

Le Cronache Del Mondo Di Ghiaccio

retro della copertina

Indice

1 Prefazione.....	3
2 Licenza di utilizzo.....	5
3 Origine.....	7
4 Ambientazione.....	11
5 Razze.....	15
5.1 Urkal.....	15
5.2 Int.....	15
5.3 Forner.....	16
5.4 Kord.....	16
5.5 Aldrk.....	17
5.6 Umani.....	17
5.7 Sakrynf.....	17
5.8 Mangd.....	18
6 Creazione di un personaggio.....	19
6.1 Caratteristiche.....	19
6.2 Punti ferita.....	20
6.3 Punti Potere.....	20
6.4 Abilità.....	20
6.5 Test.....	21
6.6 Professioni.....	21
7 Magia.....	25
7.1 Uso della magia.....	25
7.2 Caratteristiche.....	25
7.3 Affinità e Potere.....	25
7.4 Composizione della frase magica.....	26
7.5 Come si fa a sapere se la magia lanciata ha successo?.....	27
7.6 Quanti Punti Potere costa una magia?.....	27
7.7 Effetti indesiderati del lancio delle Magia.....	28
8 Combattimento.....	31
8.1 Turni.....	31
8.2 Iniziativa.....	31
8.3 Categorie di armi.....	31
8.4 Armature.....	32
8.5 Tiro per colpire e ferite delle armi.....	32
8.6 Stordire.....	33
9 Conclusione.....	35
10 Appendice.....	41

1 Prefazione

Questa è la versione semplificata e riscritta delle regole di Chaos.

Stufo di quell'accozzaglia di regole farraginose e inutilizzate ho deciso, chissà poi perché, di rifare una ennesima struttura del gioco.

Questa versione, nasce con l'intenzione di riscrivere totalmente tutte le regole. È un ripensamento generale della struttura del gioco. I punti fermi rispetto le precedenti versioni sono le razze, e l'ambientazione, anche la gestione della magia è stata pesantemente cambiata.

Altra cosa importante, questa versione, almeno nella sua idea originale, dovrebbe potersi riassumere in poche pagine.

2 Licenza di utilizzo

Questo documento è rilasciato secondo le “Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia License” vedi <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/it/> per i dettagli

3 Origine

All'inizio il tempo non aveva alcun significato.

Solo Xaillm poteva comprenderne il senso.

Xaillm allietava la sua esistenza ammirando il Nulla che lui aveva creato, senza annoiarsi mai neppure per un breve istante. La sua esistenza era quieta e non esistevano pensieri che oscurassero la sua mente neppure nel più lontano degli orizzonti.

Xaillm pur essendo intelligente e malizioso, divenne triste e per placare questo nuovo quanto inaspettato stato d'animo, creò una gemma.

La gemma era di immensa bellezza ed irradiava attorno, nel Nulla circostante, una luce tanto brillante per i suoi colori, che anche Xaillm, il suo creatore, era assalito di continuo dalla necessità di osservarla senza poterne più fare a meno.

Venne un momento che Xaillm creò due esseri, Monter ed Uzor, di modo che anch'essi potessero osservare lo splendore della gemma. Ma nel momento in cui la videro accadde qualcosa di inaspettato: Monter si ammalò ed Uzor perse la vista, così da non poter più fare quello per cui era stato creato e dal dispiacere si tolse la vita. Monter sentendo questo morì poco dopo.

Xaillm decise allora di porre fine all'esistenza della gemma, e la distrusse mandandola in tanti piccoli frantumi che si sparsero nel Nulla circostante dando origine all'universo con i suoi infiniti pianeti.

Ma Xaillm non era solo.

Mentre era intento ad osservare quello che era appena accaduto, venne colpito alle spalle e cadde nell'oblio: la sua attaccante, non essendo riuscita ad ucciderlo nonostante avesse impiegato tutta la sua forza, creò i 7 prima che Xaillm potesse reagire e con l'aiuto di questi lo uccise.

La furia cieca che l'aveva pervasa cessò di colpo così come era iniziata, con la distruzione della gemma.

Mottey Ozzer osservò poi il suo lavoro e si ritenne soddisfatta.

Anche se Xaillm era stato ucciso, il suo spirito non morì con lui, bensì si disperse per gli infiniti frammenti della gemma che inizialmente lui aveva creato.

La dea Madre poté dunque ammirare Ymof Uzbich Zo Otek Apos Piskt e Kronk, i quali da parte loro giurarono fedeltà alla Violenta Madre, che li aveva desiderati e da cui erano stati creati. Lo spirito di Xaillm diviso fra gli infiniti frammenti, perse la maggior parte della sua energia, ma cominciò a sviluppare il pressante desiderio di riunirsi e tornare alla sua originaria potenza.

Sui frammenti della gemma ricchi della presenza di Xaillm era fiorita una vera moltitudine di creature con le caratteristiche più disparate. Molte delle creature perirono nella ricerca di un possibile modo di sopravvivenza, un numero enormemente grande sopravvisse, cominciando ad usufruire della forza vitale del nucleo della gemma, che, nonostante la distruzione, era rimasto intatto.

La madre ed i 7 non erano a conoscenza della reale situazione di Xaillm ed erano decisamente soddisfatti del loro operato. Per festeggiare questo avvenimento decisero di dare vita a delle misere creature che popolassero uno dei frammenti della gemma. Fu selezionato un pezzo suffi-

cientemente ampio capace di ospitare tutte le creature che volessero generare. Anche lo spirito di Xaillm era presente in questo luogo, ma in modo diseguale, così che alcune zone ne erano pregne ed altre completamente sprovviste.

La Violenta Madre, iniziò dunque l'opera e dopo un lungo periodo di intensa concentrazione generò i Forner. Il suo esempio fu seguito dai 7 ed ognuno di loro diede vita ad un tipo di creatura intelligente: Ymof rappresentante della fertilità originò gli umani, Uzbich creatura dell'intelletto diede vita agli Aldrk, Zo il malato creò i Sakrynf, Otek sovrano del tempo originò gli Urkal, Apos il possessore della verità formò i Kord, Piskrt re della morte creò gli Int e Kronk padrone di quello che non c'è costruì i Mangd.

Solo quando la creazione fu terminata la Madre ed i 7 si accorsero della moltitudine di creature che popolava il mondo da loro scelto per il festeggiamento; e non solo il mondo selezionato, ma qualunque frammento, anche il più piccolo, era abitato. Adiratosi per questo improvviso imprevisto Mottey Ozzer sconvolse il mondo con immensi cataclismi, così da depurarlo dalle forme di vita indesiderate, ma nonostante questa operazione, parte delle creature esistenti sopravvisse.

Quando tutto fu pronto secondo il progetto della Madre e dei 7, gli esseri creati vennero depositati sul mondo scelto; questi erano posti in località diverse in modo che non ci fossero contatti tra le razze e che ognuna si sviluppasse secondo la propria intelligenza e le opportunità dato dalla posizione geografica dove era situata. Le varie razze crebbero dunque in modo indipendente seguendo il volere del loro creatore e molto tempo passò senza che nulla accadesse. L'evoluzione scorse imperterrita.

Non tutti seguivano i voleri della Madre e dei 7 Alcuni avevano sviluppato una cultura diversa da quella impostata dal loro creatore, per questo erano perseguitati ed uccisi. Mottey Ozzer ed i 7 controllavano attentamente lo sviluppo delle loro creature, a tal punto che non si accorsero che nei punti più oscuri e meno abitati dell'intero universo una cosa stava mutando. La pace che prima pervadeva certi luoghi si stava diradando e qualche forma che prima non esisteva cominciava a materializzarsi. La forza di Xaillm che si era completamente dissipata nei vari frammenti della gemma, lo spirito negativo andava prendendo lentamente forma in lugubri creature che crebbero nell'oscurità con lo scopo di distruggere la Madre ed i 7 che disturbavano la loro esistenza. Questi si trovavano nel buio e formarono una nera alleanza. Erano Baal Zebub, Dagone, Succot Benith, El Elohim, Nergal, Baal Perith e Baal Peor; insieme erano un nero orrore.

Accadde che quando gli 8 attaccarono la Madre ed i 7, questi colti di sorpresa, cessarono di controllare le creature da loro create per potersi difendere. Dalla tremenda battaglia che ne seguì solo Apos e Kronk sopravvissero. Erano entrambi molto feriti e per sopravvivere si fusero in un'unica entità. Le creature libere dal pressante dominio, lentamente si evolsero secondo le loro esigenze, ed a seconda delle circostanze del luogo dove si trovavano. Urtat, il frutto di Apos e Kronk lentamente si indebolì per la perdita dei fedeli, divenne una creatura minuscola che vive ai margini dell'universo osservando le gesta delle loro creature e l'operato degli 8. Gli 8 accorgendosi dell'esistenza, di creature intelligenti non rimasero inerti e decisero di manifestarsi per piegare al proprio volere le diverse forme di vita con le eventuali civiltà. Alcuni fuggirono terrorizzati al vedere creature di simile fattezze, ma altri, o meglio alcuni temerari, accettarono la situazione ed in cambio della conoscenza di grandi segreti che gli consentivano di ottenere enorme potere, accettarono di divenire loro servi. Con il passare del tempo le conoscenze ed il potere di queste persone, divenne sempre maggiore, così che gli 8, persero lentamente il controllo sui loro servi e si trovarono coinvolti loro malgrado negli affari terreni dei loro schiavi. Infatti il potere

accumulato serviva ad asservire alcune entità create dagli 8 per i propri desideri, ed anche se questa operazione era pericolosa e difficile da eseguire, molte volte venne tentata e portata a termine con successo. Queste creature, chiamate comunemente Demoni, hanno dei poteri spaventosi e sono terribilmente spietate con chiunque li incontri, soprattutto nei confronti dei loro evocatori che li disturbano dalle loro attività per azioni cui normalmente non sono minimamente interessati. Con il passare dei secoli, le conoscenze acquisite, si sparpagliarono e si fecero frammentarie, a tal punto che si perse la visione d'insieme che rendeva possibile capire la situazione. Quello che ancora oggi è a conoscenza dei temerari che sono disposti ad avvicinarsi a questi studi, sono conoscenze frammentarie che spesso non hanno nessun valore pratico, e finiscono solo per screditare questa persona di fronte alla società cui appartiene e di farne un reietto.

Ma la guerra non era ancora finita.

Molte persone prese dal panico per la situazione disastrosa in cui si vennero a trovare, inizialmente anche senza una vera guida spirituale, ritornarono alle vecchie adorazioni che avevano abbandonato. I culti originari erano ormai stati dimenticati, ma grazie ad alcuni anziani e ad scritti, vennero ricreati alcuni dei vecchi culti. Questi non rappresentavano più il vecchio pantheon, ma soltanto una parte di esso, in quanto l'influenza di Urtat, se pur lontano e debole, si faceva sentire, quindi solo due delle otto divinità originali erano state recuperate. Tutta la forza dei fedeli andò ad Urtat che iniziò quindi i preparativi per la vendetta cui da lungo tempo tramava, senza tuttavia mai avere la forza di attuarla. Nel suo vagare per l'universo, Urtat aveva anche trovato i resti di una volontà ormai totalmente danneggiata: lo spirito di Xaillm che si era dissociato durante la creazione del Nero Orrore; questa non aveva più una propria forza di volontà, bensì era disponibile per chiunque non le fosse ostile. Nacque così una unione che sebbene non fosse molto amalgamata, aveva intenzione di riportare la luce sul mondo.

Dopo un'eternità di preparativi, la situazione fu ritenuta matura.

L'assenza di una vera e propria forza attiva era una grave lacuna, ma la forza che giungeva ad Urtat dai fedeli era grande ed anche se Xaillm non aveva in effetti nessun fedele, questo non rappresentava per lui un grosso problema.

Un'imboscata era stata preparata per porre fine al nero regno.

Urtat da parte sua possessore della verità e rappresentante della giustizia aveva perfettamente chiara la situazione, probabilmente sapeva anche come si sarebbe conclusa questa vicenda.

Xaillm invece era solo pura energia che si andava manifestando con sempre maggior estro e potere per l'universo. L'imboscata tentata era terribile; preparata con l'aiuto degli eletti di Urtat, questi avrebbero richiesto in massa la presenza degli 8. A questo punto si sarebbe dato inizio agli scontri. Sfortunatamente gli eventi non andarono secondo quanto previsto e solo 5 degli 8 si presentò all'appello. Il finimondo scoppiò ugualmente e le conseguenze furono terribili.

Per secoli la zona fu considerata maledetta e nessuno osava avvicinarsi. L'alleanza ebbe la meglio, ma non riuscì ad uccidere l'orrore, perché questo non esisteva se non nei pensieri e quindi non fu possibile terminarlo totalmente. I 3 accorsero e lo scontro ebbe ancora una volta una svolta. Se Xaillm non avesse usato tutta la sua volontà, la lotta probabilmente avrebbe preso un'altra via. Al termine gli 8 fuggirono gridando vendetta.

Fu qui che accadde l'inevitabile.

Urtat colpì alle spalle Xaillm per il dominio assoluto sul Mondo.

Accecati dell'odio reciproco, combatterono con tutte le loro forze, riuscendo solo a danneggiare ulteriormente il mondo per cui tanto bramavano.

4 Ambientazione

Così, Xaillm creò l'universo con tutti i suoi pianeti, ma solamente un astro luminoso: il nucleo della gemma.

Il frammento preso in considerazione dalla Violenta Madre è un pianeta di questo universo, creato dall'ira e dal dispiacere profondo di Xaillm per la perdita delle sue due creature. La forma di questo pianeta è quella di un tetraedro, un piccolo frammento della gemma, molto ricco dell'energia vitale di Xaillm, infatti oltre alle creature intelligenti create dalla Madre e dai 7, vi sono una miriade di creature più o meno intelligenti. Alcune di queste si sono adattate all'ambiente e sono sopravvissute anche ai cataclismi provocati dalla Madre.

Il pianeta in questione ha una posizione piuttosto distante dall'unico sole blu dell'universo e questo ne fa un pianeta glaciale o per lo meno molto freddo per la quasi totalità del suo ciclo di rotazione, ricoperto dai ghiacci sulla maggior parte della superficie.

Non ha astri che ruotano attorno al suo asse, così le notti sono particolarmente buie, in quanto le piccole stelle a ben poco valgono per rendere la notte luminosa. Le giornate sono solitamente corte e l'illuminazione fornita dal blu sole può ben poco a vincere il freddo glaciale.

L'anno solare dura circa 863 giorni, ma nessun calendario ha mai raggiunto un conteggio esatto. Ogni razza o meglio, da quando l'influenza della Madre e dei 7 è cessata, ogni gruppo culturale, ha sviluppato un proprio calendario con le proprie regole e le proprie festività; tutti i calendari sono basati su cicli stellari, tranne per i Mangd che si basano sui cicli delle vibrazioni del terreno. L'asse di rotazione del pianeta fa sì che un suo lato sia colpito perennemente dai deboli raggi del sole, e si trovi con la luce sempre all'orizzonte in un'eterna alba.

Le giornate hanno una lunghezza uniforme su tutto il pianeta. Non esiste l'avvicendamento delle stagioni, c'è solo un perenne inverno.

Le razze intelligenti, senza più controllo forzato, si sono sviluppate in autonomia e soprattutto si sono sparpagliate per la superficie dando vita a nuove culture, in alcuni casi frutto degli insegnamenti precedenti.

Il livello culturale che si è sviluppato dalla razza dominante, quella Forner, può essere paragonabile a quello del basso medio evo, dove la stragrande parte della popolazione vive nell'ignoranza e nel terrore di qualche piccolo signore locale. Le guerre non sono molto frequenti, ma malattie e miseria mietono molte vittime. I signorotti che esercitano un controllo politico sul territorio, non sono a loro volta, privi di paure derivanti da leggende terribili di mostri terrificanti, e privi di ignoranza, tali da rinchiuersi in castelli inaccessibili, e circondarsi da una servitù più o meno fedele a seconda dei casi. Nessuno esce di notte, troppa è la paura dei mostri che popolano le leggende, mostri e demoni che non sono poi così irreali, come qualche illuminato vorrebbe fare credere.

A parte le città, che non sono poi così numerose, la struttura sociale tipica e più diffusa è quella composta da un castello circondato da mura, attorniato da un villaggio dove si pratica la pastorizia, in grado di sostenere l'economia del piccolo feudo. La moneta non è in uso se non tra nobili.

Nessun contadino o poveruomo accetterà mai delle monete, per paura di essere accusato di chissà quale crimine.

La magia non è molto diffusa ed è considerata qualcosa di pericoloso e poco sicuro, soprattutto nei piccoli centri.

Le religioni, a parte lo sciamanesimo, hanno cessato di essere parte della struttura sociale, da quando l'influenza della Violenza Madre e dei 7 ha smesso di essere pressante.

Su uno dei lati del mondo colpito dai raggi del sole, ci sono due isole gemelle a non molta distanza l'una dall'altra.

La più ampia è Aeladl piuttosto ricca di insenature e non eccessivamente montuosa. Ha una forma vagamente allungata con una propaggine verso nord ovest, dove è presente un ampio golfo con al suo interno il piccolo arcipelago "del sasso" composto da 4 isole.

Sul lato ovest poco prima del termine del golfo si trova l'isola "del monte" e parecchio al largo è presente l'arcipelago "del dente" composto da 5 isole, e da uno spuntone di roccia isolato che si erge ripido in mezzo alle acque. A sud est si trova un altro golfo, di ridotte dimensioni confrontato col fratello posto più a nord. Tutta l'isola è attraversata da una grande quantità di fiumi, che ne fanno una isola ricca di acqua e con qualche piccolo lago.

La sorella è Glsadfjia anch'essa stretta e lunga con una grossa propaggine ad Ovest ed un grande lago al suo centro.

Su entrambe le isole regna un clima siberiano, il vento gelido le sferza con rigore per la quasi totalità dell'anno, le acque interne sono quasi sempre ghiacciate ed il mare che le circonda è sempre ghiacciato. Le foreste composte per la maggior parte di sempreverdi ricoprono la quasi totalità delle terre, tranne pochi spazi nei dintorni delle città, che non sono poi così numerose e delle zone montane dove nessun vegetale riesce ad attecchire, se non qualche muschio, sulle rocce più esposte al lontano e poco caldo sole blu che illumina questo mondo.

Le città sono principalmente posizionate sulle coste anche se c'è qualche eccezione. Le principali vie di comunicazione sono le antiche strade di pietra che percorrono abbondantemente l'isola ed il mare che essendo sempre completamente ghiacciato si presta per essere attraversato con carovane o apposite slitte da ghiaccio. Il sostentamento principale sono la caccia e l'allevamento; l'agricoltura non si presta in questo rigido clima ed a parte pochi tuberi che sopportano le gelate del terreno e le rigide temperature, non vi sono altre colture di rilievo.

La cultura dominante nelle città è quella Forner, di stampo prettamente medioevale, basata sul vassallaggio e sul giuramento di fedeltà reciproca tra i vari signori locali.

Man mano che ci si allontana dalle città l'influenza del dominio Forner è sempre più blando fino ad arrivare a poca cosa lungo le strade di pietra che percorrono Aeladl. Il commercio tra le varie città non è un fattore di primaria importanza ma riveste tuttavia un aspetto non trascurabile della cultura Forner, che da sempre, nonostante le difficoltà oggettive date dal clima viene esercitato con abbondanza.

Fuori dalle città non è raro incontrare esponenti delle altre razze presenti, raggruppati in tribù nomadi come nel caso degli umani, ma anche in villaggi stabili come ad esempio per gli Aldrk gli

Int. I contatti tra una razza e l'altra pur non essendo all'ordine del giorno, non sono così scarsi da essere considerati eventi eccezionali, ed in generale salvo qualche caso in passato la convivenza è pacifica.

La città più a nord è Soldas una delle città del regno del Nord. Sorge lungo il fiume Fiuldas e controlla tutta la penisola del ghiaccio del nord ovest, tramite gli insediamenti marini circostanti, Grurd a nord e Morumar a sud. E' una città strategica per il controllo dell'estremo nord ed è governata con pugno di ferro da Hanken Manosvelta. La popolazione si compone di circa duemila forner nella città e di circa cinquemila in tutto il distretto della penisola.

Il regno del Nord è composto da altre due città, Heba governata da Adone Pelolungo sulla costa nord e Mandor governata da Zorta lo Storto sulla costa ovest.

Complessivamente il regno del nord si estende fino alle alture dello Stirtae che separano il nord dal resto dell'isola. Heba e Mandor sono due città portuali. Se per la prima il porto è poco più che una misera appendice, per la seconda, Mandor, il porto è una delle caratteristiche principali, infatti da esso partono gli scarsi, ma pur sempre importanti, commerci verso Soldas e verso le altre città che più a sud si affacciano sul golfo: la libera città di Andokans sul lato nord dell'omonimo golfo interno e Jigon capitale del regno dell'Ovest. Notevoli sono i rapporti commerciali tra queste due ultime città.

Andokans raccoglie una popolazione di quasi diecimila anime delle varie razze che convivono eccezionalmente in questa città. La città è controllata da un una gilda di mercanti che paga la milizia locale ed in qualche modo amministra la giustizia. In Andokans è famosa la locale università dove vengono istruiti i più rinomati eruditi.

Jigon è la capitale del regno dell'Ovest che è composto anche dalla città di Izyt sul lato nord del golfo e dalla penisola che occupa tutta la parte ovest di Aaeladl.

La restante parte dell'isola è occupata dalle sei città stato di Andumas sul lato sud del golfo a sud-ovest, di Turnumas circondata dalla foresta di alberi-ferro e vicina al fiume Turn, di Marunas che si affaccia sul lato sud dell'isola ed è sede dell'unico scarso porto su questo lato dell'isola, di Mitmas e Timemasenen, la prima poco distante dal lago Siern e la seconda poco più a sud e Isla sulla costa Est.

Il regno del nord ha una lunga dinastia di regnanti alle spalle, tutti con più o meno affetto da parte della popolazione. Comprende tutto il territorio a nord della catena montuosa dello Stirtae, e complessivamente possiede un buon controllo sul territorio. I Forner del nord sono tendenzialmente leali nei confronti del regno, prima ancora che verso il loro sovrano, e si occupano principalmente di allevamento e caccia. Soldas è la capitale del regno ed è governata da Hanken Manosvelta che è anche il sovrano di tutto il regno. Il territorio è suddiviso in varie contee una per ogni città ed ha un vassallo che ha prestato giuramento al re. Le aree circostanti le città sono sotto lo stretto controllo dell'esercito del regno, così come lo sono le strade che attraversano il regno; le altre aree, sono formalmente sotto il controllo del regno, ma in pratica sono lasciate a loro stesse, sono infatti abitate da Int, Urkal Mangd ed Umani, organizzati in tribù presenti a macchia di leopardo un po' ovunque sul territorio. Mentre è possibile incontrare Int ed Umani

con più facilità delle zone forestali, Urkal e Mangd sono presenti quasi esclusivamente sulle zone montuose del regno.

Il regno dell'ovest ha un territorio quasi completamente montuoso ed al di fuori delle poche città presenti il terreno è quasi sempre popolato da Mangd che vivono nelle abbondanti montagne presenti in questa zona. Le foreste qui presenti sono popolate principalmente da Umani, Aldrk ed Urkal; è possibile rintracciare qualche traccia di Kord sulle coste, soprattutto nei dintorni di Izyt. La capitale del regno, Jigon, sotto il controllo di una dinastia forner da tre generazioni, è governata da Larkien il Sobrio, il cui potere si manifesta principalmente come controllo delle corporazioni esistenti.

5 Razze

5.1 Urkal

Creature alate che si sorreggono su due corte e snelle gambe che terminano in piccoli ed efficaci artigli. Le braccia sebbene siano più lunghe degli arti inferiori, sono alquanto magre. Il corpo segue in struttura e magrezza gli arti, ed il capo piuttosto minuscolo, ha un arcuato becco non molto pronunciato. Le ali, come l'intero corpo, sono piumate con una colorazione che varia dal blu-azzurro al viola profondo. È possibile distinguere i due sessi di questa razza dalla colorazione del piumaggio; la femmina ha infatti una serie di piume disposte circolarmente attorno al collo di colore giallastro. E' possibile incontrare queste creature piumate praticamente ovunque, anche se è prediligono le alture. Hanno particolare predisposizione per le colline boschive. Si nutrono di bacche o comunque di ogni genere di pianta tipica del sottobosco; se sono in estrema necessità possono anche nutrirsi di piccoli roditori ma se è possibile lo evitano. Con le loro ali sono capaci di effettuare brevi voli, o anche lunghe planate. È molto raro trovare qualcuno in grado di effettuare veri e propri voli. Si riproducono tramite uova che le femmine depongono (un uovo ogni circa tre anni) e che il maschio deve incubare per sette mesi continuati. Raggiungono la maturità a undici anni, e poco dopo, il piccolo si allontana dai genitori alla ricerca della vita adulta. L'età media è di circa 68 anni. Visto la particolare forma fisica gli urkal hanno le seguenti abilità naturali:

Balzo: gli urkal possono effettuare un numero di balzi consecutivi pari al valore della forza diviso 3. La lunghezza dei balzi è di $d3+2$ metri. Non è necessario nessun tipo di rincorsa.

Salto: a causa delle particolarità fisiche, gli i urkal possono compiere salti verticali di un'altezza pari alla propria destrezza diviso due.

5.2 Int

Creature umanoidi di piccola taglia, raggiungono al massimo 60 cm. di altezza, e sono di corporatura molto magra. Con le orecchie a punta, il taglio allungato degli occhi, la pupilla tagliata verticalmente, il loro aspetto anche se bizzarro è molto attraente; il colore della pelle è un verde pallido, che si intona bene con i capelli che variano dal biondo al rosso tiziano. Gli Int hanno la capacità di assumere il colore dell'ambiente circostante e di essere praticamente invisibili quando si trovano all'aperto in ambienti boscosi. È nota la loro innata capacità di arrampicarsi sugli alberi e la possibilità di vedere al buio, quando sono all'aperto, per circa 30 metri. Ancora, quando si trovano in un ambiente boscoso, è praticamente impossibile sorprenderli a causa di un legame empatico che li mette in relazione con la foresta e con tutto ciò che li circonda; questo legame è così forte da essere attivo anche durante il sonno, svegliando all'improvviso ogni Int sia in pericolo. Il loro carattere molto estroverso con i propri simili ma alquanto dispettoso con chiunque loro non riconoscano come amico ne fa delle creature poco inclini ai contatti con le altre razze. Si riproducono come mammiferi, con una gravidanza che di solito dura 4 mesi, ma può essere più o meno breve di circa un mese. Il piccolo che nasce raggiunge la maturità a 8 anni, dopodiché diventa parte integrante della tribù. L'età media è di 50 anni.

Note:

l'altezza di un int varia tra 40 e 60 centimetri.

5.3 Forner

Creature molto simili agli umani, i forner sono umanoidi e, se non fosse per la lunga coda felina ed una peluria che li ricopre abbondantemente, si potrebbero confondere assai facilmente con gli umani. La loro statura non troppo alta, non supera mai il metro e 60 cm ed hanno una struttura fisica tendente al magro; Hanno una buona resistenza alla fatica.

La società che nel tempo hanno costruito è decisamente complessa, a tal punto che solo loro riescono a comprendere le moltitudini di sfumature; l'organizzazione data, comunque somiglia molto a quella medioeval feudale, con una varietà di titoli nobiliari o ereditari. è possibile talvolta che gruppi più o meno numerosi si guerreggino, solitamente per cause ideologiche.

I forner tendono ad avere rapporti stabili, così da creare nuclei famigliari duraturi nel tempo. Si riproducono come mammiferi, con una gravidanza di 8 mesi precisi. Il piccolo raggiunge l'età matura attorno ai 14 anni, e solitamente resta con i genitori finché non trova un compagno con cui dividere la propria esistenza futura. L'età media è di 95 anni.

E' molto difficile descrivere le attività che costituiscono la vita un forner, in quanto sono alquanto volubili e quindi non è possibile stabilire una regola applicabile alla maggior parte della popolazione forner.

5.4 Kord

Creature piccole e tozze, con un'altezza che raramente supera il metro e mezzo. La pelle a piccole scaglie grigiastre, gli arti inferiori corti e robusti, terminanti in grossi ed efficaci artigli, la testa piuttosto piccola, con un becco poco sporgente e gli occhi che sono poco più di una fessura, ma soprattutto gli otto tentacoli che hanno al posto delle braccia, disposti circolarmente attorno al corpo, totalmente indipendenti uno dall'altro, fanno sì che queste creature, non siano molto ben viste dalla maggior parte delle genti con cui vengono in contatto. I Kord sono creature anfibe, abilissime nel nuoto e nel combattimento acquatico. I Kord praticamente controllano ogni tipo di comunicazione marittima, grazie una corporazione di gilde di marinai diffusa su tutte le terre conosciute. Si riproducono con rapporti tra maschi e femmine che a volte durano anche più di un mese, e quando questo finisce, la riproduzione è terminata; si ritirano a vita privata durante questo periodo e nessuno conosce neanche a grandi linee cosa avvenga tra loro. I due sessi sono distinguibili da una piccola e spinosa cresta che cresce sulla testa dei maschi. I Kord sono particolarmente diffusi lungo le coste marittime, ed hanno difficoltà a sopportare la mancanza dell'acqua, sia questa marina o lacuale, per più di una ventina di giorni. Dopo questo periodo, perdono 1 punto ferita al giorno, fino alla morte per disidratazione. I punti ferita subiti in questo modo vengono recuperati con un breve riposo di 1 o 2 giorni trascorsi in abbondante presenza di acqua.

Solitamente carnivori, possono anche nutrirsi di alcuni vegetali. La loro vita media è di 85 anni. Raggiungono la maturità a 8 anni.

5.5 Aldrk

Creature di piccolissima statura, raggiungono, al massimo il mezzo metro di altezza, gli Aldrk si distinguono per la loro velocità e sono riconosciuti per la loro fantasia nella costruzione di attrezzi di ogni tipo, siano questi utili oppure no. Gli Aldrk sono estremamente abili nel nascondersi ed hanno un bonus del 75% oltre al valore dell'abilità nascondersi. L'aspetto nel complesso è molto simile a quello umano se non fosse per la taglia. Tendenzialmente di comportamento benevolo, sono molto dediti al commercio ed ai contatti sociali.

La loro vita media è di circa 120 anni, e raggiungono la maggior età a 21 anni.

5.6 Umani

Gli umani, molto simili agli uomini che popolano oggi la terra sono organizzati in tribù nomadi che allevano il bestiame. La loro cultura nomade li porta a restare isolati da altre razze, se non per il commercio di beni per loro indispensabili. Essendo onnivori, non hanno particolari problemi di ambientazione, sono infatti particolarmente diffusi su tutta la superficie, anche dove la temperatura non è particolarmente adatta alla loro sopravvivenza.

La vita media di un umano è di circa 55 anni, si riproduce come un mammifero con una gravidanza di 9 mesi ed il piccolo che nasce raggiunge la maturità a 15 anni.

5.7 Sakrynf

Creature dall'aspetto molto bizzarro, i sakrynf hanno la capacità di mutare la propria forma in quella di una qualunque altra creatura, purché a parità di volume. Assumono l'aspetto desiderato molto velocemente, solamente con una lieve vibrazione di qualche secondo. Questa caratteristica li rende particolarmente mal visti da parte di tutte le razze intelligenti. Si riproducono come amebe circa ogni 12 anni solo se lo desiderano, scindendosi in due entità separate.

La loro forma originaria è quella di un ammasso di carne di colore rossastro, che con vari tentacoli striscia al suolo. In cima al capo, hanno un tentacolo molto sottile e lungo, alla cui estremità sono posizionati gli organi sensoriali ad esclusione del tatto. Non hanno occhi o quanto possa in qualche modo ricondurli ad una logica umana. Nella forma originale, i Sakrynf hanno sviluppato un complicato mezzo di comunicazione tramite raggi infrarossi, la loro vista piuttosto limitata non distingue i colori (tonalità di viola) e non fanno particolare distinzione tra giorno o notte.

Quando assumono un aspetto diverso dall'originale, solo l'apparenza varia, così che se subiscono ferite molto gravi, quali ad esempio amputazioni, possono facilmente recuperare la forma originale: Quando durante un combattimento, a causa delle ferite subite, svengono assumono la loro forma originale.

Questi esseri di comportamento tendenzialmente maligno, si nutrono di qualunque tipo di cibo semplicemente cospargendosene ed assorbendolo. La vita media di un sakrynf è di circa 70 anni.

Alcuni dati non sono presenti nelle tabelle a causa della varietà di forma che i sakrynf possono assumere. Per poter calcolare tutti i dati necessari si usa il risultato di 3 dadi a 6 lati, sebbene sarebbe necessario usare valori nuovi ad ogni mutazione. È comunque vero che, ad esempio i punti

ferita non variano mai durante le mutazioni, in quanto sono propri della persona e non dell'aspetto. In particolare altezza ed apparenza variano molto a seconda delle possibili situazioni in cui si può incontrare un sakrynf.

5.8 Mangd

Creature tozze, alte circa un metro e venti, dalla pelle molto chiara, i capelli biancastri ed una folta barba chiara. Hanno robuste braccia con corte ed efficienti dita. Le gambe sono corte e molto resistenti. Sono noti per la loro resistenza e per avere pochissimi turni di riposo. Creature sotterranee, vivono in profonde grotte che hanno scavato nelle profondità montane. Le loro città comunicano tra loro attraverso stretti cunicoli. Hanno la capacità di muoversi nel buio assoluto grazie alla capacità di captare i movimenti d'aria che si muovono nelle gallerie sotterranee. Questa razza ha sviluppato una società gerarchica, con capi eletti ogni lustro, da un gruppo eletto ogni otto anni dall'intera popolazione; ogni città ha un proprio capo. Con un carattere estremamente fatalista nei confronti della società, i mangd vivono con totale naturalezza tutti gli obblighi necessari al corretto funzionamento della società, anche contro i propri interessi diretti. La società dispone i compiti di ognuno e nessuno può decidere liberamente cosa fare della propria esistenza. Si riproducono come i mammiferi, con una gravidanza che dura fino a 12 mesi. Gli incontri avvengono a date stabilite dalla comunità, dove un ugual numero di maschi e femmine si incontrano con il preciso scopo di procreare. Solitamente individualisti, difficilmente porterebbero a termine un compito come questo, senza una pressione da parte della comunità. Il piccolo raggiunge la maturità a 16 anni e la vita media è di 180 anni.

6 Creazione di un personaggio

In questo capitolo viene illustrato in modo completo, i passi necessari alla creazione di un personaggio.

Per iniziare è necessario avere delle nozioni basilari sull'uso dei dadi che via via verranno impiegati; in questo gioco si usano alcuni dei dadi più comuni, che sono il d4 (dado a 4 lati), il d6 (dado a 6 lati - comune dado da gioco), il d8, il d10, il d12 ed infine il dado a 20 lati; tutti questi dadi si possono reperire facilmente in ogni centro giochi attrezzato. Sono altresì indispensabili alcune matite, della carta bianca od a quadretti dove prendere appunti ed annotazioni relativi al personaggio che verrà creato. Per iniziare la creazione di un personaggio è necessario avere un'idea, anche generica, del tipo di personaggio che si vorrebbe realizzare. La prima operazione pratica in assoluto è quella di scegliere il sesso e la razza (come dal capitolo precedente) del personaggio, per avere un'idea più chiara del personaggio che man mano prenderà forma. Subito dopo si generano i dati statistici del personaggio - come dalla tabella 1 - che rappresentano le caratteristiche fisiche e mentali della persona.

6.1 Caratteristiche

Ci sono due tipi di caratteristiche che identificano un personaggio, le caratteristiche fisiche e le caratteristiche mentali.

Le caratteristiche fisiche di un personaggio sono:

- **Forza:** indica la forza fisica del personaggio
- **Resistenza:** indica la resistenza fisica alle ferite ed alla fatica
- **Velocità:** indica quanto è veloce un personaggio

I dati mentali di un personaggio sono;

- **Intelligenza:** indica l'intelligenza del personaggio
- **Potere:** indica quanta energia mentale il personaggio ha a disposizione per la magia
- **Volontà:** indica la capacità di autocontrollo
- **Affinità:** indica quanto il personaggio è affine alla magia, può cioè usare energia

Ognuna di queste caratteristiche viene determinata dal lancio dei dati come dalla tabella seguente.

razza	forner	urkal	int	kord	aldrk	umani	sakrynf	mangd
forza	2d6+2	3d4+3	2d6+1	2d8+4	2d6+1	2d8+2	2d6+4	3d6+6
resistenza	2d8+4	2d10+2	3d8+2	2d6+7	2d4+3	2d8+2	2d8+2	2d6+6
velocità	4d4+1	3d6+3	2d4+3	2d4+d6	3d8+2	2d4+d6	3d4	2d4+2
intelligenza	2d6+6	2d6+6	2d6+6	2d6+6	2d6+6	2d6+6	2d6+6	2d6+6
potere	2d8+2	2d6+4	2d6+6	2d8+2	2d8+2	2d6+6	3d6+4	2d6+4
volontà	3d8	3d8	3d8	3d8	3d8	3d8	3d8	3d8
affinità	3d8	3d8	3d8	3d8	3d8	3d8	3d8	3d8

Questo è un confronto dei valori delle singole caratteristiche delle singole razze raggruppate in una unica tabella per poter essere utilizzate nel caso sia necessario generare semplici personaggi senza effettuare manualmente il lancio dei dadi. I valori presenti sono stati generati usando come riferimento la tabella in appendice,

razza	forner	turkal	int	kord	aldrk	umani	sakrynf	mangd
forza	12	12	9	12	9	14	12	18
resistenza	16	16	20	15	9	14	14	18
velocità	10	15	9	10	20	10	12	8
intelligenza	14	14	14	14	14	14	14	14
potere	16	12	14	14	14	14	16	12
volontà	18	18	18	18	18	18	18	18
affinità	18	18	18	18	18	18	18	18

6.2 Punti ferita

I punti ferita indicano la quantità di ferite fisiche che il personaggio può subire prima di morire. Il dato principale da cui dipendono i PF è la resistenza, cioè la salute fisica del personaggio.

I punti ferita si calcolano come il punteggio della caratteristica resistenza + 2d4.

Per una descrizione sull'uso dei punti ferita vedere il capitolo sul combattimento.

6.3 Punti Potere

I punti potere indicano l'energia mentale che è possibile usare per lanciare o difendersi da incantesimi.

I punti potere si calcolano come il punteggio della caratteristica potere + 2d4

Per una descrizione dell'uso dei punti potere vedere il capitolo sulla magia.

6.4 Abilità

Ogni personaggio può svolgere una serie di lavori o attività. Queste attività, in particolare quelle complesse sono regolate dalle abilità di gioco. Si può quindi dire che le abilità sono le azioni che un personaggio può compiere.

Non tutte le azioni svolte da un personaggio richiedono l'uso di abilità. Ci sono azioni che vengono eseguite normalmente e ci sono azioni per cui è necessario verificare l'esito.

Le abilità vengono suddivise in due categorie, derivanti da una loro prevalenza fisica o mentale (cognitiva)

Le prime, quelle fisiche, dipendono da un dato fisico, le altre dall'intelligenza o dal potere.

Le abilità fisiche sono innate e tutti hanno qualche possibilità di riuscita: la percentuale di successo è data dalla caratteristica corrispondente; le abilità mentali devono essere apprese e quindi non sono utilizzabili in automatico.

Appena il personaggio impara un'abilità mentale il suo valore percentuale è dato dal valore dell'intelligenza.

Nota per le abilità manuali:

NON è necessario un test ogni volta che il personaggio tenta di eseguire una azione semplice.

Il test è da effettuarsi solo quando il risultato dell'azione non è scontato.

Esempi. Un cacciatore tenta di cucinare un fagiano appena cacciato: non si deve effettuare il test è ovvio che lo sa fare. Viceversa un mago tenta di cuocere lo stesso fagiano: qui si deve eseguire il test, non è assolutamente scontato che il mago riesca. Allora quando serve il test per il Cacciatore? serve quando cercherà di cucinare qualcosa che per lui non è scontato, ad esempio un pranzo di gala.

6.5 Test

Per verificare il successo o il fallimento di una certa azione da parte di un personaggio è necessario effettuare un test.

Nel corso della creazione del personaggio ad ogni abilità viene assegnato un punteggio percentuale che deriva direttamente da una caratteristica fisica o mentale. Il test si effettua lanciando un dado 100 e confrontando il risultato ottenuto col valore dell'abilità corrispondente. Nel caso il risultato del lancio dei dadi sia inferiore o uguale alla percentuale indicata per l'abilità ci troviamo di fronte ad un caso di successo. Il caso contrario indica un fallimento nel test.

Se il test su una **abilità fisica** ha avuto successo con un valore molto basso inferiore al 10%, la percentuale di successo aumenta di 1 punto.

E' possibile aumentare la percentuale di successo di una abilità (sia fisica che mentale) con lo studio o con l'allenamento: 1 punto ogni 3 giornate dedicate allo studio o all'allenamento per un massimo di 5 punti consecutivi.

6.6 Professioni

La creazione di un personaggio richiede che in qualche modo ne venga definito il background e l'età.

Per ogni anno che il personaggio esercita una professione incrementa di un numero variabile di punti percentuale in alcune abilità.

Una infinità di sfumature possono esistere e sono auspicabili nei mestieri per un buon gioco di ruolo, ma solo le sue fondamenta sono qui descritte; per ogni variazione richiesta o necessaria, si lascia la possibilità ai giocatori di mescolare le poche e basilari regole che seguono. La loro amalgamazione, con l'ambientazione descritta, non dovrebbe essere troppo complessa. In caso di dubbio (sempre possibile ed in alcuni casi augurabile) consiglio di adeguare le regole, sempre senza stravolgerle e di seguire il più fedelmente possibile le linee guida che emergono nell'ambientazione.

Qui di seguito solo i mestieri “base” sono quindi presi in considerazione. Tutte le normali ed auspicabili variazioni sono lasciate al giocatore.

Le professioni in esame sono:

- **cacciatore:** ogni cacciatore è abile nella ricerca di selvaggina, avendo le abilità necessarie e muoversi senza rumore e seguire tracce all'aperto, ed in particolare in un'area specifica o tipica da lui conosciuta.
- **guerriero:** un guerriero è una persona le cui abilità sono indirizzate esclusivamente o quasi nell'uso delle armi, indipendentemente dal fine per cui queste possono poi essere usate.
- **ladro:** molto abile nelle abilità utili a nascondersi e muoversi silenziosamente, con competenza particolare per i luoghi abitati. Solitamente un buon ladro dovrebbe essere anche in grado di usare di aprirsi la strada con la forza se necessario.
- **magico:** il conoscitore della magia per eccellenza. A seconda della razza e della localizzazione del personaggio può essere uno studioso cittadino che pratica la magia o uno sciamano che vive nelle tribù delle zone aperte.

La tabella che segue riassume le abilità a disposizione per ogni mestiere

abilità fisiche		Ladro	Cacciatore	Guerriero	Mago
abilità	caratteristica				
agire di nascosto	VEL	3%	1%	0%	0%
cacciare	VEL	0%	3%	0%	0%
cavalcare	POT	0%	1%	1%	0%
conciare	VEL	0%	2%	0%	0%
cucinare	VEL	0%	1%	0%	1%
danzare	VEL	0%	0%	0%	1%
lotta libera	FRZ	1%	1%	3%	0%
annodare	VEL	2%	2%	0%	1%
nascondersi	VOL	3%	2%	0%	0%
orientarsi	POT	1%	3%	0%	1%
scassinare	POT	3%	0%	0%	0%
seguire tracce	POT	2%	3%	0%	0%
s/montare	VEL	2%	1%	0%	2%
svuotare le tasche	VEL	3%	0%	0%	0%

abilità mentali (cognitive)		Ladro	Cacciatore	Guerriero	Mago
abilità	caratteristica				
araldica	INT	0%	0%	0%	2%
astronomia	INT	0%	0%	0%	2%
demonologia	INT	0%	0%	0%	2%
erboristeria	INT	0%	0%	0%	2%
leggere/scrivere	INT	0%	0%	0%	4%
parlare veloce	VOL	0%	0%	0%	2%
pronto soccorso	POT	1%	2%	2%	2%
suonare	POT	0%	0%	0%	0%

Oltre alle abilità ogni personaggio ha a disposizione delle capacità di combattimento.

Per ogni anno in cui esercita una professione il personaggio impara l'uso di alcuna armi come dalla tabella seguente.

Ladro	2% armi da taglio da una mano.
Cacciatore	3% archi. 2% armi da taglio ad una mano.
Guerriero	3 abilità di combattimento a scelta. 3% la prima scelta 2% la seconda scelta 1,5% la terza scelta (arrotondato per difetto)
Mago	1 abilità di combattimento a scelta. 1,5% arrotondato per difetto

Ogni 5 anni di "lavoro" ogni personaggio aumenta una propria caratteristica fisica o mentale in relazione del lavoro che svolge, di d2.

Per i ladri, cacciatori e guerrieri si tratta di una caratteristica fisica, per i maghi/sciamani si usa una caratteristica mentale

La scelta della caratteristica avviene in modo causale con un lancio del dado.

7 Magia

La magia è una forza regolata dalle parole. Colui che conosce le parole della magia ne è padrone.

Ogni incantesimo è una frase che viene pronunciata dal mago/sciamano.

Ogni frase è composta almeno da un verbo o azione, ed un oggetto; a questi due elementi possono essere aggiunti altri elementi opzionali che permettono di personalizzare l'incantesimo alle proprie necessità.

7.1 Uso della magia

Ogni incantesimo ha un costo in termini di Punti Potere, quando un incantesimo viene lanciato dal mago, questi deve sottrarre un certo numero di PP. Non è possibile avere un numero negativo di Punti Potere, ma se per qualche ragione dovesse accadere il personaggio sviene.

Ogni 1/2 ora il numero di Punti Potere aumenta di 1 fino a raggiungere il valore iniziale.

Se per una qualunque ragione il lancio di un incantesimo non va a buon fine si devono comunque sottrarre i Punti Potere come se la magia avesse avuto successo.

Se il mago viene interrotto per qualunque ragione durante il lancio di un incantesimo si effettua un test sulla volontà (VOL) per sapere se la magia è stata interrotta. Comunque sia i Punti Potere vengono utilizzati ugualmente. In più in caso di interruzione si deve vedere il relativo paragrafo.

7.2 Caratteristiche

Le due caratteristiche fondamentali per l'utilizzo della magia sono l'affinità con il magico (AFF) ed il potere (POT).

La prima e forse la più importante è l'affinità con il magico, che rappresenta la capacità di assimilare più: o meno velocemente la magia.

La seconda è il potere che rappresenta la capacità massima di energia magica che è possibile accumulare in condizione di riposo. Il valore varia a seconda delle razze.

Esistono delle persone che hanno il talento di accumulare l'energia utile alla magia (POT) e di poterlo trasferire verso un'altra persona, ma anche di assorbire energia a piacere. Questo talento impedisce però di usare in proprio questa energia e rende perciò le persone che ne sono dotate dei maghi di scarso potere.

7.3 Affinità e Potere

Se il personaggio è molto affine alla magia, con un valore superiore a 21, allora si è in presenza di un caso particolare, perché il personaggio può assorbire e diffondere l'energia magica. Assorbire la magia significa estrarre il potere da persone, animali, oggetti o dall'ambiente cir-

costante ed accumularla per poterla poi trasferire ad altre persone od oggetti. Sfortunatamente un'alta affinità non permette di usare completamente l'energia che è stata accumulata. I personaggi con questa caratteristica sono chiamati **catalizzatori**.

La relazione tra queste due caratteristiche indica la capacità di un individuo di effettuare il controllo della magia piuttosto che un semplice utilizzo. Questo indica che se un mago per essere potente deve possedere un buon potere, per controllare la magia del mondo circostante è importante avere una buona affinità, che di per se non serve ad un buon mago.

Il Potere indica il numero di Punti Potere di cui si dispone senza aiuti esterni. Un individuo può comunque avere, per un certo periodo di tempo, più Punti Potere del suo Potere.

Il numero massimo di Punti Potere che si può raggiungere è dato dalla somma tra Potere ed Affinità. Ogni 10 minuti si perde 1 Punto Potere accumulato oltre la capacità massima.

Il numero massimo di Punto Potere che un individuo può usare per lanciare una singola magia è dato dal suo Potere.

I Punti Potere Accumulabili sono dati dalla differenza tra affinità e potere. Se il risultato è negativo si indica zero. Questo dato indica la capacità di accumulare Punti Potere NON usabili in proprio, ma trasferibili ad un'altra persona.

Il trasferimento è una proprietà magica innata di chiunque abbia un punteggio di Punti Potere Accumulabili. Per trasferire Punti Potere ad un'altra persona è necessario poterla toccare con una mano. Richiede concentrazione come per una normale magia. Al termine del turno, i Punti Potere vengono sottratti ad una persona e sommati all'altra. Il donatore subisce una penalità di 25 punti percentuali in tutte le attività per il turno successivo a causa della concentrazione richiesta.

Esempio: Ugrst, urkal sciamano ha 14 punti potere e 16 punti affinità. il numero massimo di punti potere che può accumulare è $14+16=30$. Il numero di Punti Potere che normalmente ha a disposizione è di 14. Se per esempio gli vengono passati 8 Punti Potere addizionali, questi devono essere utilizzati subito oppure ogni 10 minuti perde 1 punto fino a raggiungere 14. Ugrst può trasferire $16-14=2$ punti potere

7.4 Composizione della frase magica

Come prima si diceva la magia consiste nella composizione di una frase la cui unica limitazione è data dalla fantasia del mago e dalle parole che conosce per comporre la frase medesima. La frase deve contenere i seguenti elementi:

- **verbo**: azione da compiere
- **oggetto**: oggetto su cui viene compiuta l'azione

Oltre a questi due elementi fondamentali la frase può essere arricchita da altri elementi:

- **potenza**: indica la potenza della magia, questo componente non è sempre utilizzabile e come valore di default indica un oggetto molto piccolo.

- **distanza:** distanza dell'oggetto, quando non è specificato indica un oggetto entro 5 metri.
- **durata:** quanto dura l'azione specificata nella frase, non sempre è utilizzabile, quando non è specificata indica la massimo 1 minuto.
- **movimento:** indica la possibilità di spostare un oggetto, quando il movimento non è compreso nel verbo.

Ogni singolo componente della frase deve essere a conoscenza del personaggio. (verbo, oggetto, elemento accessorio) della frase deve essere imparato dal personaggio, quindi per ogni personaggio ci sarà un elenco di “parole” che conosce e che può utilizzare.

7.5 Come si fa a sapere se la magia lanciata ha successo?

Ogni singolo componente della frase, è trattato come una abilità e la sua percentuale di successo varia con le stesse regole.

Appena il personaggio impara una nuova “parola” il suo valore percentuale è pari al valore della caratteristica intelligenza.

Una frase magica ha come percentuale di successo il valore medio delle parole che la compongono.

Per ogni anno che si conosce una parola il suo uso aumenta del 3%.

7.6 Quanti Punti Potere costa una magia?

Ogni componente della frase magica ha un costo in termini di Punti Potere come dalla tabella seguente:

componente	costo in Punti Potere
verbo	da 1 a 3
oggetto	da 1 a 3
potenza	minuscolo: default 0 piccolo: 1 medio: 3 grande: 5 enorme: 9
distanza	1 ogni 5 metri aggiuntivi
durata	1 ogni 1 minuto aggiuntivo
movimento	2

Ci sono più modi per identificare univocamente un oggetto (bersaglio); ogni oggetto ha un nome **proprio**, un nome **specifico** ed un nome **generico**: con nome proprio si indica il nome univoco che identifica l'oggetto o la persona (nome della persona o nome con cui è stato chiamato un oggetto) ; con nome specifico si indica il nome con cui è possibile far riferimento, (ad esempio soldato per una persona); con nome generico si indica molto genericamente il bersaglio, ad esempio uomo, albero, animale, qualcosa di molto generale che indica in modo approssimativo il bersaglio.

Ogni oggetto ha un nome proprio. chi lo conosce lo può usare senza costo di Punti Potere.

Ogni oggetto può essere riferito da un nome specifico in questo caso si usano i Punti Potere.

Quando si fa riferimento ad un oggetto tramite il suo nome generico, si usano i Punti Potere come nel caso di nome specifico, ma la possibilità di successo della magia è dimezzato.

Oltre a questo gli oggetti possono essere indicati anche in base alla categoria principale di cui sono composti. ad esempio: legno, metallo, organico (pellame, ecc), animale, persona, ed anche in base alle dimensioni.

Elenco di verbi utilizzabili	Costo in Punti Potere
accendere fuoco	2 punti
spegnere fuoco	2 punti
sollevare/abbassare	2 punti
spostare	2 punti
congelare/scongelare	2 punti
far salir la nebbia	5 punti
far piovere	6 punti
far smettere di piovere	6 punti
addormentare	2 punti

Elenco di tipi di oggetti	Costo in Punti Potere
legno	1 punti
metallo	2 punti
organico (pelli ecc)	1 punti
stoffe	1 punti
animato minuscolo (insetto)	1 punti
animato molto piccolo (topo)	3 punti
animato piccolo (gatto, cane)	5 punti
animato medio (uomo)	9 punti
animato grande (cavallo, mucca)	7 punti

7.7 Effetti indesiderati del lancio delle Magia

Una magia può anche in alcuni casi avere dei così detti effetti speciali.

Questo può avvenire quando un mago/sciamano viene disturbato durante la recitazione dell'incantesimo oppure quando, indipendentemente dal risultato del lancio dei dadi, quindi anche in caso di successo, si ottiene un numero che termina per 1 o per 3.

In questi casi c'è la possibilità che avvengano degli effetti indesiderati che possono essere di due tipi che possono colpire il mago e/o l'ambiente circostante oppure possono in casi estremi, aprire un varco dimensionale e far comparire qualche creatura oscura.

Si lancia il d12 e si controlla nella tabella seguente

lancio d12	effetto indesiderato
1	nessun effetto
2 - 6	l'effetto colpisce solo il mago:
2	il mago cade svenuto
3	il mago sviene e perde 1 punto ferita
4	il mago sviene e perde 2 punti ferita
5	il mago sviene e perde d4+1 punti ferita
6	il mago sviene e perde d4+2 punti ferita
7 - 9	l'effetto ad area escluso il mago:
7	in 5 metri tutti perdono 1 ferite
8	in 10 metri tutti perdono d6 ferite
9	in 10 metri tutti svengono e perdono d6 ferite
10 - 11	l'effetto ad area compreso il mago:
10	in 10 metri tutti perdono d6 ferita
11	in 10 metri tutti svengono e perdono d6 ferite
12	accanto al mago compare una creatura oscura

Nel caso sia comparsa una creatura oscura questa si comporterà nel seguente modo:

lancio d8	comportamento della creatura
1 - 3	si allontana e scompare nel mondo
4	attacca il mago
5 - 7	attacca una persona a caso nelle vicinanze
8	evoca altre d4 creature oscure che attaccano

La creatura oscura è una creatura che su questo mondo non esiste, una manifestazione delle oscure forze dell'universo, è tendenzialmente aggressivo e poco incline al dialogo.

Ha un attacco a round con una percentuale di successo del 70%, infliggendo 1d8 ferite a colpo, tutte le caratteristiche pari a 2d8+8, PF 2d8+8, la forma può essere diversa ogni volta per ogni creatura.

8 Combattimento

Questo capitolo descrive quella parte di ambientazione relativa agli scontri, siano questi condotti con armi o a mani nude. Ogni personaggio ha delle capacità che gli permettono di difendersi o di attaccare i potenziali avversari o nemici che può incontrare lungo la sua vita o durante l'avventura seguita dai giocatori. E' quindi normale, soprattutto in un mondo fantastico ad impronta medievale, dove la violenza e le prove di forza sono all'ordine del giorno, essere in grado di poter determinare in ogni situazione un potenziale vincitore. Il capitolo che segue rappresenta quindi un insieme di regole utili durante questo genere di azioni, altrimenti risolvibili tramite l'uso delle abilità.

8.1 Turni

Il combattimento è suddiviso in turni. I turni servono a raggruppare singole fasi o azioni svolte, come ad esempio spostarsi, colpire, parare, lanciare magie. All'interno dello stesso turno ogni personaggio può compiere una azione a seconda della sua velocità e dalla velocità degli avversari.

8.2 Iniziativa

In uno scontro è indispensabile determinare come prima cosa la successione degli eventi, altrimenti caotici e senza ordine preciso. Per determinare questa sequenza è necessario utilizzare il valore della caratteristica velocità. Ad ogni turno di combattimento ogni personaggio coinvolto lancia 1d12 e somma il valore di velocità. Chi ottiene il valore più alto è il più veloce, gli altri partecipanti seguono nell'ordine dei risultati.

8.3 Categorie di armi

Le armi sono divise nelle seguenti categorie

- TAGLIO
- CONTUSIONE
- A 2 MANI
- LUNGHE
- DA LANCIO
- ARCHI
- BALESTRE

Ogni categoria viene considerata come una abilità manuale e segue tutte le sue regole.

8.4 Armature

Le armature sono divise nelle seguenti categorie

CUOIO: nessuna penalità all'attacco, 10 punti in difesa, assorbe, 1 punto

MAGLIA: 10 punti di penalità all'attacco, 15 punti in difesa, assorbe 3 punti

RIGIDE: 25 punti di penalità all'attacco, 35 punti in difesa, assorbe 5 punti

SCUDI: nessuna penalità all'attacco, 10 punti in difesa, assorbe, 1 punto

8.5 Tiro per colpire e ferite delle armi

Come detto prima ogni categoria di arma è considerata come una abilità manuale e segue tutte le sue regole.

Per determinare il valore minimo di successo si applica la seguente formula:

- punti di Forza
- percentuale di successo nella categoria dell'arma in questione
- penalità nell'uso dell'armatura
- difesa dell'armatura dell'avversario

Se il risultato del dado privo di ogni modificatore ha dato come risultato un valore da 1 a 8 allora si deve aggiungere 2 punti aggiuntivi alle ferite.

Se il risultato del dado privo di modifiche è tra 92 e 100 allora l'attaccante è preda di un evento a lui sfavorevole, da improvvisare ogni volta, ad esempio gli scivola l'arma di mano, inciampo ecc ecc.

Se il colpo è andato a buon fine allora è necessario determinare quanti Punti Ferita vengono inflitti all'avversario.

Genericamente si usa un d8 per le armi da mischia e un d6 per armi da lancio, utilizzando le seguenti modifiche:

- -2 per armi piccole (pugnali, daghe ecc ecc)
- -0 per armi normali
- +2 per armi grandi
- +3 per armi a 2 mani
- +1 ogni 10 punti alla forza per difetto

Con questo metodo si ottiene un valore a cui tolgo il numero di punti assorbiti dall'armatura avversaria, se positivo sottraggo il numero risultante dal valore dell'avversario, altrimenti il nemico è stato colpito ma l'armatura ha assorbito completamente il danno.

8.6 Stordire

Durante un combattimento può essere necessario tentare di stordire l'avversario.

In questo caso si effettua un normale tiro per colpire: se il risultato è positivo, cioè l'avversario è stato colpito, si lancia un d100. da 1 a 50 l'operazione ha successo, altrimenti si tratta di un normale tiro e le ferite devono essere calcolate normalmente.

9 Conclusione

Nota Iniziale 1: il mondo in cui questo raccontino si svolge è quello del gioco di ruolo del presente volumetto, quindi nulla di grave se i personaggi non sono proprio quello che ci si può immaginare.

Nota Iniziale 2: i nomi dei personaggi sono volutamente lasciati grezzi. Segue breve glossario al fondo.

I tentacoli di XX erano quasi congelati. Il freddo intenso e asciutto lasciava poca possibilità ai tentacoli senza copertura. XX camminava da sette giorni senza sosta, sul mare ghiacciato. A quanto aveva potuto appurare era l'unico superstite di quell'incredibile viaggio. Gli Dei erano stati chiari, e lui era il messaggio che avevano mandato al mondo, un avvertimento. Sperava solo di riuscire a tornare in un qualunque posto che non fosse quell'infinita distesa di ghiaccio che lentamente lo stava uccidendo. Seguendo la direzione del sole, nei rari momenti in cui non era coperto dalle abbondanti nubi, sapeva che prima o poi in quella direzione, avrebbe incontrato la costa, il punto da cui erano partiti, lui ed i suoi compagni, un branco di pazzi, decisi a scoprire cosa accade sull'orlo del mondo, andar là dove il ghiaccio termina, trovarsi sullo spigolo del mondo.

XX era sicuro che quel viaggio era una follia, ma un desiderio irrefrenabile lo aveva spinto a prender parte, a partecipare a questa pazzia. Questo viaggio verso l'ignoto.

Erano partiti da quattro giorni. Il tempo era sereno dalla partenza ed il sole blu ha sempre brillato in cielo, senza l'ombra di una nube, la slitta scivolava bene senza intoppi, finora, il mare ghiacciato era liscio e l'umore era ottimo. Nelle notti si montava una piccola tenda dove ripararsi dal freddo notturno. Un piccolo fuoco veniva acceso per scaldare la cena, giusto il minimo indispensabile per mangiare qualcosa di tiepido, essendo il legno un bene molto prezioso, non si concedevano nessun lusso. Il piano prevedeva di andare in linea retta per ventun giorni e poi di tornare indietro sulla stessa traiettoria; le provviste permettevano poco margine, ma era impossibile far stare tutto su una piccola slitta. Due animali da soma li accompagnavano per trainare il tutto in assenza di vento.

Il quinto giorno tutto era normale, o almeno così sembrava la giornata e XX iniziava a rilassarsi dopo lo stress per aver preso parte a questa traversata. A metà mattinata, un vento gelido da Nord li costringe a rallentare, e col vento arrivano le nubi che in un battito di mani nascondono il piccolo sole. Nel pomeriggio era così buio che il gruppo avanzava al passo, con gli animali portati al tenuti a mano, per dar loro forza. Poi lo schianto.

YY era a caccia col suo CC, solitamente durante le battute alla ricerca di foche, era solito stare via due o tre giorni, con la sua piccola slitta, che spingeva personalmente, in compagnia di WW il suo CC da caccia.

Conosceva molto bene la zona, quella distesa quasi sempre piatta di ghiaccio, che già a 2km di distanza dal villaggio era identica in ogni direzione. Il suo era uno dei piccoli villaggi di Kord costruiti sul mare ghiacciato YY vide il suo CC scendere in ampi cerchi verso un punto ben preciso del ghiaccio, a circa 3km di distanza, e rimase perplesso, non era normale per WW compiere un movimento così vistoso, avrebbe potuto essere visto facilmente dalla foca, e YY sentiva una sorta di rabbia verso quello stupido animale che probabilmente avrebbe reso inutile quest'ultima giornata di caccia, se continuava a volare in questo modo.

Appena ripreso dallo stordimento XX cercò i compagni di avventura, ma pareva non esserci nessuno. Poche cose erano sparse in giro, nessuno dei compagni di viaggio era lì intorno, neanche una traccia. Rimpianse la follia di questo viaggio e pregò Apos, perché gli desse la forza di tornare indietro e denunciare la loro follia. Raccolse le poche cose che potevano essergli utili, del cibo e qualche vestito che mise nello zaino e partì per tornare indietro, come direzione le orme della slitta, che si stagliavano nel ghiaccio a perdita di vista. Il cielo era coperto ma le orme dei pattini si vedevano chiaramente; era quasi notte. Uno sconforto profondo era suo compagno. L'idea di aver perso i compagni di viaggio, ma ancor peggio trovarsi solo in mezzo al nulla, non lo aiutava affatto.

Il viaggio di XX era particolarmente difficile. Senza tenda le notti erano terribilmente fredde e di giorno il tempo non era più clemente, solo una volta ebbe la fortuna di vedere il sole brillare in cielo, una fortuna che era durata appena un paio di ore. I giorni e l'ambiente circostante erano identici in ogni direzione, un vero deserto di ghiaccio. Al secondo giorno perse traccia della slitta e rimase solo la luce del sole a dargli una direzione, comunque molto vaga dal momento che raramente si capiva in che posizione fosse il sole. Al quarto giorno iniziò ad essere confuso sulla direzione da percorrere. Quando si era svegliato quella mattina, gli abiti che indossava erano totalmente gelati e la fatica e lo sconforto lo confusero circa la corretta direzione che doveva seguire. La stanchezza si faceva sentire. Sempre più spesso si appellava alla clemenza degli Dei, supplicandoli con la forza della disperazione, e promettendo la propria futura devozione per il resto della sua vita, soprattutto ad Apos, l'indicatore della retta via.

Ormai era poco più di un cumulo di ghiaccio, aveva perso la sensibilità a tre tentacoli, gli altri cercava di muoverli ormai più per disperazione che per necessità.

Aveva razionato lo scarso cibo trovato, ma anche così quel poco che aveva era quasi terminato.

Dopo qualche chilometro di cammino YY giunse sul posto indicatogli dal suo CC. Man mano che si avvicinava, aveva una sensazione di stranezza, come di qualcosa che non lo convinceva, a partire dal fatto che WW non aveva mai smesso di volare in cerchio.

Già da un po' riusciva a vedere l'albero di una slitta con una strana inclinazione, innaturale e procedendo si trovò davanti una slitta con la punta sprofondata nel ghiaccio, con il retro rialzato, sospeso dal suolo.

Gran parte dei bagagli giacevano al suolo, buttati alla rinfusa, le corde che li legavano non avevano retto ed erano per terra, rigide dal freddo. Dopo un lungo momento di sgomento per la scena incredibile, e visto l'arrivo della sera YY decise di ripararsi per la notte nel pressi del relitto e domani sarebbe ritornato al villaggio dopo aver dato un'occhiata in giro, alla ricerca di qualche informazione che potesse spiegare una simile disastro.

WW all'arrivo di YY si decise a scendere ed andò a posarsi su uno dei legni del relitto. Gracchiò. YY era molto infastidito dal comportamento del CC, interruppe il montaggio della tenda per la notte, prese un pezzo di cuoio per dare una botta al CC per placarlo e ripristinare l'ordine e la calma, ma all'avvicinarsi al relitto, un sospetto lo colse e, cosa inconsueta, estrasse un lungo pugnale prima di avvicinarsi. Esattamente come pareva WW s'era posato sul corpo di un Kord. Un Kord totalmente congelato come YY poté constatare da un breve controllo, ed in una posizione assolutamente innaturale. La posizione della slitta indicava che qualcosa di brutto doveva essere accaduto, probabilmente un pezzo di ghiaccio troppo sottile, che ne avesse incagliato la punta. Dedusse che il Kord fosse morto sul colpo per lo sbalzo della slitta. Tutte le merci presenti sul

ponte erano sparse intorno; alcuni erano dei piccoli cumuli di ghiaccio e neve. YY prese coraggio e controllò anche sottocoperta, magari avrebbe trovato qualche indizio sulla direzione o meglio qualcosa di valore o una testimonianza da portare indietro. Anche lì sotto non trovò nulla di importante, qualche cassa di foraggio rotta ed un altro cadavere.

Null'altro.

Turbato andò a terminare il lavoro della tenda prima che diventasse troppo buio, ma ora che aveva visto cosa si celava nel relitto avrebbe preferito aver montato la tenda un po' più distante.

Trascorse la notte. Un vento gelido aveva soffiato costante e YY dopo qualche difficoltà nel prendere sonno dormì una notte tranquilla e senza sogni. Al mattino il cielo era coperto da uno spesso strato di nubi, e scendeva un fastidioso nevischio sparpagliato da un lieve vento da ponente.

Dopo aver smontato la tenda ed aver impiegato un lungo periodo a capire quale fosse la giusta direzione da prendere per tornare al villaggio, decise di dare l'ultima ispezione al relitto, magari qualcosa gli era sfuggito ieri sera, quando la luce iniziava a scemare.

Anche questa volta a parte i cadaveri congelati non trovò nulla di importante. Prese con sé solo l'indicazione del nome della slitta ?ZZ? che trovò in un pezzo di pergamena che si sgretolò al tocco. Impiegò tutto il giorno e parte della sera per arrivare al villaggio. Arrivò stanco ed affannato, non aveva nessuna voglia di stare un altro giorno in giro dopo quello che aveva visto. Desiderava il conforto della sua compagna e di qualche boccale di QQ. La notte era appena iniziata e l'ultimo sole era appena scomparso. YY posò la slitta nel piccolo magazzino vicino alla capanna, scaricò le sette foche che aveva cacciato ed entrò in casa, dove la sua compagna lo attendeva: era in ritardo di un giorno. Bevve qualche bicchiere di QQ, poi farfugliando qualche informazione sul viaggio fu accolto da dolci tentacoli che teneramente lo portarono a letto.

Dalla mattina la tempesta continuava a soffiare incessante, con un vento molto forte. XX camminava disperato, sapeva che non avrebbe potuto andare avanti molto. Il vento e la neve erano così forti che non riusciva a vedere per più di qualche metro, e tutto era indistinto e bianco. Sentiva qualche suono, ma non riusciva a capire cosa potesse essere, ammesso che non fosse la sua immaginazione. Levò una preghiera ad Apos. Poco dopo inciampava in un blocco di ghiaccio affiorante, e cadendo andò a sbattere contro qualcosa di solido. Il colpo non fu molto forte, ma XX non riuscì a rialzarsi, ed in breve la neve lo coprì interamente.

Un suono improvviso interruppe i pensieri di EE. Seduta al tavolo intenta a pelare le tre patate che insieme ad un po' di grasso di foca avrebbe costituito il pasto principale della giornata, immersa nei suoi pensieri, EE sussultò all'improvviso rumore sordo che riempì la capanna. Si rimosse, e con molta cautela rimase in ascolto, cercando di capire cosa avesse potuto essere a fare un suono simile, proveniente dall'esterno, durante una tempesta di neve. Con un tentacolo afferrò il mantello di pelliccia, la curiosità vinse il timore e con qualche riluttanza si apprestò ad aprire la porta per vedere cosa c'era all'esterno. La porta si aprì, con qualche fatica per il ghiaccio che l'incrostava, e mostrò turbini e neve ed un gelido vento da ovest, il cielo era coperto e non si riusciva a vedere molto lontano. Però una cosa si notava, un mucchio di stracci, frammisto a ghiaccio da cui spuntava una coppia di tentacoli, giaceva a ridosso di una parete vicino la porta.

Lo stupore di EE fu enorme, e grande fu il suo timore nel vedere dei tentacoli. Pensò che al suo compagno e maestro, in giro da qualche giorno fosse accaduto qualcosa. Colta dalla frustrazione si fece forza e trascinò all'interno della capanna il Kord, un corpo semi assiderato.

Accese un piccolo fuoco nella fossa al centro della capanna, con della legna che teneva sempre a disposizione per le necessità, spogliò il corpo del Kord e lo avvicinò alla piccola fiamma perché potesse riprendere un po' del suo calore. La sorpresa si trasformò presto in turbamento quando spogliando il corpo si accorse che non si trattava di RR suo compagno e maestro; se non era RR chi poteva essere costui, visibilmente congelato e privo di conoscenza, che non assomigliava a nessun Kord del loro piccolo villaggio?

EE avvolse XX in una pelliccia asciutta, ne sfregò le estremità per aiutare la circolazione del sangue a riprendere a scorrere nei tentacoli e nei piedi. Dopo qualche ora nella capanna la temperatura era salita di qualche grado, pure restando sempre abbondantemente sotto lo zero; all'improvviso si udì uno scossone alla porta ed entrò RR.

RR posò in terra le foche che era riuscito a cacciare nei giorni di assenza e senza dire una parola si chinò sul corpo di XX per capire cosa stesse facendo la sua compagna. XX era ancora freddo e due dei suoi tentacoli non accennavano a riprendere calore. EE era davvero preoccupata per la salute dello sconosciuto, e ormai non riusciva più a stare calma, la curiosità la tormentava. RR intanto stava sciogliendo del ghiaccio per preparare una bevanda che desse al giovane Kord un po' di vita e cercasse di rimetterlo in forze, almeno per quel che basta per metterlo in condizione di parlare e capire chi fosse e cosa lo avesse portato in quel villaggio in quelle condizioni disperate. Se c'era un pericolo che minacciava la zona era importante saperlo al più presto per poter dare l'allarme.

Nonostante le cure ed il minimo tepore XX fu preda della febbre per tre giorni, nei quali sia EE che RR si presero cura di lui, lo cambiavano quando era necessario e lo nutrivano con del grasso di foca caldo. Nei tre giorni tra un sonno e l'altro, XX si lamentò parecchio e parlò nel sonno, parlò di Apos e della sua misericordia, del ghiaccio del freddo, del pericolo e della follia. Sempre in modo confuso ma fu un parlottare continuo. Al secondo giorno la tempesta di neve cessò e gli altri Kord del villaggio furono avvertiti dell'accaduto; in tutto si trattava di ventisette persone, divisi in cinque capanne.

Al risveglio XX si trovò avvolto in una pelliccia di foca che lo copriva completamente lasciando scoperta solo una parte del volto, in una capanna con tre persone che aspettavano il suo risveglio. Era chiaro che o si sarebbe svegliato o sarebbe morto.

?dove sono ... cos'è successo? riuscì a stento a dire prima di essere interrotto da una forte tosse. Quel giorno si riprese altre quattro volte. A sprazzi gli tornava alla mente la situazione, si ricordava cos'era accaduto, del viaggio, della tragedia e dell'incredibile camminata che lo aveva portato fino lì. Benedisse Apos che lo aveva guidato in mezzo a quell'inferno di tempeste di neve e di ghiaccio.

Nel suo peregrinare XX aveva seguito la giusta rotta, scoprì in breve che era infatti a una decina di giorni di cammino dalla costa, dalle montagne dell'entroterra, dalla città da cui era partito con

gli altri pazzi.

Una gelida brezza soffiava quando la slitta su cui viaggiava XX arrivò in vista di Morumar la città da cui era partito.

La luce del lontano sole blu illuminava le alte torri del castello e gli alberi delle grandi slitte da trasporto. Il viaggio era stato piacevole, accompagnato da RR con una veloce slitta da caccia, i tre giorni di viaggio erano trascorsi velocemente nella routine quotidiana, la gestione della vela, la caccia a qualche piccolo animale per non intaccare troppo le riserve non proprio ricche del villaggio, ed RR ne avrebbe approfittato per procurarsi un po' di legna da ardere, bene molto prezioso per chi vive al largo.

Alla vista della città XX si sentì torcere le budella, Morumar pur non essendo una grande città era enorme dopo aver passato un bel po' di tempo nell'immensità desolata dei ghiacci. Era sicuro che Apos gli avrebbe dato la forza per portare a termine la sua missione.

Mentre era perso nei pensieri la slitta lentamente si accostò ad un pontile ed RR iniziò le operazioni di ormeggio, lo chiamò e gli disse che sarebbe sceso per effettuare le lente parti burocratiche necessarie per poter lasciare la slitta al porto; come sapeva la cosa non gli sarebbe costata poco. Scosso dalle vibrazioni e dal piccolo urto, XX si riprese e seguì RR per poterlo ringraziare. Riuscì a convincerlo a seguirlo e trovato un vicolo riparato si inchinò e giurò su Apos di aiutarlo se mai lui o il villaggio avesse avuto bisogno. Detto questo si abbracciarono e ognuno andò per la propria strada. RR ritornò al porto per sbrigare le facende burocratiche e per trovare un venditore di legna che non fosse troppo costoso; la legna da ardere in città non era un bene molto prezioso ma era facile identificare un kord delle lande ghiacciate ed aggiustare il prezzo di conseguenza.

XX non era nuovo di Morumar, ma l'esperienza passata lo aveva traumatizzato non poco e dovette concentrarsi per ricordare qual'era la direzione da seguire. Dopo qualche svolta che sembrava dettata da uno schizzofrenico piuttosto che da una persona normale, i punti di riferimento tornarono e così poté indirizzarsi verso il tempio di Apos della città. Nella grande piazza VV, di forma ottagonale, una forma comune a molte altre dove gli otto sono venerati, si trovava il tempio di Apos. Entrando nella piazza dalla via principale, il tempio, nella sua collocazione classica, era quello più a sinistra. Il tempio, nel tipico stile del dio era molto spartano, poco più di una piccola casa. Una porta con due battenti introduceva all'unica stanza, rettangolare, con un altare posto sulla sinistra, a metà del lato lungo. Senza finestre sull'altare bruciavano due ceri, ed un fumoso bracere spandeva un lieve lezzo di incenso. Il tempio era deserto.

XX: nome del Kord sopravvissuto

YY: nome del Kord cacciatore di foche

WW: nome del CC compagno di YY

CC: piccolo drago domestico, di colore giallo/verde con lunga coda, può arrivare ad avere fino a 2m di apertura alare, e circa 1,5m di lunghezza di cui 1m di coda, peso cerca 5kg. Onnivoro. Facilmente addomesticabile, usato dai cacciatori come cercatore di prede. In alcuni casi è tenuto come animale da compagnia. Socialmente poco pericoloso. (paragonabile ad un gatto)

ZZ: nome della slitta su cui **XX** viaggiava.

QQ: forte bevanda alcolica dal gusto molto amaro ottenuta da alcune parti della foca.

RR: sciamano del villaggio

EE: compagna ed allieva di **RR**

VV: nome della piazza dei templi in Morumar

10 Appendice

Valori usati per calcolare le medie dei lanci dei dadi.

D4 3
D6 4
D8 6
D10 7
D12 9