passare.

Vicolo stretto e Nekrodromo: entrambe le carte limitano gli scontri possibili ai soli duelli e dimostrazioni. Ciò implica che i risvegliati aventi Velocità non possono intervenire in alcun duello già dichiarato.

Copia&Incolla, nel momento in cui viene lanciata (prima di essere pagata), è un carisma globale. Il suo effetto è di diventare una copia di una carta in gioco: dal momento in cui viene pagata essa smette di essere un carisma per diventare il tipo di carta da copiare.

5) Licenza e Contatti

Tutto il materiale relativo a Nekromancya (regole, carte, approfondimenti) è scaricabile gratuitamente dal sito

www.formikaio.it/card

Tutto il materiale può essere stampato e diffuso come meglio si crede, purché non sia rimaneggiato e non si faccia pagare più dei costi di riproduzione: Nekromancya è stato creato e viene diffuso senza scopo di lucro.

Nella versione attuale del gioco la maggior parte delle carte presenta immagini protette da copyright; tali immagini sono utilizzate solamente a scopo riempitivo, nell'attesa che siano disponibili immagini diverse ad opera di un nostro disegnatore. Nella pagina successiva presentiamo un elenco contenente i nomi dei disegnatori delle immagini attualmente utilizzate, a titolo di riconoscimento.

Per informazioni e commenti, di ogni tipo, scrivete a giu@formikaio.it