RAYN

ARISTEA

"La Luce guardò dentro di sé e vide la Tenebra;
dall'orrore che ne provò, nacque l'Abisso"

Dai *Rotoli delle Rivelazioni*

RAYN è un gioco di ruolo originale per ambientazione e regolamento,
ideato, sviluppato e progettato da Dario Leccacorvi e Andrea Tupac Mollica
e pubblicato da Aristea.

Direzione editoriale
Dario Leccacorvi

Progetto grafico del manuale
Alessandro Pedarra

Design e sviluppo
Dario Leccacorvi, Andrea Tupac Mollica

Grafica
Alessandro Pedarra, Luca Trentin

Direzione artistica
Fabio Porfidia

Marketing
Valentino Sergi

Illustrazioni
Fabio Porfida, Silvia Pasqualetto

Comunicazione
Valentina Ceciliato

La campagna di lancio e finanziamento del presente GDR è realizzata
in collaborazione con Officina Meningi.

© 2021 Aristea. Tutti i diritti riservati.

RAYN è un prodotto di fantasia: ogni riferimento a personalità esistenti,
organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale.

In principio, noi esseri umani eravamo schiavi. Gli Antichi erano i nostri padroni; e non erano padroni benevoli o gentili. Un baratro immenso separava noi e loro, e loro ci trattavano come un bambino crudele può trattare il più piccolo e indifeso degli animali. Noi eravamo il gregge, loro i mostruosi pastori.

Loro erano potenti e spietati, maestri di tecnica e di stregoneria, custodi di immense ricchezze e di arcani saperi, padroni incontrastati della nostra Veglia; noi eravamo deboli, miseri e inetti al loro cospetto, ostaggi della loro densa Tenebra. Ma nel Sonno, mondi diversi si schiudevano davanti a noi, come un Abisso spalancato; mondi abitati da creature meravigliose e terribili insieme, puri Spiriti, spesso rapaci e violenti, talvolta inaspettatamente generosi. Senza volerlo, gli Spiriti ci aiutarono a capire che in noi c'era – c'è sempre stata, sempre ci sarà – la visione di un destino più grande; l'ombra di una libertà mai sopita; la scintilla di una forza tremenda. Questa visione, quest'ombra, questa scintilla è piccola e ben celata, ma è ciò che contraddistingue noi esseri umani e che ci rende ciò che siamo. È l'arma capace di risvegliarci al Potere e di forgiare la nostra realtà.

Lentamente, notte dopo notte, lutto dopo lutto, orrore dopo orrore, ritrovammo il nostro coraggio e ci ribellammo. Furono grandi giorni, l'inizio della Storia; uscimmo dalla Caverna, venimmo alla Luce e creammo, a dispetto dei nostri nemici, un mondo in cui essere liberi: il RAYN. Per quanto duro e violento, questo è il nostro mondo, il mondo che viviamo e plasmiamo giorno per giorno, nello spazio che sottraiamo, palmo dopo palmo, alle Potenze a noi ostili.

Loro sono gli Antichi e gli Spiriti; noi esseri umani siamo le Genti. Anche se siamo divisi in popoli e parliamo lingue diverse, appartenere alle Genti significa sempre essere liberi, essere grandi. Ma significa anche lottare giorno per giorno per esserlo, e danzare l'infinita danza eternamente sospesa fra Tenebra e Abisso.

I TEMPI ANCESTRALI

Nessuno conosce la nostra origine. Cosa accadde nei primi giorni? Da dove veniamo? Com'è nato il RAYN? Filosofi, mistici, storici e fisici hanno dato risposte diverse; ne sono nati poemi e cosmogonie, trattati e miti. Sono molte le teorie, alcune astruse e bizzarre, altre semplicemente spaventose. Ogni civiltà delle Genti ha creato le sue e infine, ritrovatici a confrontarle, abbiamo concluso che la verità a riguardo è uno dei più profondi misteri del vasto RAYN. Ma c'è un'epoca che ha lasciato una traccia indelebile; un'epoca di cui abbiamo documenti e cronache; è l'epoca che ci ha quasi distrutti e, al contempo, ci ha resi quello che siamo: la Lunga Guerra.

MALKANTHAR E LA LUNGA GUERRA

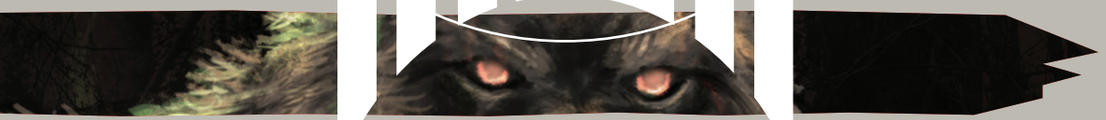
Hamizai, Wigha-Muth, Fomori… Molto diverse nell'aspetto e spesso in violenta lotta fra loro, le Nazioni degli Antichi erano però accomunate da grandi conoscenze tecniche e magiche, immense risorse, complessi sistemi di credenze e una sconfinata volontà di dominio, che dava origine a organizzazioni estremamente gerarchiche e aggressive: i Regni. Dalle loro segrete basi ipogee, radicate da tempi immemorabili negli spazi più profondi del Mondo di Sotto, gli Antichi esercitavano il loro spietato dominio anche sul Mondo di Sopra, e noi, incatenati nel buio, per interi secoli colmi di terrore siamo stati loro schiavi. Ma la fondazione di Malkanthar, la Città Splendente, da parte di un gruppo di umani fuggiaschi, diede l'avvio a una lunga e sanguinosa stagione di guerre. Per secoli le guerriere e i guerrieri di Malkanthar ingaggiarono infatti una lotta senza quartiere contro le Potenze di Sotto; alimentati dagli immensi bottini sottratti agli Antichi e dalla loro indomita volontà, essi fomentarono e sostennero per ogni dove la rivolta, insegnando ai loro fratelli e alle loro sorelle la libertà, l'arte della guerra e i principi del vivere civile, e appropriandosi delle conoscenze del nemico per volgerle contro di lui. Sul modello dell'intrepida Città Splendente sorsero così per tutto il Mondo di Sopra le Repubbliche, che ne imitavano gli ordinamenti e, pure, la spietata ostilità verso le forze del Mondo di Sotto; e così, attraverso epiche lotte, i Regni in superficie crollarono uno dopo l'altro, le nostre sorelle e i nostri fratelli furono liberati ed ebbe fine lo stato di completa servitù, ignoranza e miseria in cui le Genti avevano strisciato per secoli. Le potenze del Mondo di Sotto furono in gran parte ricacciate nel sottosuolo, noi esseri umani spezzammo il Giogo e cominciò una nuova era.

L'ASCESA DELLE GENTI

Man mano che si indeboliva la presa degli Antichi sul Mondo di Sopra, le Genti diedero vita a culture e civiltà e accanto alle Repubbliche sorsero nuove forze: donne e uomini di potere e conoscenza fondavano Ordini, per preservare e tramandare le ricchezze e la sapienza sottratte agli Antichi; l'Impero avocava a sé la guida di tutte le Genti; e, sedotti dai retaggi degli Antichi e dalla loro visione del mondo, alcuni capi umani fondarono i loro primi Regni, iniqui quasi quanto quelli contro cui avevano fieramente combattuto. Nacquero dissidi fra le Genti, e i dissidi avvamparono in guerre. Con la Caduta di Malkanthar e del suo sogno luminoso, l'ideale di una comunione di propositi fra tutte le Genti terminò; e la minaccia degli Antichi e le ambigue mire degli Spiriti, allignanti ai margini dell'Ecumene, tornarono a minacciarci.

Da *Tradizioni e Teorie sugli Antichi*, di Avartha Loum, detto l'Orientale

Benvenuto nel RAYN



RAYN è un fantasy cupo e misterioso, caratterizzato da elementi mistici ed esoterici e ispirato agli scritti di autori come Clive Barker, Jorge Luis Borges, C. J. Cherryh, lord Dunsany, Michael Ende, Frank Herbert, Ursula K. Le Guinn, Fritz Leiber, Howard P. Lovecraft, Clarke Ashton Smith, Gene Wolfe, e opere quali 2700, Matrix, Terminator e il gioco di ruolo Kult; ma forse, ancora di più, ai saggi e alle opere sapienziali con cui il genere umano cerca da millenni di comprendere se stesso e il suo posto nel mondo.

Il RAYN è la realtà nel suo insieme.

Come da tempo teorizzano i filosofi, il RAYN e gli esseri umani che lo popolano sono il frutto dell'interazione di Luce, Tenebra e Abisso: tre forze, o principi immanenti, che non vanno immaginati come entità a sé stanti o divinità, quanto piuttosto come elementi inestricabili del mondo. Ogni cosa o persona è una miscela di questi tre componenti e, in qualche modo, il campo di battaglia tra di essi. Non è facile – diciamo pure che è impossibile – descrivere questi tre principi in modo perfettamente razionale, perché nel RAYN le realtà ultime hanno sempre un fondo opaco e inintelligibile; ma a essi sono naturalmente associati tre gruppi distinti di creature e tre parti del mondo.

La Luce è la componente dominante delle Genti, cioè gli esseri umani. La parte del RAYN in cui essi prevalgono è detta Mondo di Sopra o Ecumene. Alla Luce rimandano concetti come equilibrio, parola, sopra, repubblica, libertà, cerchio, anima, oro, e vita.

La Tenebra è la componente dominante degli Antichi, cioè le civiltà non umane. La parte del RAYN in cui essi prevalgono è detta Mondo di Sotto o Erebo. Alla Tenebra rimandano concetti come paura, dominio, sotto, regno, necessità, triangolo, materia, argento, e morte.

L'Abisso è la componente dominante degli Spiriti, detti anche Entità Pure. La parte del RAYN in cui essi prevalgono è detta Mondo di Là o Chasma. All'Abisso rimandano concetti come esaltazione, seduzione, oltre, anarchia, arbitrio, ottagono, spirito, rame, e sogno.

Da sempre, Luce, Tenebra e Abisso lottano fra loro; ma è proprio questa lotta a generare la realtà, il RAYN, così come la conosciamo; e secondo i filosofi, una vittoria totale di un singolo principio annienterebbe il mondo stesso, facendo collassare la realtà. Per questo, a prescindere dalle varie scuole e orientamenti, nessun saggio delle Genti auspica la distruzione totale della Luce, della Tenebra o dell'Abisso; è importante, piuttosto, che ogni principio abbia i suoi spazi e le sue prerogative, ma senza che li travalichi, in linea con quella che, secondo i mistici, sarebbe la funzione dell'Yr-Dramun, il Sigillo dei Mondi.

Un mondo di violenza, lotte e fratellanza

«Luce, Tenebra e Abisso non sono realtà che si escludano reciprocamente; sono piuttosto luoghi estremi della realtà. Definiamo Mondo di Sopra, Mondo di Sotto e Mondo di Là le parti del RAYN in cui predominano, rispettivamente, Luce, Tenebra e Abisso; ma ciò non significa che nel Mondo di Sopra non vi siano Tenebra e Abisso, o che nel Mondo di Sotto non vi siano Luce e Abisso, o che nel Mondo di Là non vi siano Luce e Tenebra. Proprio questa mescolanza è il seme della lotta e, con essa, del cambiamento.»

Da *Lineamenti di pensiero anantropico*, di Eidon Sollesa

Vinta la loro lunga stagione di lotte con gli Antichi e assurti alla libertà e a una nuova coscienza di sé, le Genti non hanno inaugurato una stagione di pace. La loro storia, e la stessa realtà, appaiono infatti ora più che mai un groviglio inestricabile di tumulti e di lotte: pur terminata da secoli la Lunga Guerra, le forze spirituali ostili, radicate nell'Abisso, restano una presenza costante e invadente, e persistono sacche di forze materiali anche più ostili, perché gli Antichi allignano nelle regioni ipogee e nelle plaghe più desolate del Mondo di Sopra. Alcune nazioni delle Genti, poi, sono ancora sottomesse alle Potenze di Sotto; talvolta servono apertamente gli Antichi, adorandoli come dei; talvolta sono manipolate segretamente dai Signori dell'Erebo. Questi popoli si pongono in contrasto con le nazioni orientate verso la Luce. E, d'altro canto, le varie potenze umane – Impero, Repubbliche, Ordini – lottano per conquistare l'Egemonia sull'Ecumene, cioè la parte del RAYN su cui le Genti si sono diffuse e hanno prosperato.

Questa lotta tra i principi talvolta è palese e si svolge su vasta scala; talaltra si combatte su un piano più segreto e individuale. In case sparse per tutto il RAYN, Spiriti rapaci cercano di entrare nelle menti delle Genti, per imprigionarle o possederle, mentre in catacombe e templi sotterranei oscuri maestri lavorano per convertirle alla loro causa e asservirle ai sovrani della Tenebra. Nelle terre più remote e abbandonate, nelle regioni dove imperano caos, asservimento e disuguaglianza, là dove è più debole la Luce delle Genti, l'Ecumene si sgretola, lasciando il campo a orrori dimenticati.

REGOLAMENTO

RAYN

IL PERSONAGGIO

Per prendere parte alle fantastiche avventure che ti attendono nel RAYN, devi dare vita a un Personaggio.

Puoi scegliere di crearlo in modo del tutto libero e personalizzato, oppure puoi decidere di seguire uno degli Apprendistati disponibili; infine, puoi scegliere uno dei Personaggi pregenerati che trovi in fondo a questo manuale.

Ciascun Personaggio è descritto da tre Abilità (Valore, Sapienza e Astuzia), due Energie (Fisica e Mentale), dal punteggio di Fato e dalle sue Specialità e Retaggi.

LE ABILITÀ

Valore

Il Valore (VAL) rappresenta la bravura nel combattimento del tuo Personaggio, la sua prestanza fisica e anche l'intuito tattico e strategico. Si ricorre al Valore per compiere azioni quali: scalare pareti, combattere, nuotare, marciare, ma anche per schierare uomini in battaglia e comandarli.

Sapienza

La Sapienza (SAP) rappresenta le conoscenze teoriche del tuo Personaggio in tutti i campi, inclusa la Magia, e viene usata per decifrare antichi testi, eseguire rituali esoterici, capire la natura di leghe e congegni, ma anche per progettare edifici e comprendere i processi naturali.

Astuzia

L'Astuzia (AST) rappresenta la prontezza di spirito del Personaggio, la sua bravura nell'improvvisare, nel comunicare, nell'osservare e nel trovare soluzioni non convenzionali. L'Astuzia si riferisce a un ampio spettro di competenze sottili, basate sull'acume, l'intuito e la rapidità di decisione.

Determinare il valore iniziale delle Abilità

Per dare vita al tuo Personaggio, devi distribuire 21 punti fra Valore, Sapienza e Astuzia. A ciascuna Abilità devi assegnare un *punteggio compreso tra 5 e 9.* Il Valore delle Abilità potrà variare, in meglio o in peggio, nel corso delle tue avventure.

LE ENERGIE

Energia Fisica

L'Energia Fisica (EF) indica il tuo stato di salute complessivo, la resistenza e la capacità di sopportare ferite e stanchezza. In alcune circostanze, l'Energia Fisica può essere chiamata in causa per stabilire se riesci a resistere agli effetti di malattie, veleni, fatica e altri pericoli. Se l'Energia Fisica dovesse scendere a 0 o meno durante le avventure, il Personaggio morirà. Dovrai quindi crearne uno nuovo per continuare a giocare.

Energia Mentale

L'Energia Mentale (EM) indica l'equilibrio psichico e la forza di volontà del tuo Personaggio, la sua capacità di resistere a stress, paura, tentativi di manipolazione. In alcune circostanze, l'Energia Mentale può essere chiamata in causa per stabilire se riesci a resistere agli effetti di terrore, tensione, inganni e altre influenze perniciose.

Determinare il valore iniziale delle Energie

Per creare il tuo Personaggio, hai 30 punti da distribuire tra EF ed EM, assegnando almeno 9 punti a una delle due, e i rimanenti all'altra.
Durante il gioco, il punteggio di EF ed EM varierà spesso e in modo considerevole ma, salvo circostanze particolari, non potrà mai superare il valore iniziale.

IL FATO

Il Fato è una misura di quanto il tuo Personaggio sia in armonia col mondo, indica la sua forza spirituale e, nei fatti, la buona sorte che l'assiste. Un punteggio alto influenzerà positivamente alcuni eventi intorno a lui (per esempio, se rischia di essere colpito da una freccia vagante), e sarà decisivo per spezzare i Sigilli. Inoltre, le reazioni di alcuni Personaggi non giocanti possono essere influenzati dal Fato e da come esso è distribuito sui diversi Sentieri. (Vedi Sentieri di Luce, Tenebra e Abisso).

Determinare il valore iniziale di Fato

Tutti i Personaggi partono con 8 punti di Fato. Nel corso delle avventure, questo punteggio potrà aumentare o diminuire, in base alle scelte che farai relativamente alla progressione del Personaggio.

LE SPECIALITÀ E I RETAGGI

Le Specialità

Per dettagliare ulteriormente il tuo Personaggio, hai la possibilità, ma solo se lo desideri, di acquisire una o due Specialità durante la creazione del Personaggio.
Le Specialità stanno a rappresentare il fatto che, col tempo e l'impegno, hai sviluppato eccellenti competenze in qualche ambito particolare, il che ti consente l'accesso a speciali vantaggi od opzioni aggiuntive, specifici per il tuo Personaggio.

Scegliere le Specialità

Se il tuo punteggio in Valore, Sapienza o Astuzia è di 8 o più punti, puoi abbassare di 2 punti il punteggio di Fato per acquistare una Specialità (o abbassare il Fato di 4 punti per sceglierne due). Ciascuna Specialità afferisce a una particolare Abilità, e quindi ci sono Specialità di Valore, di Sapienza e di Astuzia – le trovi elencate e spiegate più oltre.
Se possiedi un punteggio di 8 o più in due Abilità, nulla ti impedisce di acquisire due Specialità che si riferiscono a diverse Abilità (per esempio una di Valore e una di Sapienza); l'importante è ricordare che durante la creazione del Personaggio non puoi acquisire più di due Specialità, anche se ne potrai scegliere altre in futuro.

Ricorda che l'acquisizione delle Specialità è del tutto facoltativa. Puoi benissimo scegliere di conservare tutto il tuo Fato e distribuire i punti destinati alle Abilità in modo eclettico, assegnando un punteggio di 6-8 punti in tutte. Una scelta del genere porta alla creazione di un Personaggio meno specializzato, è vero, ma ciò ti aiuterà sicuramente a venire a capo delle situazioni più disparate.

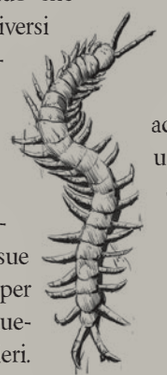
I *Retaggi*

I Retaggi sono tratti derivanti dalla tua educazione o dalle tue origini, più che dal tuo addestramento, che ti potranno essere d'aiuto nelle tue avventure. Essi sono affini alle Specialità, in quanto conferiscono particolari vantaggi al Personaggio, contribuendo a definirlo; ma, rispetto a queste ultime, ci dicono qualcosa più sulla sua origine e su altri fatti estrinseci e fortuiti della sua vita, che non sulla sua attuale professione.

Ogni Personaggio può essere corredato da un Retaggio a sua scelta; trovi più sotto un elenco dei Retaggi disponibili.

I *Sentieri*

Strade differenti portano in cima alla stessa montagna, e il RAYN è un inestricabile miscuglio di valori, forze, pulsioni e sentimenti talvolta convergenti, talvolta in palese conflitto. Da secoli le Genti tentano di codificare questa caratteristica del mondo che le circonda parlando di tre diversi principi immanenti: Luce, Tenebra e Abisso. Che ne sia consapevole o meno, ogni essere umano imbocca una via; spesso non è nemmeno frutto di una decisione ponderata, ma sono i suoi atti, le sue scelte, il suo animo a decidere per lui, e a plasmarne il destino. Queste diverse vie sono dette Sentieri.



Se crei da zero il tuo Personaggio, dovrai distribuire i tuoi punti di Fato lungo i tre diversi Sentieri, assegnandone almeno uno per ciascuno di essi; per maggiori dettagli, vedi Sentieri di Luce, Tenebra e Abisso.

Gli Apprendistati

Se ti non ti senti pronto a creare un Personaggio da zero, o se non ne hai voglia, puoi sempre optare per uno dei Personaggi pregenerati che trovi alla fine di questo QuickStart o scegliere uno dei seguenti Apprendistati. Essi riassumono gli ambiti in cui sei stato addestrato e/o istruito, e in qualche misura danno un'idea di come gli altri ti percepiscono da un punto di vista attitudinale. Gli Apprendistati non indicano la strada che hai di fronte a te, quanto piuttosto quella già alle tue spalle; in altri termini, un Apprendistato ci racconta qualcosa di come è allo stato attuale un Personaggio, ma non segna il suo futuro; infatti, sarai sempre libero di far crescere il Personaggio nella direzione che preferisci, approfondendo le sue attuali competenze o portandolo a esplorare nuovi orizzonti. Nulla vieta che, per esempio, un Personaggio nato Combattente in seguito voglia accrescere la sua Sapienza, o che un Esegeta a un certo punto apprenda Specialità di combattimento impostate sul Valore, a patto di averne i requisiti.

Di seguito trovi sei Apprendistati piuttosto comuni nella regione dell'Ortnan: il continente che il tuo popolo, gli Esardan, sta colonizzando.

I PERSONAGGI

RAYN

COMBATTENTE

DESCRIZIONE

Nell'Ortnan la violenza è all'ordine del giorno. Ad alimentarla sono le frequenti lotte tra i potentati Esardan, le scorrerie di altri popoli e i mortali rigurgiti delle Potenze del Mondo di Sotto. Ogni Esardan deve imparare a difendere se stesso e la sua comunità, ma un Combattente sa farlo meglio degli altri, perché ha dedicato tutta la sua vita al mestiere delle armi.

VALORE 8
SAPIENZA. 5
ASTUZIA. 5

Hai 3 ulteriori punti
da ripartire tra le Abilità,
rispettando il tetto massimo di 9

EF 18
EM. 10

Hai 2 ulteriori punti
da ripartire tra le Energie.

FATO 4

SPECIALITÀ

Possanza (VAL); una a scelta tra Tenacia (VAL) e Imperio (VAL).

SENTIERO PREFERITO

In modo più o meno consapevole, un Combattente può inclinare per qualunque Sentiero, e infatti esistono gloriosi esempi di combattenti per ciascuno di essi: Likamthe ker-Kroumen, campione della Luce, Aranrhod dello Spasmo, eroina affine alla Tenebra, o Ûdlan dell'Abisso Profondo.

EQUIPAGGIAMENTO

Sceglilo a pag. 68; se ti è più comodo, o vuoi fare più in fretta, puoi adottare quello del Combattente pregenerato, Lethor (vedi Personaggi pregenerati).

ESEGETA

DESCRIZIONE

Il vivere civile si basa su leggi e tradizioni e sulle storie e i miti in cui esse sono radicate. Presso gli Esardan, custodire questo retaggio, trasmetterlo e divulgarlo è compito degli Esegeti, versatili maestri della parola ma anche combattenti ed eruditi, sempre pronti a servire la comunità in veste di giureconsulti, diplomatici, oratori e condottieri.

VALORE 5
SAPIENZA. 5
ASTUZIA. 8

Hai 3 ulteriori punti
da ripartire tra le Abilità,
rispettando il tetto massimo di 9

EF 14
EM. 14

Hai 2 ulteriori punti
da ripartire tra le Energie.

FATO 4

SPECIALITÀ

Carisma (AST); una a scelta fra Distrarre (AST), Imperio (VAL) ed Erudizione (SAP); bada di avere 8 o più nell'Abilità di riferimento.

SENTIERO PREFERITO

Con la loro inclinazione per il dialogo e la vita di comunità, gli Esegeti seguono per lo più la via della Luce. Non mancano comunque Esegeti che propendono per la Tenebra o dell'Abisso.

EQUIPAGGIAMENTO

Sceglilo a pag. 68; se ti è più comodo, o vuoi fare più in fretta, puoi adottare quello dell'Esegeta pregenerata, Zhae (vedi Personaggi pregenerati).

FURFANTE

DESCRIZIONE

Non a tutti piace rispettare le regole; talvolta, poi, può essere davvero difficile farlo! Scaltri e furtivi senza essere ladri o truffatori di professione, pronti e abili nel menare senza essere veri guerrieri, i Furfanti vivono di espedienti, danzando sul filo della legalità quando non diventano apertamente fuorilegge, lestofanti e grassatori.

VALORE 6
SAPIENZA. 5
ASTUZIA. 8

Hai 2 ulteriori punti
da ripartire tra le Abilità,
rispettando il tetto massimo di 9

EF 15
EM. 13

Hai 2 ulteriori punti
da ripartire tra le Energie.

FATO 4

SPECIALITÀ

Sotterfugio (AST); una a scelta tra Distrarre (AST) e Colpo Debilitante (VAL); bada di avere 8 o più nell'Abilità di riferimento.

SENTIERO PREFERITO

Un Furfante, con la sua vena individualista e un po' anarchica e la sua visione quantomeno flessibile delle regole, inclina naturalmente verso l'Abisso, anche se esistono Furfanti orientati maggiormente verso la Tenebra o, più raramente, verso la Luce.

EQUIPAGGIAMENTO

Sceglilo a pag. 68; se ti è più comodo, o vuoi fare più in fretta, puoi adottare quello del Furfante pregenerato, Maykon (vedi Personaggi pregenerati).

GOETA
(O IATROMANTE O STREGONE)

DESCRIZIONE

Esistono molte forme e molte vie per attingere al Potere, ma la più insidiosa è la Goezia, l'arcana arte di comandare gli Spiriti. Da sempre esposte all'urto di inesplicabili forze immateriali, nei secoli le Genti hanno elaborato tecniche e rituali per difendersene e, talvolta, per sfruttarle a proprio vantaggio. I Goeti sono spesso figure temute ed emarginate, poiché il commercio con gli Spiriti è molto pericoloso e alquanto malvisto dalle Genti. Iatromanti e Stregoni sono per molti versi simili ai Goeti; per maggiori informazioni vedi pag. 54.

VALORE 5
SAPIENZA. 8
ASTUZIA. 5

Hai 3 ulteriori punti da ripartire tra le Abilità, rispettando il tetto massimo di 9

EF 10
EM. 18

Hai 2 ulteriori punti da ripartire tra le Energie.

FATO 4

SPECIALITÀ

Magia Rituale (SAP); una a scelta tra Suono Ancestrale (SAP) ed Erudizione (SAP). *Se scegli come Specialità Suono Ancestrale, pesca un Suono in base al Sentiero in cui sei più addentro – vedi pag. 59.*

SENTIERO PREFERITO

La Goezia è un'arte naturalmente affine alla Tenebra; praticamente tutti coloro che la praticano ne ospitano almeno un po' nel cuore. In generale, però, questo non è un ambito di nette contrapposizioni, quanto di labili sfumature. Gli Iatromanti, infatti, seguono spesso la Luce, gli Stregoni l'Abisso, ma si tratta solo di orientamenti generali.

EQUIPAGGIAMENTO

Sceglilo a pag. 68; se ti è più comodo, o vuoi fare più in fretta, puoi adottare quello del Goeta pregenerato, Orthrum (vedi Personaggi pregenerati).

GUIDA

DESCRIZIONE

Ortnan è grande e poco popolata, e il suo paesaggio dominante è la foresta: immense distese di un intenso verde scuro, in cui per intere leghe non c'è vestigia umana, ma al più qualche antica rovina anantropica. In un mondo tanto selvaggio e così poco esplorato, i talenti della Guida – esperta della sopravvivenza e dell'orientamento nell'ambiente naturale – fanno spesso la differenza tra la vita e la morte.

VALORE 8
SAPIENZA. 5
ASTUZIA. 6

Hai 2 ulteriori punti
da ripartire tra le Abilità,
rispettando il tetto massimo di 9

EF 16
EM. 12

Hai 2 ulteriori punti
da ripartire tra le Energie.

FATO 4

SPECIALITÀ

Sopravvivenza; una a scelta tra Tiro Accurato (VAL) e Allerta (AST); bada di avere 8 o più nell'Abilità di riferimento.

SENTIERO PREFERITO

Le Guide sono spesso persone solitarie e introspettive. Per il tipo di vita che conducono e le realtà con cui entrano in contatto, è facile che sviluppino una certa propensione verso la Tenebra. Non mancano comunque Guide più inclini verso la Luce o l'Abisso.

EQUIPAGGIAMENTO

Sceglilo a pag. 68; se ti è più comodo, o vuoi fare più in fretta, puoi adottare quello della Guida pregenerata, Nanse (vedi Personaggi pregenerati).

TECHNITA

DESCRIZIONE

L'arte di manipolare la materia fino a livelli di maestria e precisione inimmaginabili è uno dei retaggi più misteriosi, temuti e ambiti degli Antichi. Alla Technia, che ricerca e raccoglie ogni scampolo di questi saperi perduti, si devono le più alte realizzazioni scientifiche e tecnologiche delle Genti. Il Technita, plasmato al contempo dal lavoro e dallo studio, è il geloso custode di queste ambigue e pericolose conoscenze.

VALORE 6
SAPIENZA. 8
ASTUZIA. 5

Hai 2 ulteriori punti
da ripartire tra le Abilità,
rispettando il tetto massimo di 9

EF 16
EM. 12

Hai 2 ulteriori punti
da ripartire tra le Energie.

FATO 4

SPECIALITÀ

Technia (SAP); una a scelta tra Medicina (SAP) e Tenacia (VAL); bada di avere 8 o più nell'Abilità di riferimento.

SENTIERO PREFERITO

L'intrinseca natura della Technia propende verso la Tenebra. Non mancano però Techniti in cui questa inclinazione è temperata dalla Luce, mentre l'Abisso è quasi inconciliabile con il loro tipo di orizzonte.

EQUIPAGGIAMENTO

Sceglilo a pag. 68; se ti è più comodo, o vuoi fare più in fretta, puoi adottare quello della Technita pregenerata, Enyssa (vedi Personaggi pregenerati).

PERSONAGGI NON UMANI: I GENERATI

I Generati sono creature artificiali prodotte per via alchemica, dai Techniti o da alchimisti specializzati. Non sono umani, anche se spesso gli somigliano parecchio, per questo hanno specificità e vantaggi rispetto a questi ultimi, ma anche delle limitazioni. Se lo desideri, puoi interpretare un Generato. Nella società Esardan i Generati sono esseri liberi e godono dei basilari diritti civili, ma non vengono considerati membri a pieno titolo della comunità. Un Generato viene trattato umanamente, ma su di lui grava comunque uno stigma sociale: il cosiddetto Tributo, che si sostanzia anche in termini di regole. Per esempio, un Esardan molto difficilmente accetterà mai ordini da un Generato, e faticherà a considerarlo un suo pari a tutti gli effetti; tuttavia, fra Generati e umani può nascere un'amicizia che travalica questi preconcetti.

Dal punto di vista della creazione del Personaggio, i Generati hanno attitudini meno varie e flessibili rispetto agli umani; possono attingere da un elenco ristretto di Specialità, in parte condiviso con le Genti e in parte specifico per ciascuna classe di Generato.

Infine, i Generati non accedono ai Sentieri di Luce, Tenebra o Abisso finché non hanno vinto lo Spirito di Opposizione (vedi Sentieri di Luce, Tenebra e Abisso).

DRAUZHA

DESCRIZIONE

I Generati classe Drauzha sono dotati di una discreta intelligenza, ancorché settoriale, e capaci di un buon livello di comunicazione verbale. Nell'esercito imperiale formano spesso intere unità di esploratori, battitori e incursori, mentre su Ortnan vengono prodotti con scopi analoghi ma molto più di rado, e sono schierati in genere individualmente o in piccole unità. Come la maggioranza dei Generati sono umanoidi, ma il loro Plesso (una specie di schema genetico) pare derivi in parte da quello di animali, o comunque imita alcune caratteristiche dei mammiferi predatori, come per esempio l'elevata resistenza e i sensi molto sviluppati, in particolare il fiuto e la visione notturna, e questo si ripercuote nel loro aspetto ferino. I Drauzha sono alti, magri e dinoccolati, e assumono una postura a quattro zampe per correre più velocemente. Hanno la pelle liscia e resistente, di un color grigio picchiettato da striature più scure. Le loro mani sono allungate e dotate di corti artigli, ma comunque in grado di maneggiare armi e utensili. I Drauzha combattono in genere con giavellotti e sciabole. Come quasi tutti i Generati, sono asessuati. Tutti i Generati, compresi quindi i Drauzha, seguono regole proprie per l'attribuzione di punti Fato e Specialità.

VALORE 8
SAPIENZA. 5
ASTUZIA. 7
EF 21
EM. 12
FATO 4

SPECIALITÀ

Vista notturna; Fiuto; Guarigione rapida; Arma naturale. Una Specialità a scelta fra Atletica e Sopravvivenza (i Drauzha ignorano i requisiti di Abilità).

TRIBUTO

Stigma sociale. Ogni interazione sociale con esseri umani subisce due Aggravi.

SENTIERO PREFERITO

Un Generato può aderire a un Sentiero solo dopo aver vinto il suo Spirito di Opposizione – vedi pag. 52.

EQUIPAGGIAMENTO

Sceglilo a pag. 68; se ti è più comodo, o vuoi fare più in fretta, puoi adottare quello del Drauzha pregenerato, Sohor (vedi Personaggi pregenerati).

Col tempo, un Drauzha può accedere alle seguenti Specialità delle Genti, spendendo Esperienza esattamente come loro (vedi Acquisire una nuova Specialità): Atletica (VAL), Sopravvivenza (VAL), Tenacia (VAL), Medicina (SAP), Allerta (AST), Sotterfugio (AST). Se desideri prendere una di queste Specialità, ignora i loro requisiti di Abilità.

Il gruppo dei Personaggi giocanti prende il nome di Fratria, e ogni suo membro quello di Cercatrice o Cercatore. Questi nomi risalgono al periodo iniziale della colonizzazione dell'Ortnan, quando piccole bande di intrepidi avventurieri, legati tra di loro da vincoli di fratellanza liberamente scelti, si inoltravano nel continente inesplorato alla ricerca di risorse naturali e di luoghi propizi per la costruzione di villaggi e fortilizi.

Ierofante (letteralmente 'colui che spiega le cose sacre') è il nome che nel gioco viene dato al Narratore, o Game Master. Questo perché spetta proprio a lui, narrando le avventure, introdurre i giocatori ai segreti e ai misteri di RAYN.

LA CRESCITA DEL PERSONAGGIO

L'ESPERIENZA

Alla fine di ogni sessione di gioco, lo Ierofante attribuirà a tutti i Personaggi da 1 a 4 punti Esperienza, secondo l'intensità e la durata della sessione stessa, della difficoltà delle imprese compiute, della bravura dei Personaggi e, anche, della velocità con cui si vuole procedere nello sviluppo. Ulteriori punti possono essere assegnati a fine avventura (cioè la singola vicenda, articolata in una o più sessioni) o alla conclusione di una Campagna (un insieme di Avventure collegate in modo da formare una vicenda lunga e complessa). Tra una sessione e l'altra, i punti così acquisiti possono essere utilizzati per incrementare le capacità del Personaggio, secondo i principi spiegati di seguito.

Incrementare un'Abilità

Per aumentare il punteggio di Valore, Sapienza o Astuzia occorre un numero di punti Esperienza pari al punteggio attuale dell'Abilità in questione; per esempio: se il tuo Valore attuale è pari a 6 e vuoi aumentarlo a 7, occorre spendere 6 punti Esperienza. Non puoi aumentare un'Abilità di più di 1 punto per sessione.

Incrementare un'Energia

Per aumentare di 1 punto un'Energia occorrono 2 punti Esperienza. Non vi sono limiti all'incremento di Energia, basta che tu abbia punti Esperienza da spendere (e che non abbia superato il limite complessivo: vedi sotto).

Acquisire una nuova Specialità

Puoi acquisire una nuova Specialità – a patto che faccia riferimento a un'Abilità in cui hai almeno 8 punti – spendendo 7 punti Esperienza e 1 di Fato. Non puoi acquisire più di una Specialità per sessione di gioco.

Il Fato e i Sentieri

Il Fato rappresenta in qualche modo la forza spirituale del Personaggio e può aumentare o diminuire in base alle sue azioni, ma non sempre secondo schemi di facile interpretazione. Un punteggio elevato di Fato può tornare utile in varie circostanze, come per esempio per evitare disgrazie e resistere ad alcuni tipi di incantesimo; in questi casi, sarà lo Ierofante a richiedere apposite Prove di Fato e a determinare gli eventi in base al loro risultato. Inoltre, come abbiamo già visto, esso concorre all'acquisto delle Specialità. Infine, ogni punto di Fato acquisito costituisce sempre un Passo lungo uno dei tre Sentieri mistici che consentono di compenetrare la natura della realtà e accrescere la consapevolezza riguardo al proprio sé (vedi Sentieri di Luce, Tenebra e Abisso).

Limiti alla crescita del Personaggio

Un Personaggio appena creato ha una lunga strada davanti a sé in termini di miglioramenti alle sue caratteristiche. Tuttavia, vi sono dei limiti.

Il valore massimo di un'Abilità è di 16 punti, le Energie Fisica e Mentale non possono avere un valore maggiore di 42 punti, e non potrai avere più di 12 Specialità.

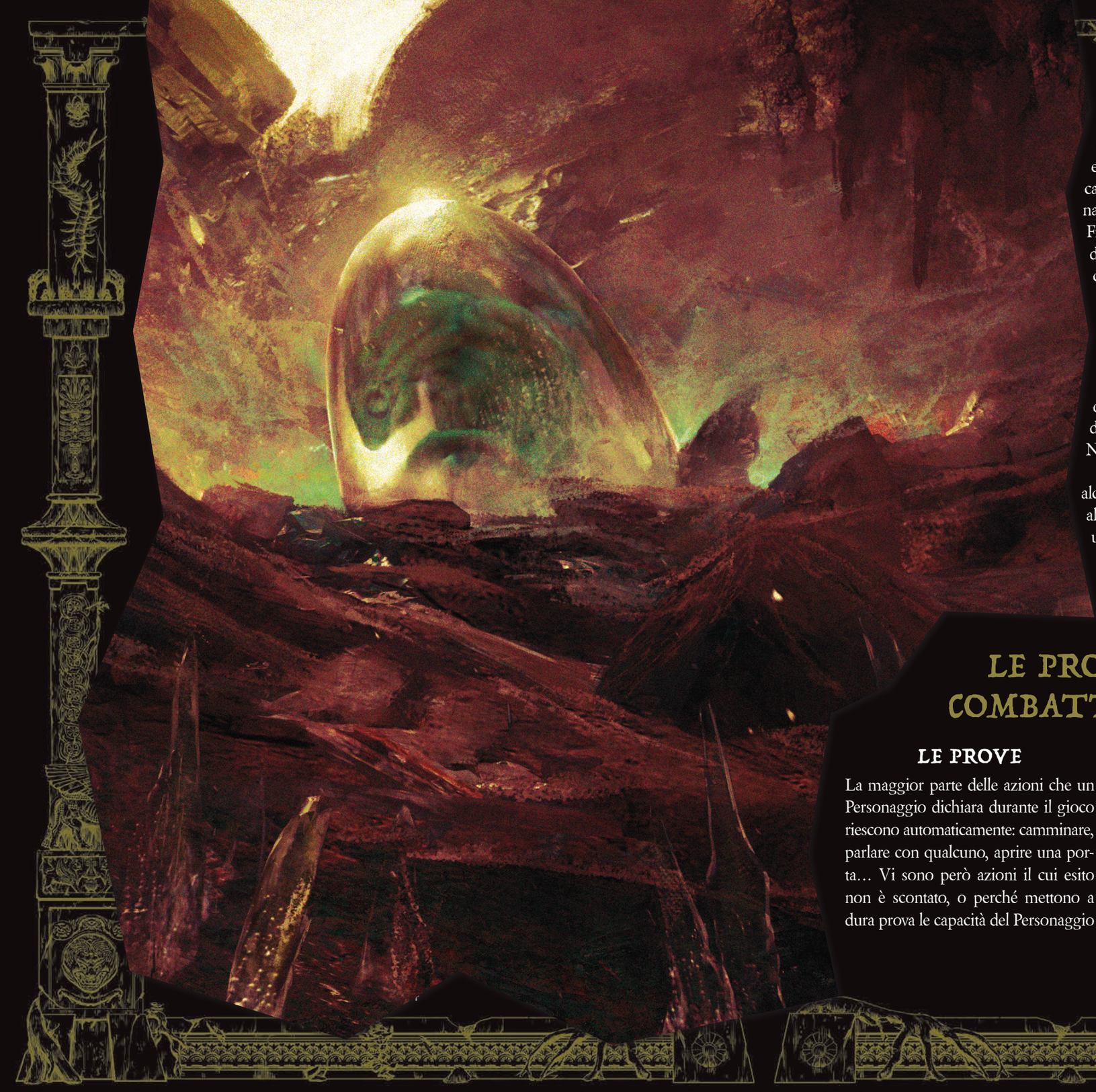
Invece, non c'è un limite per il Fato, ma i Sigilli che si possono spezzare lungo un Sentiero sono in tutto sette.

LA FRATRIA

In RAYN il gruppo di avventurieri è detto Fratria. La Fratria è una delle istituzioni chiave della cultura esardan; essa consiste in un patto tra un gruppo di Liberi, che decidono e giurano di aiutarsi e di collaborare in vista di uno scopo comune (che può essere anche semplicemente la sopravviven-

COME ASSEGNARE I PUNTI ESPERIENZA?

Se sei uno Ierofante alle prime armi, è probabile che tu possa trovarti un po' in difficoltà nell'assegnare in modo equo l'Esperienza ai giocatori. In questo caso, non preoccuparti; le prime volte assegna 3 punti Esperienza a tutti alla fine di ogni sessione, col tempo imparerai ad affinare le tue valutazioni. Ricorda però sempre questa regola: va benissimo assegnare più punti a un giocatore che in qualche modo si è distinto, ma non assegnarne mai di meno a un altro giocatore per 'punirlo'!



za), concordando le decisioni chiave ed eventualmente eleggendo un capo (detto nomay) che li rappresenti. La Fratria è un concetto da intendersi in modo elastico ed esteso: una Città Libera, una gilda di barcaioli, una banda di briganti, perfino l'intera nazione esardan possono essere considerate Fratrie, nella misura in cui sono formate da donne e uomini Liberi che eleggono un capo e cooperano fra loro.

Su Ortnan, tu e i tuoi compagni di gioco sarete dunque automaticamente percepiti come un gruppo organico, che condivide in qualche misura oneri, diritti e responsabilità; a questo scopo, potete anche decidere di darvi un nome, come per esempio Lupi del Mayr, Magli dell'Abisso, o I Cinque di Neltau.

Questa circostanza si rifletterà anche su alcuni meccanismi di gioco; per esempio, alcune Specialità si applicano alla Fratria, e una Fratria può cominciare la sua avventura con un Paredro associato al gruppo nel suo insieme (vedi Schede).

LE PROVE E IL COMBATTIMENTO

LE PROVE

La maggior parte delle azioni che un Personaggio dichiara durante il gioco riescono automaticamente: camminare, parlare con qualcuno, aprire una porta… Vi sono però azioni il cui esito non è scontato, o perché mettono a dura prova le capacità del Personaggio o perché si deve fronteggiare un qualche tipo di ostacolo. In questo caso dovrai eseguire una Prova di Abilità.

Prova di Abilità

Una Prova di Abilità si esegue lanciando un certo numero di dadi a sei facce (D6), determinato dalla difficoltà

della Prova e/o dall'eventuale Sfida (vedi sotto); procedi poi a sommare i risultati ottenuti, calcolando il totale. Se esso è *uguale o minore* del punteggio dell'Abilità che stai mettendo alla prova (Valore, Sapienza o Astuzia), la Prova è riuscita; se il totale è *maggiore* del valore dell'Abilità, la Prova è fallita. In entrambi i casi lo Ierofante ti comunicherà l'esito del successo o del fallimento.

Prova di Energia

In alcuni casi particolari, lo Ierofante può richiedere una Prova di Energia, il cui funzionamento è identico a quello di una Prova di Abilità: lancia il numero di dadi indicato e confronta il totale col tuo attuale valore di Energia Fisica o Mentale.

Prova di Fato

Una Prova di Fato si esegue come di consueto, lanciando 2 o più dadi secondo la difficoltà stabilita dello Ierofante. Se la Prova ha successo, il Personaggio sarà 'fortunato', un fallimento invece indicherà un esito 'sfortunato'.

Difficoltà della Prova

La maggior parte delle Prove di Abilità ha una difficoltà standard, che prevede il lancio di 2D6. Ma se lo Ierofante decide che l'azione che stai per eseguire è difficile o molto difficile, può chiederti di affrontare la Prova lanciando 3D6 o 4D6. Per contro, in caso di una prova estremamente facile, potrebbe chiederti di tirare 1D6 soltanto.

Aggravi

Durante una Prova di Abilità, possono presentarsi circostanze che rendono più complesso superarla. In questi casi, lo Ierofante può assegnare un Aggravio, cioè chiederti di sostituire una dado da 6 con un dado da 8.

Più Aggravi si sommano tra loro, ma il numero massimo di dadi da 8 che puoi tirare in una Prova è sempre 2.

Sgravi

Così come vi possono essere circostanze aggravanti per le Prove di Abilità, alcune Specialità e opzioni di gioco permettono invece di ottenere degli Sgravi. Uno Sgravio elimina ogni Aggravio della Prova oppure, se la Prova non soffre di Aggravi, la rende più facile consentendo di sostituire uno dei D6 della Prova con un D4. Anche il beneficio degli Sgravi è cumulativo, ciò vuol dire che se devi affrontare una Prova di normale difficoltà con un Aggravio e due Sgravi, per risolvere la Prova dovrai tirare, alla fine, 1D6+1D4. A differenza degli Aggravi, non c'è limite al numero di Sgravi che puoi cumulare in base alle abilità speciali del tuo Personaggio (o dei suoi compagni); ciò significa che, accumulando Sgravi, puoi trasformare anche più di uno dei D6 della Prova in D4.

Esempio: Remi, la Iatromante (Sapienza 8) sta affannosamente cercando di decifrare una tavoletta in Kajdan, la scrittura degli Antichi, mentre intorno a lei infuria la battaglia. L'azione non è particolarmente difficile di per sé, quindi richiede il tiro di 2D6 su Sapienza; ma viste le condizioni lo Ierofante assegna a Remi due Aggravi per la Prova; Remi dovrebbe quindi tirare 2D8. La Iatromante, però, possiede la Specialità Erudizione, che le vale due Sgravi in prove di questo genere, e la usa per rimuovere la penalità e garantirsi uno Sgravio; inoltre ricorrendo a un'altra abilità speciale, uno dei suoi compagni di avventura può migliorare ulteriormente la situazione impartendole un ulteriore Sgravio. Tirando le somme, per questa volta Remi eseguirà la Prova lanciando solo 2D4! Un bel miglioramento!

La difficoltà della Prova indica quanto essa è intrinsecamente difficile da superare, mentre Sgravi e Aggravi rappresentano circostanze contingenti, fattori esterni o capacità del Personaggio che vengono attivate al momento e che la possono agevolare o complicare.

Per Esempio
Arrampicarsi su un albero è una Prova di Valore standard, da eseguire con 2D6; invece, arrampicarsi su una parete in muratura molto liscia può essere una prova difficile, da eseguire con 3D6. Però, in entrambi i casi, qualora si tentasse l'arrampicata mentre infuria una tempesta, lo Ierofante potrebbe imporre uno o due Aggravi. Il Personaggio può rispondere e riequilibrare la situazione giocando eventuali Sgravi (per esempio quelli derivanti dalla Specialità Atletica).

Comunque, il giocatore non deve far altro che descrivere allo Ierofante che cosa desidera fare, e sarà quest'ultimo a stabilire quanti e quali dadi devono essere tirati; al giocatore starà poi valutare se può applicare degli Sgravi, e se è il caso di giocarli, considerando che in diverse occasioni l'attivazione delle Specialità ha un costo in termini di Energia.

Incrementi

Se, e solo se, una Prova di Abilità ha successo, ogni risultato di 'I' sui dadi genera un Incremento. L'Incremento è un potenziale miglioramento del risultato ottenuto. Riuscire in una Prova implica che l'azione è andata a buon fine; ottenere un Incremento indica un esito particolarmente favorevole dell'azione.

Esempi: Se si ottiene un Incremento, una serratura viene scassinata molto in fretta e senza lasciare tracce; viene realizzato un dipinto eccezionale e non soltanto buono; si ottiene da un Personaggio non giocante più di quanto richiesto, oppure si raccolgono informazioni aggiuntive.

In combattimento, un Incremento aumenta di 2 punti il Danno inflitto all'avversario.

Gli Incrementi sono cumulabili, laddove ha senso che lo siano.

Ricorda che se *la Prova di Abilità fallisce, in nessun caso si applicano gli Incrementi.*

Sfida

Un giocatore può decidere di sua iniziativa di tirare uno o due dadi da sei in più rispetto a quelli richiesti dallo Ierofante; questo si chiama Sfida. Se la Prova di Abilità con Sfida ha successo, ogni dado aggiunto dal giocatore conta come un Incremento, indipendentemente dal suo risultato, e a questi si aggiungono anche gli Incrementi derivanti da eventuali risultati di '1'. Ciò significa che un dado di Sfida che ottiene un risultato di '1' genera due Incrementi! Non è possibile Sfidare sulle Prove di Fato, perché la Prova di Fato rappresenta già di per sé una sfida alla fortuna.

La Regola del 4

Il numero massimo di dadi che puoi trovarti a lanciare per superare una Prova di Abilità è sempre 4.

Ciò significa che, se la difficoltà di una Prova è di 3D6, ti è consentita una Sfida di 1D6 soltanto, e che se la difficoltà è 4D6 non ti è consentito Sfidare.

Inoltre, se l'uso di una Specialità ti richiede di aggiungere un ulteriore dado alla Prova di Abilità, portando a 5 o più il numero di dadi che devi tirare, ciò significa che non potrai applicare la Specialità a quella Prova.

Aiutare in una Prova

In determinate circostanze, un Personaggio anziché affrontare direttamente una Prova può assistere qualcuno che lo sta facendo al posto suo. L'assistente tenta la Prova allo stesso grado di difficoltà del Personaggio che sta assistendo; se riesce, garantisce uno Sgravio al suo alleato per la Prova, più un ulteriore Sgravio per ciascun Incremento. Se invece fallisce, potrebbe impartirgli un Aggravio, a discrezione dello Ierofante e in base alla specifica situazione.

Sta allo Ierofante stabilire se una Prova di Abilità può beneficiare dell'aiuto di altri oppure no, e in nessun caso è possibile aiutare qualcuno a eseguire una Prova di Energia o di Fato.

Esempio: Si può aiutare a condurre una ricerca bibliografica, a fare un lavoro manuale, a sferrare un attacco; ma non a scassinare una serratura o a muoversi silenziosamente.

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento è certamente uno dei momenti più emozionanti e concitati del gioco. In molte occasioni i Personaggi si troveranno ad affrontare avversari armi in pugno, siano essi astuti nemici, semplici sgherri o feroci mostri.

Iniziativa

Il sistema di combattimento di RAYN si snoda lungo una serie di round all'interno dei quali ciascun combattente ha diritto a un turno in cui cerca di colpire il proprio avversario, oppure intraprende altre azioni quali il movimento, il lancio di un incantesimo o l'utilizzo di un oggetto dell'equipaggiamento.

Per stabilire a chi spetti l'iniziativa nel round, cioè chi comincia il primo turno del round, procedi in ordine di Astuzia, partendo dal valore più alto e procedendo verso il più basso. In caso di parità, procedi a confrontare i punteggi di Valore e poi quelli di Sapienza. Se c'è un ulteriore pareggio, i combattenti agiscono contemporaneamente.

Alcune armi e determinate Specialità conferiscono un vantaggio all'iniziativa. Se un Personaggio ha il vantaggio, agisce per primo a prescindere dal suo punteggio di Astuzia. I vantaggi sono cumulabili; a parità di numero di vantaggi, i combattenti agiscono in ordine decrescente di Astuzia, come sopra.

Esempio: Relon, armato di alabarda che gli conferisce il vantaggio, sta combattendo contro Janash, armata di spada. Ciò significa che Relon attaccherà per primo, a meno che Janash non abbia la Specialità Allerta o un qualche altro tipo di vantaggio sull'iniziativa. Qualora abbiano entrambi un vantaggio, agiranno come di consueto in base al punteggio di Astuzia.

L'iniziativa va stabilita all'inizio di ogni nuovo round, ma nella maggior parte dei casi sarà la stessa del round precedente, a meno che non siano intervenuti nuovi fattori, come l'ingresso di nuovi combattenti, l'uso di alcune Specialità ecc.

Azioni

Durante il proprio turno, i combattenti possono eseguire una azione principale e una o due azioni secondarie. Sei tu a decidere se vuoi eseguire prima l'azione principale e poi le secondarie o viceversa. Se lo desideri, puoi anche intervallarle e quindi eseguire prima un'azione secondaria, poi una principale e infine un'altra secondaria.

Un'azione principale occupa quasi la totalità del turno. Le azioni principali sono:

- Sferrare un attacco
- Usare un Suono Ancestrale o una Forma
- Spostarsi di una distanza considerevole
- Usare un oggetto dell'equipaggiamento
- Aiutare un alleato in una Prova

Un'azione secondaria, invece, occupa una parte marginale del turno. Le azioni secondarie sono:

- Gridare qualcosa
- Cambiare arma
- Spostarsi di pochi passi
- Attivare l'effetto di un oggetto speciale a portata di mano
- Impartire un ordine a un animale ammaestrato o a un Paredro

Sta allo Ierofante stabilire se considerare principali o secondarie altre possibili azioni che esulano da quelle qui descritte. Considera inoltre che ci sono delle Specialità che ti consentono di effettuare delle azioni principali o secondarie che non sono qui elencate.

Le azioni secondarie impartiscono un Aggravio alla prossima azione del Personaggio. Per ricordarlo, prendine nota sulla scheda o usa un segnalino.

Invece, l'attivazione di Specialità di combattimento non consuma né l'azione principale né una secondaria. Ci sono anche Specialità che puoi tranquillamente attivare nel turno del tuo avversario. In caso di dubbio, attieniti alla descrizione della Specialità.

Se non hai nulla di più importante da fare nel tuo turno, puoi anche decidere di eseguire solo azioni secondarie e non la principale; in questo caso non genererai Aggravi per la tua prossima Prova.

Movimento

Il combattimento corpo a corpo viene ingaggiato quando i combattenti sono grossomodo adiacenti. Se invece c'è una certa distanza, i contendenti possono consumare un'azione secondaria (se devono avanzare di un paio di passi) o un'azione principale (oltre i 6-7 passi) per entrare in combattimento corpo a corpo. Dal momento che il combattimento si svolge nel cosiddetto 'teatro della mente' (cioè nell'immaginazione dei giocatori) per quanto riguarda distanze e movimento affidatevi al buon senso, e lasciate allo Ierofante l'ultima parola.

Attacco in corpo a corpo

Per sferrare un attacco in corpo a corpo, devi eseguire una Prova di Valore; per i Personaggi non giocanti sarà lo Ierofante a lanciare i dadi. Un successo nella Prova indica che l'avversario è stato ferito; i Danni che subisce sono indicati dall'arma con la quale viene colpito, e il loro ammontare viene decurtato dalla sua Energia Fisica.

Considera che un bersaglio di dimensioni umane può essere attaccato contemporaneamente da un massimo di quattro avversari di dimensioni umane, mentre in uno spazio angusto, e/o con combattenti di maggiori dimensioni, è difficile attaccare un bersaglio in più di due alla volta.

Ogni Incremento ottenuto in un attacco causa la perdita di 2 Danni aggiuntivi. Il Danno extra causato dagli Incrementi (inclusi quelli generati dalla Sfida) è cumulabile con quello derivante dall'applicazione di determinate Specialità.

Attacco a distanza

Anche un attacco a distanza si risolve con una Prova di Valore; l'unica differenza è che il nemico non sempre potrà rispondere, quando verrà il suo turno. Infatti, se non dispone a sua volta di un'arma per il combattimento a distanza, potrà solo cercare di sottrarsi alla linea di tiro, oppure avvicinarsi per ingaggiare un combattimento corpo a corpo.

Qualora il bersaglio sia molto lontano e/o molto piccolo, lo Ierofante può aumentare la difficoltà della Prova imponendo di tirare più di 2D; se il bersaglio è parzialmente coperto e/o mobile, può assegnare uno o due Aggravi; un bersaglio coinvolto nella mischia si considera parzialmente coperto.

Armi

In linea di massima, le armi comuni infliggono un Danno fisso compreso fra 3 e 5 punti. Ricorda che il Danno può essere modificato da Incrementi, Specialità e Protezione.

Chi combatte a mani nude, infligge 1 solo Danno. Inoltre, se il suo avversario è armato, subisce anche un Aggravio sui suoi attacchi.

Belve feroci e mostri che attaccano con zanne, artigli, zoccoli, tentacoli ecc. ovviamente non vengono considerati combattenti a mani nude!

Armature

Indossare un'armatura ti fornisce un valore di Protezione, che permette di assorbire del tutto o in parte il Danno subito. Ciascun punto di Protezione assorbe 1 Danno.

Anche alcuni oggetti speciali, o alcune magie, possono offrirti Protezione.

GUARIGIONE E STATI PSICOFISICI

Il RAYN è irto di pericoli e capita spesso di rimanere feriti o mentalmente scossi; è quindi necessario poter riposare e curarsi.

Recupero di Energia Fisica e Mentale

Per ogni 6 ore di riposo ininterrotto, recuperi 1 punto di Energia Fisica persa. L'Energia Mentale viene recuperata principalmente attraverso eventi e/o azioni che incoraggino il Personaggio, ne alimentino la determinazione e ne ristabiliscano l'equilibrio interiore: sta quindi allo Ierofante concedere il recupero di 1-3 punti di EM ogni volta che i Personaggi raggiungono una tappa importante dell'avventura o conseguono un obiettivo, anche a breve termine. Anche il tempo contribuisce al recupero di EM, ma solo in ragione di 1 punto dopo 24 ore di riposo ininterrotto. Filtri, cure mediche di alto livello, forme specifiche di meditazione, artefatti particolari e Specialità possono accelerare questi processi.

STATI PSICOFISICI

Durante le avventure possono determinarsi diverse circostanze, in combattimento o in altre situazioni, che vanno a influenzare le capacità del Personaggio, alterandone in modo maggiore che la semplice perdita di EF ed EM lo stato psicofisico, e causandogli penalità di vario genere.

Ci sono stati psicofisici che si innescano al verificarsi di precise condizioni, come essere debilitato. Altri, invece, sono causati da effetti di diverso tipo e vengono stabiliti dallo Ierofante.

Laddove applicabile, gli effetti dei diversi stati psicofisici si cumulano.

Solitamente, al Personaggio è consentito evitare questi effetti se riesce in una Prova sull'Energia Fisica o Mentale – fai riferimento alla descrizione di ciascuno stato psicofisico per sapere quale.

Debilitazione

Quando il tuo punteggio di Energia Fisica scende a 3 o meno, sarai debilitato. Ogni Prova di Abilità si farà da ora più difficile, e dovrai affrontarla lanciando 1D6 in più rispetto quanto stabilito dallo Ierofante.

Stordimento

Resisti con una Prova di Energia Fisica a 4D.

Un Personaggio stordito è momentaneamente impossibilitato ad agire. Può muoversi lentamente solo se assistito.

Avvelenamento o Malattia

Resisti con una Prova di Energia Fisica con una difficoltà che dipende dal veleno o dalla malattia.

Un Personaggio lievemente malato o intossicato subisce un Aggravio su tutte le sue Prove di Abilità. Se la malattia o l'avvelenamento peggiorano, gli Aggravi diventano due ed in più dovrà ignorare qualsiasi Incremento ottenuto.

Soggezione

Resisti con una Prova di Energia Mentale la cui difficoltà è stabilita dallo Ierofante.

Un Personaggio in soggezione subisce un Aggravio a tutte le sue azioni. Ma se deve attaccare o comunque contrapporsi direttamente alla fonte della sua soggezione, gli Aggravi diventano due, e in più dovrà ignorare qualsiasi Incremento ottenuto.

Terrore

Resisti con una Prova di Energia Mentale la cui difficoltà è stabilita dallo Ierofante.

Un Personaggio terrorizzato può soltanto restare fermo immobile o fuggire a gambe levate.

Ossessione

Resisti con una Prova di Energia Mentale la cui difficoltà è stabilita dallo Ierofante.

Un Personaggio ossessionato deve ignorare ogni Incremento ottenuto, e inoltre non recupera EM grazie al riposo.

Crollo psichico

Quando il tuo punteggio di Energia Mentale scende a 3 o meno subirai un crollo psichico. Ogni Prova di Abilità si farà da ora più difficile, e dovrai affrontarla lanciando 1D6 in più rispetto a quanto stabilito dallo Ierofante.

LE SPECIALITÀ E I RETAGGI

Le Specialità possono essere suddivise in due categorie principali: passive e attive.

Le Specialità passive sono sempre in funzione, il loro uso è gratuito e garantiscono sempre i loro effetti al verificarsi delle condizioni indicate nella loro descrizione, come per esempio la Specialità Possanza. Tutto quello che devi fare con una Specialità passiva è ricordarti di averla.

Le Specialità attive sono invece quelle il cui utilizzo è volontario, cioè sei tu a decidere se e quando attivare la Specialità; spesso, attivare una di queste Specialità ha un costo, in genere in Energia Mentale, come, per esempio, la Specialità Colpo Debilitante.

Considera infine che Specialità e Retaggi, hanno anche una loro funzione di carattere narrativo; ciò significa che i loro effetti, al di là dei tiri di dado e dei punteggi, possono incidere, a volte anche in modo rilevante, sugli eventi, come per esempio il Retaggio Amicizia/Amore.

Scelta delle Specialità

Una stessa Specialità può essere scelta da un solo membro del gruppo. I giocatori possono mettersi d'accordo su come distribuirle o, per sveltire la cosa, lo Ierofante può fare scegliere ai giocatori una Specialità alla volta, a turno, dando la precedenza a chi abbia il punteggio più alto in Sapienza.

Uno sguardo nel buio. Mentre ti accingi a creare il tuo Personaggio, hai diritto di chiedere allo Ierofante in che contesto (città, foresta, deserto, segreta…) comincerà l'avventura; questo potrà aiutarti nella scelta delle Specialità.

Gli antagonisti. Sappi che anche i tuoi avversari possono avere Specialità, alcune del tutto simili a quelle sopra elencate, altre non accessibili ai giocatori perché proprie di quel tipo di antagonista. Queste Specialità saranno rivelate dallo Ierofante solo a determinate condizioni (dopo averle usate la prima volta, o se i Personaggi dispongono di apposite Specialità).

SPECIALITÀ DI VALORE

Atletica

Tipo: Passivo

Il tuo fisico è scattante, forte e bene allenato. Che si tratti di arrampicarsi, cavalcare, nuotare, saltare o perfino fare acrobazie, godi di due Sgravi in tutte le Prove di Valore di carattere atletico.

Colpo debilitante

Tipo: Attivo

La tua esperienza in fatto di combattimento ti permette di condurre attacchi devastanti. Ogni volta che colpisci un avversario, puoi spendere 1 EM per diminuire di 1 punto il suo Valore e annullare qualunque suo Incremento; questi effetti si sommano al Danno normale e durano fino alla fine del suo prossimo turno.

Imperio

Tipo: Attivo

La sicurezza con cui domini il campo di battaglia trasuda in ogni tuo gesto e parola. La gente ha una naturale tendenza a rispettarti, e impartire ordini ti è così congeniale che certe persone ti obbediscono senza neanche sapere bene perché. In combattimento, una volta per turno puoi spendere 2 punti di EM e garantire a tutti i tuoi alleati in grado di vederti e sentirti un Incremento per il loro prossimo attacco riuscito, a patto che abbiano 10 o meno di EM.

Possanza

Tipo: Passivo

Vi sono persone che ottengono una grande forza fisica grazie a un allenamento costante, mentre per altre è un fatto del tutto naturale avere muscoli d'acciaio. Che tu appartenga alla prima o alla seconda categoria di persone, sta di fatto che sei estremamente forte: aggiungi 1 punto al Danno in corpo a corpo che infliggi.

Sopravvivenza

Tipo: Passivo

Sei abituato a vivere all'aperto: tra i monti, nel cuore della foresta, nel deserto o nel fitto di una palude. In ogni caso hai un ottimo senso dell'orientamento, sai procacciarti facilmente il cibo da solo e hai una naturale affinità con gli animali, che tendenzialmente sono amichevoli nei tuoi confronti. Tutte le prove in questo ambito godono di uno Sgravio, e inoltre sei sempre in grado di procurarti del cibo nelle terre selvagge, il che significa che puoi fare a meno delle provviste.

Tenacia

Tipo: Attivo

Nelle situazioni più critiche, il tuo corpo reagisce in modo stupefacente. Quando la tua EF scende a 3 o meno punti, puoi spendere 1 EM, tirare 1D6 e aggiungere il risultato al tuo punteggio di EF. Considera che, se per qualche motivo dovessi trovarti a 0 o meno EF, questo recupero può far sì che tu abbia salva la vita! Tuttavia, puoi ricorrere a questa Specialità soltanto una volta per combattimento.

Tiro accurato

Tipo: Passivo

Sei dotato di una mira prodigiosa e di un'impressionante freddezza quando impugni un'arma da lancio o da tiro. Ricevi uno Sgravio in tutti i tuoi attacchi a distanza.

SPECIALITÀ DI SAPIENZA

Erudizione

Tipo: Passivo

Sai praticamente tutto: storia, miti e leggende, geografia, usi e costumi, ma anche botanica, filosofia e chi più ne ha più ne metta… Godi di due Sgravi su tutte le Prove di Sapienza che non riguardino specificamente il campo della Magia o della Technia. Inoltre, conosci tutte le principali lingue umane.

Gnosi

Tipo: Attivo

Sei iniziato alle complesse pratiche fisiche e mentali derivate dalle tradizioni gnostiche. Conosci sofisticate tecniche di meditazione che ti consentono di osservare lucidamente i tuoi pensieri e di controllare il tuo metabolismo. Mantenendo per un'ora uno stato di inattività (il cosiddetto Stato Gnostico), puoi spendere 2 punti di EM per recuperarne 1 di EF, o viceversa. Inoltre godi di due Sgravi su tutte le prove che coinvolgono l'Energia Mentale.

Magia Rituale

Tipo: Passivo

In base al modo in cui viene praticata, la Magia Rituale è detta Goezia, Iatromanzia o Stregoneria. In ogni caso questa scienza arcana raccoglie tutte le conoscenze pratiche e teoriche

relative alla magia degli Spiriti, di cui sei maestro. Ottieni uno Sgravio in tutte le prove relative. Inoltre, qualora tu fallissi l'esecuzione di un Rituale, o fossi testimone di un simile fallimento, puoi intervenire prontamente di modo che ciò non conduca a esiti disastrosi, ma a un semplice nulla di fatto. Per ulteriori informazioni vedi pag. 55.

Medicina

Tipo: Attivo
Sei un profondo conoscitore delle più rinomate scuole di medicina; ogni volta che tu o i tuoi alleati subite dei Danni, al termine di un combattimento o in seguito a un incidente, puoi spendere 1 EM e far recuperare a un Personaggio (giocante o non giocante, te compreso) 3 EF. Questa Specialità è utile anche in altre situazioni, per esempio per curare malattie comuni.

Suono Ancestrale

Tipo: Attivo
Puoi pescare un Suono Ancestrale – data la loro peculiare natura, non ti è possibile sceglierne uno a piacimento. Ricorda che i Suoni, oltre ad avere un loro potere specifico, possono essere combinati fra loro per lanciare Mantra, se ne conosci.
L'utilizzo di un Suono Ancestrale costa 1 punto di EM, e in combattimento viene considerato un'azione principale. Per ulteriori informazioni vedi pag. 59.

Technia

Tipo: Passivo
Un lungo e serio apprendistato ti ha iniziato ai segreti della Technia, la disciplina che assomma le conoscenze degli Antichi nel campo della metallurgia, dell'alchimia e dell'ingegneria. Godi di uno Sgravio in tutte le Prove di Sapienza in questo ambito. Inoltre, disponendo dei giusti attrezzi e materiali, potrai avvalertene per riparare oggetti, azionare dispositivi, preparare filtri e altro ancora.

SPECIALITÀ DI ASTUZIA

Allerta

Tipo: Passivo
Sei sempre sul chi vive. Capita che i tuoi amici ti giudichino un po' paranoico, ma questa tua attitudine ti ha salvato la vita parecchie volte, e l'ha salvata anche a loro. In combattimento, godi automaticamente di un Vantaggio nell'iniziativa, e in più hai anche uno Sgravio in tutte le Prove legate alla percezione con i cinque sensi.

Carisma

Tipo: Attivo
Il carisma è una qualità difficile da definire a parole, ma che tutti notano quando la incontrano, restandone influenzati. Spendendo 1 punto di EM, puoi garantire a un membro della tua Fratria in grado di vederti e sentirti uno Sgravio sulla sua prossima Prova, purché avvenga entro pochi minuti. Per ogni punto di EM aggiuntivo speso, puoi garantire uno Sgravio alla prossima Prova a un ulteriore compagno d'armi. Per un costo doppio, puoi influenzare anche una o più persone esterne alla Fratria, purché in grado di vederti e sentirti. Non c'è limite al numero di Personaggi, giocanti o non giocanti, che puoi influenzare in questo modo, finché hai EM da spendere.

Distrarre

Tipo: Attivo
Sei molto abile nelle finte e nelle manovre evasive. Durante un combattimento, quando è il turno dell'avversario, puoi spendere 1 punto di EM e lui subirà due Aggravi nella Prova per colpirti. Per ogni ulteriore punto di EM che spendi puoi impartire un Aggravio a un altro avversario.

Mercanteggiare

Tipo: Passivo
Hai talento nello stimare il valore degli oggetti e a spuntare, che tu stia vendendo, comprando o barattando, un prezzo conveniente. Ogni volta che acquisti o vendi un oggetto, riduci di un terzo il suo prezzo, o aumentalo di un terzo se stai vendendo, arrotondando per eccesso (se per esempio un oggetto normalmente costa 10, il prezzo scenderà a 7). Inoltre, se il mercante possiede delle merci particolarmente esotiche, preziose o esclusive, puoi star certo che le sottoporrà alla tua attenzione.

Soluzione alternativa

Tipo: Attivo
Un vecchio proverbio Esardan recita che ogni luogo nel vasto RAYN è raggiunto da tre vie, e l'esperienza ti ha insegnato quanto ciò sia vero! In qualunque circostanza, puoi spendere 2 punti di EM e sostituire una prova di Sapienza o Valore con una di Astuzia.

Sotterfugio

Tipo: Passivo
Hai un talento incredibile nel non farti notare e nel far perdere le tue tracce. Di sera, è praticamente impossibile che un osservatore normale ti scorga. In condizioni meno favorevoli, dovrai superare una Prova di Astuzia per ingannare gli osservatori più abili. Comunque, tutte le prove in questo ambito godono di due Sgravi.

SPECIALITÀ RISERVATE AI GENERATI

Ogni classe di Generato può accedere a un elenco ridotto di Specialità; alcune sono riservate a quella classe, altre sono condivise con altre classi di Generati o anche con gli esseri umani.

Le Specialità riservate ai Drauzha sono le seguenti.

Arma naturale

Tipo: Passivo
Il tuo creatore ha voluto dotarti di un'arma naturale che infligge Danno 2.

Può trattarsi di artigli, di nocche eccezionalmente dure o di un'altra caratteristica a tua scelta che però può essere usata solo come arma – nel dubbio, parlane prima con lo Ierofante. Non subisci Aggravi per il fatto di combattere a mani nude.

Fiuto

Tipo: Passivo
Hai un grosso naso, molto sensibile. Ottieni due Sgravi nelle prove di percezione basate sull'olfatto.

Guarigione rapida

Tipo: Passivo
Il tuo organismo è stato pensato appositamente per necessitare di poche cure e riprendersi da sé anche in condizioni difficili. Recuperi 1 punto di EF in appena 3 ore di riposo ininterrotto. La EM si ristabilisce al ritmo consueto.

Vista notturna

Tipo: Passivo
I tuoi occhi da felino riescono a catturare anche la più fioca fonte di luce. Godi di uno Sgravio sulle prove di percezione in carenza di luce.

RETAGGI

Ogni Personaggio ha diritto a scegliere un Retaggio al momento della creazione.

Amicizia/Amore

Tipo: Attivo
Il giocatore sceglie un Cercatore amato/benvoluto dal suo Personaggio. Una volta per sessione, questo soggetto amato/benvoluto può sgravare una qualunque Prova del Personaggio o, in alternativa, regalargli 1 Incremento in una prova eseguita con successo. Il giocatore può cambiare l'oggetto del suo sentimento all'inizio della sessione successiva, se lo desidera.

Buona Sorte

Tipo: Attivo
Che il Fato non guardi in faccia a nessuno è cosa ben nota, ma non tutti sanno che nel tuo caso – di quando in quando – egli si degna di sollevare la benda che gli copre gli occhi per un istante! Una volta per sessione, puoi ripetere una qualsiasi Prova fallita.

Onironauta

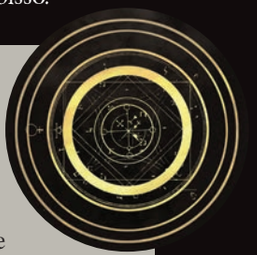
Tipo: Attivo
Forse non sei un vero e proprio Oniromante, e di certo non hai ricevuto un'istruzione formale in questo campo, ma fin dall'infanzia hai mostrato una propensione per il mondo dei sogni e una insolita capacità di azione al suo interno. Spendendo 1 punto di EM, puoi ottenere uno Sgravio su una azione in Oniromantica (vedi pag. 65).

Reputazione

Tipo: Passivo
Che ti conoscano come una persona irreprensibile e di parola, o che semplicemente ci sia qualcosa in te che colpisce positivamente, godi uno Sgravio su tutte le iterazioni sociali basate sulla fiducia, come per esempio persuadere un giudice che sei innocente o convincere un estraneo che manterrai una promessa. Non è obbligatorio, da parte tua, onorare la tua reputazione, ma considera che difficilmente qualcuno di cui hai carpito la fiducia in malafede torni a fidarsi di te.

SENTIERI DI LUCE, TENEBRA E ABISSO

Nella misura stessa in cui vivono in mezzo ai loro simili, accettandone in qualche misura le regole o, se non altro, la presenza, le Genti inclinano naturalmente verso la Luce; «Delle Genti è la Luce», è infatti scritto. Grossomodo tutti gli esseri umani hanno quindi una componente luminosa più o meno spiccata; senza di essa, di fatto non potrebbero vivere in società. Ciò non toglie però che molti favoriscano, implicitamente o esplicitamente, uno degli altri Sentieri: la Tenebra e l'Abisso.



LA LUCE Nella vita delle Genti, la Luce presiede e incarna realtà o valori come la libertà responsabile, i legami volontari, i rapporti paritari basati sulla reciprocità, il sapere non magico, inteso come bene comune da trasmettere attraverso metodi razionali e aperti. Da un punto di vista spirituale, la Luce favorisce una moralità incentrata sull'essere umano e sulla volontà di migliorarsi. La società ideale della Luce è di tipo democratico in cui libertà e uguaglianza si temperano a vicenda e le decisioni vengono prese ricercando un comune accordo.

LA TENEBRA Nella vita delle Genti, la Tenebra incarna realtà e valori come gli obblighi d'onore, i legami di sangue, i rapporti gerarchici, il sapere esoterico, inteso come un bene da custodire gelosamente e da trasmettere attraverso metodi intuitivi e iniziatici. Da un punto di vista spirituale, la Tenebra favorisce una moralità incentrata sull'adorazione di divinità o forze superiori e sul rispetto di guide e mistagoghi. La società ideale della Tenebra è di tipo aristocratico, basata sul dominio dei più forti e 'migliori' sui più deboli o 'peggiori'.

L'ABISSO Nella vita delle Genti, l'Abisso incarna il principio più individualistico e meno incline alla socialità; favorisce la solitudine o i rapporti sentimentali chiusi ed estremi, come la classica coppia in lotta col resto del mondo. Da un punto di vista spirituale, l'Abisso favorisce una moralità incentrata sul singolo, la sua interiorità e i suoi stati emotivi. La società ideale dell'Abisso è di tipo anarchico-individualista, dove ciascuno basta a se stesso e non vi è alcuna legge che regola i rapporti fra le persone.

I PASSI

A ogni punto di Fato acquisito è intrinsecamente associata una inclinazione verso la Luce, la Tenebra o l'Abisso, secondo la natura dell'evento o dell'azione che hanno portato all'acquisto. Solo in casi più rari il giocatore può scegliere tra due opzioni, o tutte e tre, e ciò accade quando il giocatore interpreta in modo differente dallo Ierofante la natura dell'evento o dell'azione che portano all'aumento di Fato. Per ogni inclinazione verso la Luce, la Tenebra o l'Abisso acquisita, il Personaggio avanza di un Passo lungo il relativo Sentiero.

Spesso, negli studi sapienziali, tutto ciò viene riassunto in un'immagine chiamata Trimundio.

Il punteggio di Fato, quindi, consta della somma di tutti i Passi fatti sui tre diversi Sentieri. Se il punteggio di Fato si abbassa, nel caso si acquisiscano nuove Specialità o se venisse perso in altro modo, spetta al giocatore decidere lungo quale Sentiero fare un Passo indietro, tenendo a mente che preferire un Sentiero anziché un altro ha conseguenze molto rilevanti per la sua vita, su un piano sia esteriore sia interiore. Per esempio, addentrarsi molto in un Sentiero implica aumentare la propria familiarità con i luoghi e le creature che gli sono più affini, a discapito degli altri.

Ogni Sentiero è contrassegnato da alcune stazioni dette Sigilli; per raggiungere ciascuna di esse è necessario compiere il numero di passi indicato nel Trimundio. Quando, avanzando lungo un Sentiero, si raggiunge un determinato Sigillo, esso viene spezzato e non può più essere ricomposto.

Ma cosa vuol dire spezzare un Sigillo?

I SIGILLI

Assediate e in qualche modo ingannate da potenze soverchianti, le Genti hanno sepolto e quasi dimenticato la forza che alberga naturalmente in loro. Riscoprire questa forza è un lungo cammino iniziatico che passa attraverso i Sigilli.

Spezzando un Sigillo il Personaggio assurge a livelli superiori di consapevolezza, penetrando la natura del RAYN da un punto di vista non solo – e non tanto – intellettivo, ma a un livello spirituale più profondo. Si tratta di intuizioni sulla struttura della realtà e non sono semplici nozioni che, lette o sentite dire, generino un qualche effetto. Stiamo parlando di realtà iniziatiche che si fanno strada attraverso un percorso che è solo in parte mentale e che non può fare a meno della dimensione personale ed esperienziale. Tutto ciò nasce dalle vicende e dalle avventure vissute dal Personaggio, ma in modo non automatico: importano il tipo di avventure, con chi le si è vissute, come le si è vissute, e le lezioni che si traggono da ciò che è accaduto.

Ogni Sigillo spezzato conduce a una nuova consapevolezza, e consente quindi l'accesso a un potere via via più radicale e potenzialmente sconvolgente.

Esempio: Grazie a un sentito quanto abile discorso, Lethor e i membri della sua Fratria convincono l'Assemblea cittadina a mettere da parte dubbi e diffidenza e prestare immediato soccorso a una Città libera rivale, minacciata dalle trame di un gruppo di Fomori. Per questa azione tutti i membri della Fratria acquisiscono 1 punto di Fato e avanzano di un passo lungo il Sentiero della Luce, spezzando il Primo Sigillo, cioè il Pensiero Originario di Kroumen. In seguito, accumulata sufficiente Esperienza, Lethor decide di spendere 1 punto Fato per acquisire una nuova Specialità; riporta quindi il Fato a 4 e sceglie di fare un passo indietro proprio sul Sentiero della Luce perché, col tempo, ha capito che la Tenebra è più affine al suo modo di sentire. Il Sigillo però ormai è infranto; solo, si allontana il momento in cui Lethor potrà spezzare il Secondo Sigillo.

È importante sottolineare che le avventure, o anche un'intera campagna, possono prescindere completamente dai concetti legati a Sentieri e Sigilli, o possono svilupparli in modo più o meno serrato. Questo anche perché si può crescere molto in Esperienza senza aumentare il Fato, e quindi senza avanzare su alcun Sentiero e spezzare Sigilli. Il più grande maestro d'armi del mondo ha di certo moltissima Esperienza, ma è possibile che non abbia mai spezzato nemmeno il primo Sigillo in tutta la sua vita. Viceversa, persone di Esperienza modesta possono averne ben spezzato qualcuno; tipicamente, però, è difficile arrivare ai massimi livelli di consapevolezza senza aver avuto almeno una fase della vita attiva e ricca di Esperienza.

Superare lo Spirito di Opposizione

Intuizione: La Coscienza è in ognuno.
Effetto: Il Personaggio può avviarsi lungo uno dei tre Sentieri e muovere quindi verso il Primo Sigillo.

Questo primissimo passo è riservato ai soli Generati, che devono risvegliare in sé l'idea stessa di possedere uno Spirito, cioè una componente interiore che trascende la pura materialità.

Nel momento in cui un Generato guadagna in gioco il suo primo punto di Fato, lo Spirito di Opposizione è sconfitto e il Personaggio può ripartire i suoi punti Fato attuali sui tre Sentieri, assegnandone almeno uno per Sentiero.

Primo Sigillo: Pensiero Originario di Kroumen

Intuizione: La Realtà risponde alla Coscienza.
Effetto: Una volta per sessione di gioco, il Personaggio può piegare gli eventi in favore suo o di una persona a lui vicina, o in sfavore di altri. L'effetto del Sigillo dipende dalla prevalenza nel Personaggio di Luce, Tenebra o Abisso; qualora, dopo aver spezzato il Sigillo, si crei una condizione di parità tra i principi, il Personaggio può accedere a due o tutti e tre gli effetti.

Luce: Tu o un tuo alleato potere ripetere una Prova appena fallita.
Tenebra: Un avversario è costretto a ripetere una Prova in cui è appena riuscito.
Abisso: Un avversario a tua scelta genera Incrementi ottenendo 6 col dado anziché 1 nella sua prossima Prova; in alternativa, un alleato genera Incrementi ottenendo 1 o 2 col dado nella sua prossima Prova.

I POTERI DELLE GENTI: MAGIA, TECHNIA, ONIROMANTICA, GNOSI

Nel RAYN, Magia Rituale, Magia Ancestrale, Scienza Technita, Oniromantica e Gnosi sono realtà coesistenti, tutte in grado di compiere grandi prodigi, tanto che non sempre per i profani è facile distinguerne gli effetti, sebbene sia noto presso le persone mediamente istruite che la Technia, per esempio, non è un'opera magica.

La Magia propriamente detta si articola in due branche principali: la Magia Rituale, o strumentale, praticata da Iatromanti, Stregoni e Goeti, e quella Ancestrale, o interiore, legata alla conoscenza degli arcani Suoni Ancestrali.

Alla Magia Rituale, che generalmente incrementa o attribuisce facoltà attingendo al potere di misteriose Entità Pure, possono teoricamente accedere tutti, anche se il compimento di un rituale a opera di persone completamente digiune delle necessarie conoscenze occulte (cioè dell'apposita Specialità) può facilmente risolversi in un pericolosissimo disastro. Viceversa, la padronanza dei Suoni Ancestrali è legata al possesso della relativa Specialità. Gli esperti di questa forma di Magia sono chiamati talvolta Incantatori, ma si ricorre anche spesso a espressioni più vaghe come 'Persone di Potere'.

Presso gli Esardan, la Goezia è distinta dalla Iatromanzia, arte che, pur essendole affine e basandosi sugli stessi principi e strumenti, si limita a contrastare l'azione delle Entità Pure, proteggendo le Genti dai loro attacchi; si tratta quindi di Magia Rituale dallo scopo eminentemente difensivo.
La Goezia, invece, si caratterizza per un approccio di carattere proattivo, con Rituali che in qualche modo 'costringono' le Entità Pure a concedere parte del loro potere per realizzare le finalità desiderate dal Goeta.
Viene invece definito Stregoneria l'esercizio empirico e poco erudito della Goezia, quale si può osservare presso gli strati meno istruiti della popolazione. Le conoscenze stregonesche spesso si tramandano all'interno del nucleo famigliare, oppure si trovano in libercoli che mescolano senza ritegno formulette e scongiuri privi di senso con veri e propri Rituali di effettivo potere.
Tuttavia, nella pratica, Goezia, Iatromanzia e Stregoneria sono molto affini, tanto che non si possono tracciare differenze nette tra i relativi praticanti. In particolare, gli Stregoni tendono a non considerarsi un gruppo distinto, e la gente comune può fare una certa confusione tra loro e i Goeti. Inoltre, alcuni individui praticano la Magia Rituale alla maniera dei Goeti pur definendosi pubblicamente Iatromanti, per il semplice fatto che questi ultimi godono di una considerazione sociale molto migliore!

La Technia, come detto, non è propriamente una forma di Magia, ma consiste in una vasta gamma di conoscenze legate sia alle proprietà alchemiche di piante e metalli, sia alle proprietà fisiche del mondo, come la meccanica, l'ottica e la dinamica dei fluidi e del calore. Techniti è il nome degli esperti di queste opere dell'ingegno e della sapienza. Sebbene, in linea di principio, chiunque si possa cimentare con le Opere Technite, la complessità dei principi e delle conoscenze che sono alla loro base le rendono accessibili con relativa facilità solo a coloro che hanno una specifica preparazione nel campo.

Vi è poi l'Oniromantica, vale a dire la capacità di entrare nei reami del sogno, che in qualche modo sono connessi con il 'Mondo di Qua', per compiervi azioni e imprese impensabili nel regno della veglia. I reami onirici sono accessibili a tutti, ma solo alcune persone sono in grado di muoversi al loro interno con disinvoltura e grande capacità di azione e di influenza. Questi sono chiamati in vari modi, solo in parte sovrapponibili: Oniromanti, Oninonauti, Viandanti del Sogno o Sciamani.

Tra i Poteri delle Genti citiamo infine la Gnosi, una forma di meditazione e di autocontrollo psicofisico, e i Sigilli. Pur non essendo considerati a rigore forme di Magia, essi consentono un livello progressivamente maggiore e più stupefacente di controllo della realtà.
Secondo un'antica classificazione, da tempo invalsa, la Magia Rituale, e con essa la Technia e il potere mondano, sono dette Vie Esteriori; la Magia Ancestrale, e con essa l'Oniromantica, la Gnosi e i Sigilli, sono dette Vie Interiori.

LA MAGIA RITUALE

Per eseguire una Magia Rituale iatromantica, goetica o stregonesca bisogna conoscere l'apposita procedura e, se del caso, avere a disposizione i necessari ingredienti, detti in genere Elementi Simbolici, che vengono consumati nel procedimento. Dopodiché è sufficiente eseguire una Prova di Sapienza alla difficoltà indicata dallo Ierofante. Attenzione, però: la magia rituale non è una ricetta di cucina! In genere nei rituali non viene spiegato con dovizia di particolari ogni singolo passaggio o accortezza da tenere, perché chi mette per iscritto le sue conoscenze in questo delicato settore spesso presuppone in chi legge una profonda preparazione esoterica; non è poi raro che alcuni maestri disseminino di proposito le loro opere di imprecisioni, enigmi, inganni e vere e proprie trappole, per far sì che certe conoscenze restino appannaggio dei soli praticanti esperti. Per esempio, gran parte dei testi dell'Arte Rituale utilizzano espressioni in Kadjan, la scrittura degli Antichi (quando non sono interamente scritti così); già solo la naturale difficoltà e ambiguità del Kadjan rende il terreno molto scivoloso per chi si avventuri in questo campo. Ma la minaccia più grande è e resta quella celata oltre le confortanti illusioni del mondo visibile: al di là di esso, infatti, alligna la

Nel RAYN, la parola Mago, o Maga, vengono usate di rado e con accezioni molto particolari. Secondo i casi, si preferiscono parole come Goeta, Iatromante, Strega o Stregone, Incantatore o Incantatrice, Oniromante ecc. Assai spesso si usano espressioni più generiche, come 'donna/uomo di conoscenza', o 'donna/uomo di potere'. Non di rado, infine, si ricorre a eufemismi più vaghi e allusivi: per esempio, si può dire che una persona è 'addentro nelle Antiche Vie', o che 'commercia (o ha familiarità) coi Vecchi Poteri'.

dimensione minacciosa ed enigmatica degli Spiriti, misteriose e potenti entità, spesso aggressive e sempre imperscrutabili. Non è mai prudente giocare con i Vecchi Poteri!

Quando qualcosa va storto

In termini di gioco, chiunque può tentare di eseguire un rituale di cui si conosca in qualche modo la procedura. Qualora la Prova di Sapienza fallisca, se il Personaggio possiede la Specialità Magia Rituale è in grado di interpretare correttamente alcuni segni rivelatori e può, senza ulteriori difficoltà, decidere di non procedere, interrompendo in tempo la pratica e stornando i possibili effetti negativi con gli appositi riti di purificazione che gli sono stati insegnati durante l'apprendistato. Perde quindi la EM prevista dal rituale e le eventuali componenti richieste e il tutto si conclude in un nulla di fatto. Se l'officiante non possiede la Specialità Magia Rituale, il Personaggio perde EM e componenti, poi lo Ierofante tira segretamente 1D4 e ne gestisce gli effetti.

- 1: Il Rituale è semplicemente fallito. Il colpo di frusta delle forze abissali è rimandato a un altro giorno!
- 2: Il Rituale è fallito ed è costato uno sforzo maggiore del previsto: l'officiante perde il doppio della EM prevista.
- 3: Il rituale è fallito ed è costato uno sforzo maggiore del previsto: l'officiante perde il doppio della EM prevista. Inoltre, a discrezione dello Ierofante, si profilano conseguenze di media portata, come pensieri ossessivi, soggezione, incubi, allucinazioni.
- 4: Il rituale è fallito ed è costato uno sforzo maggiore del previsto: l'officiante perde il doppio della EM prevista. Inoltre, a discrezione dello Ierofante, si profilano conseguenze di vasta e grave portata, come possessioni, infestazioni, gravi anatemi.

Come regola generale, più un rituale è potente e complesso (ossia più dadi richiede per essere eseguito), più l'effetto indesiderato sarà grave e opprimente per chi non possiede un'adeguata formazione.

TRE SEMPLICI RITUALI

Riportiamo a mo' di esempio tre rituali tipici dei tre diversi orientamenti della Magia Rituale (Iatromanzia, Vedere l'Influsso; Goezia, Primo Anatema; Stregoneria, Psicagogo), che però possono essere effettuati da chiunque venga in qualche modo a conoscenza della procedura.
Lo Ierofante può studiare altri rituali, ponderando con cura effetto, costo e difficoltà, e inserirli nelle sue avventure.

Vedere l'Influsso

Materiali: Specchio Veggente
Tempi: circa quindici minuti
Difficoltà: 2D
Costo: 2 EM
Stringendo in mano uno Specchio Veggente e pronunciando le formule rituali in presenza di un soggetto, lo Iatromante può scoprire se questi si trova sotto l'influsso di una qualche forza abissale (anatemi, possessioni, ossessioni, condizionamenti ecc., ma anche protezioni, benedizioni e fattori positivi). Se la superficie dello specchio si accende di una opalescenza chiara, è in atto un qualche influsso positivo; se invece si opacizza, un influsso negativo è all'opera. Se la superficie rimane tale e quale, non è in atto alcun influsso apprezzabile.

Primo Anatema

Materiali: Elementi simbolici (x1)
Tempi: circa due ore
Difficoltà: 2D
Costo: 2 EM
Evocando il potere di Spiriti malevoli, il Goeta può scatenare la malasorte su una vittima di sua conoscenza, anche a grande distanza. Se fallisce una prova su Fato, la vittima perde 1D4 di Fato per sette giorni. La progressione sui Sentieri non ne è influenzata.

Psicagogo

Materiali: Funghi rari ed Elementi simbolici (x1)
Tempi: circa mezza giornata
Difficoltà: 2D
Costo: 2 EM
Lo Stregone può produrre una dose di Psicagogo: una pozione dal dolce sapore che garantisce uno Sgravio su tutte le Prove in Oniromantica per l'equivalente di circa un giorno nel Mondo di Qua.

FETICCI E TALISMANI

Una delle applicazioni di alto livello dell'Arte Rituale è la produzione di Talismani, cioè amuleti di protezione e portafortuna (appannaggio della Iatromanzia) e quella di Feticci (propri della Goezia e della Stregoneria). I Feticci sono oggetti quali statuette, maschere e strumenti musicali in cui l'officiante vincola uno Spirito più o meno potente, che da quel momento dimorerà nell'oggetto e, attraverso di esso, ne servirà il proprietario. Secondo lo Spirito in questione, il Feticcio può esercitare effetti minori sulla realtà oppure contenere un potere immenso, talvolta traboccante e perfino incontrol-

labile. Il possesso e l'uso di un qualunque Feticcio mette in contatto le Genti con forze inesplicabili, ineffabili e arbitrarie, pertanto ha sempre qualcosa di inquietante ed è considerato molto alieno alla Luce.

A Feticci e Talismani la tradizione assegna nomi che alludono in modo eloquente ai loro misteriosi poteri. Ecco alcuni esempi: Grande Ingannatore, Cieco Orgoglio, Facondo Consigliere, Occhio del Buio, Mano di Gloria, tra i primi; Benevolo Custode, Guardiano Somatico, Armatura Spirituale tra i secondi. Questi artefatti vengono prodotti con appositi rituali che spesso richiedono all'officiante il sacrificio permanente di Energia Mentale e/o Fato; quindi non stupisce che, in genere, siano di reperibilità molto scarsa.

Ne elenchiamo due relativamente comuni presso gli Esardan.

Feticcio ~ Testimone Ligneo

Materiali: Elementi simbolici (x1)
Tempi: circa un giorno
Difficoltà: 2D
Costo: 1 EM *permanente*
L'officiante può richiamare dal Mondo di Là e asservire uno Spirito di minore entità, costringendolo a prendere dimora all'interno di una semplice statuetta di legno. Posto in un ambiente delimitato (può trattarsi di una stanza, ma anche di una radura), il Feticcio segnalerà al suo padrone, attraverso l'insorgere di un pensiero improvviso, quando un essere senziente entra nell'ambiente. Inoltre, se toccato dal proprietario, trasmetterà alla sua mente alcuni scampoli confusi di immagini relative a tutti gli eventi' di cui sia stato testimone.
Il Feticcio può passare di mano; in questo caso, si assocerà al nuovo possessore nel giro di un giorno, a patto che questi lo sappia usare (è necessaria una Prova di Sapienza). Chiunque possieda il Feticcio deve convertire uno dei suoi passi lungo la via della Luce o della Tenebra (se presenti) in un passo lungo la via dell'Abisso; questo effetto non decade se il Testimone passa di mano.

Talismano ~ Portafortuna

Materiali: Elementi simbolici (x1)
Tempi: circa un giorno
Difficoltà: 2D
Costo: 1 EM *permanente*
Incidendo su un semplice pendente di legno alcuni segni propiziatori e richiamando la protezione dei Veglianti, l'officiante garantisce al portatore dell'oggetto uno Sgravio sulle Prove di Fato. Questo Talismano può tranquillamente passare di mano senza perdere le sue proprietà, ma indossare più di un Portafortuna non ne cumula gli effetti.

I SUONI ANCESTRALI

Esistono dalla notte dei tempi dodici Suoni dotati di potere; a quanto si dice, generati uno dopo l'altro secondo il giusto legamento essi genererebbero lo Fter-naion, il Potere Primevo, elevazione o stato superiore che è oggetto di mere speculazioni.

I Suoni Ancestrali sono vibrazioni primordiali che alcuni studiosi ritengono all'origine della creazione dell'intero universo. La loro corretta pronunzia, necessaria per far sì che generino effetti nel mondo circostante, non è solo una questione di articolazione verbale, ma comprende altri fattori quali l'intonazione, l'emissione del fiato e la durata. Inoltre, la pronuncia di un Suono non libera il suo arcano potere finché il suo Portatore non ne ha assorbito appieno, a livello interiore, tutte le implicazioni e i significati sul piano mistico e metafisico. Ogni Suono, infatti, rappresenta la chiave per accedere a un aspetto occulto della realtà. Per questo motivo il cammino che porta alla loro padronanza è arduo e faticoso. Col tempo, l'esperienza e lo studio è anche possibile combinare tra loro più Suoni Ancestrali, arrivando così a generare effetti sempre più impressionanti. I Suoni Ancestrali sono dodici, e ciascuno di essi è legato a uno dei Sentieri di Luce, Tenebra o Abisso. Le combinazioni e permutazioni dei Suoni, dette Forme o Mantra, sono pressoché infinite (d'altronde hanno generato il cosmo), ma anche al più grande dei saggi ne è concessa una conoscenza tutto sommato limitata. Tali Forme possono scatenare quasi all'istante poteri stupefacenti; ma anche un singolo Suono, se pronunciato correttamente da una persona dotata delle giuste risorse interiori, è in grado di risuonare misticamente generando effetti che travalicano i comuni rapporti causali.

Le Forme o Mantra vengono apprese grazie all'insegnamento di maestri, oppure studiando grimori e antiche steli, mentre l'apprendimento dei Suoni è un processo di carattere mistico che si consegue meditando, vivendo esperienze particolari, o ricevendo la visita da parte di Entità o forze imperscrutabili.

Come abbiamo detto, ogni Suono è riconducibile alla Luce, alla Tenebra o all'Abisso, e ve ne sono quattro per ciascun Sentiero. La prima volta in cui un Personaggio sceglie la Specialità Suono Ancestrale deve estrarre uno dei quattro Suoni afferenti al Sentiero in cui è più avanzato, usando l'apposito mazzo o la tabella riportata più avanti. Più avanti, per impararne altri, pescherà fra tutti i Suoni rimanenti.

Pronunciare un Suono Ancestrale in combattimento è considerato un'azione principale e costa 1 punto di EM.

ESTRARRE I SUONI ANCESTRALI

Se hai scelto la Specialità Suoni Ancestrali, è ora di stabilire quale Suono conosci.

Se quello che stai determinando è il tuo primo Suono Ancestrale, prendi dal mazzo Suoni Ancestrali i 4 Suoni del Sentiero in cui sei più avanti, poi pescane uno a caso. Quello sarà il tuo primo Suono Ancestrale. Se non disponi del mazzo, tira un D4 e controlla a pag. 62 il risultato sulla colonna del Sentiero in cui sei più avanti. Se per esempio sei più addentro nel Sentiero della Tenebra e, tirando il D4, ottieni 3, il tuo primo Suono Ancestrale sarà YG.

Se hai accesso a un altro Suono, per determinarlo estrai una carta a caso dall'intero mazzo. Se non disponi del mazzo, prima tira un D6 per stabilire se il Suono sarà di Luce, Tenebra o Abisso; poi procedi come sopra tirando un D4. Se conosci già il Suono risultante, tira di nuovo il D4.

Suoni di Luce

MAYR

Durata: 3 round
Raggio: Un raggio di 18 metri intorno all'Incantatore
Effetto: Una luce soffusa si irradia dal Personaggio rischiarando l'ambiente ed eliminando eventuali effetti legati all'oscurità ambientale. Entro il raggio della luce le creature di Tenebra possono subire lo stato psicofisico di Soggezione, se falliscono una Prova di EM. I seguaci della Luce che la vedono recuperano 1 EF, mentre i seguaci della Tenebra perdono 1 EM. Quest'ultimo effetto, tuttavia, si attiva solo la prima volta che il Suono viene pronunciato nell'arco di 24 ore.

AUR

Durata: 3 round
Raggio: 18 metri
Effetto: L'Incantatore crea in sé e intorno a sé chiarezza di vedute e risolutezza. Per ogni punto di EM speso pronunziando il Suono, l'incantatore rimuove da sé o da un alleato un Aggravio per la prossima Prova che deve affrontare, a patto che avvenga entro la durata indicata.

SAH

Durata: Istantanea
Raggio: Infinito
Effetto: L'Incantatore può far emergere una singola parola (per esempio 'menzogna', 'attaccalo', 'proteggimi') nella mente di un qualunque soggetto intelligente, ovunque egli sia e a prescindere dalla lingua che parla, ma a patto che lo conosca di persona. Il bersaglio non è automaticamente consapevole della provenienza della parola, ma se è a parte dei poteri dell'Incantatore può ovviamente intuirla.

KER

Durata: Speciale
Raggio: 18 metri
Effetto: L'Incantatore evoca una luce corrusca che abbaglia e che offusca la vista esteriore e interiore. Quando viene pronunciata all'indirizzo di un bersaglio, questi deve ignorare un Incremento in ogni sua Prova fino alla fine del suo prossimo turno.

Suoni di Tenebra

ZHAI

Durata: 3 round
Raggio: Un raggio di 18 metri intorno all'Incantatore
Una tenebra soffusa si irradia dal Personaggio o da un punto vicino a lui, rendendo più scuro l'ambiente (ed eliminando eventuali vantaggi legati alla luminosità ambientale). Entro il raggio della tenebra le creature di Luce possono subire lo stato psicofisico di Soggezione se falliscono in una Prova di EM. I seguaci della Tenebra che la vedono recuperano 1 EF. I seguaci della Luce perdono 1 EM. Quest'ultimo effetto, tuttavia, si attiva solo la prima volta che il Suono viene pronunciato nell'arco di 24 ore.

PNA

Durata: 2 round
Raggio: Un raggio di 12 metri intorno all'Incantatore
Un fosco sibilo risuona intorno all'Incantatore. Chiunque oda il sibilo tenta una Prova di EM per resistere all'effetto del Suono; chi fallisce, subisce un Aggravio sulla sua prossima Prova, a patto che avvenga entro la durata indicata.

YG

Durata: Istantanea
Raggio: 12 metri
Lo sguardo dell'incantatore si colora di una sfumatura rossastra. Nel suo turno successivo, può avvalersi di 2 Sgravi nel condizionare il comportamento di un animale o, in alternativa, gode di uno Sgravio sui tentativi di intimidire persone.

LOO

Durata: Istantanea
Raggio: Un raggio di 18 metri intorno all'Incantatore
Se il bersaglio fallisce una Prova di EM con 3D6, è costretto a compiere appena gli è possibile una breve azione non ponderata a scelta dell'Incantatore: fare un passo in una direzione, tossire, o persino menare un colpo. Si tratta, tuttavia, di un'azione involontaria; il bersaglio non può essere costretto ad avvalersi delle sue Specialità, nemmeno di quelle passive.

	LUCE (1-2)	TENEBRA (3-4)	ABISSO (5-6)
1	MAYR	ZHAI	JUM
2	AUR	PNA	DMA
3	SAH	YG	RTU
4	KER	LOO	GHA

Suoni di Abisso

JUM

Durata: Speciale (vedi effetto)
Raggio: 6 metri
La mente della vittima, qualora fallisca una Prova di EM con 3D6, si ritrova momentaneamente travolta da un caos di pensieri ricorsivi e sensazioni indefinibili. La vittima perde il suo prossimo turno, e all'inizio del turno successivo è costretta a spendere 1 EM per riprendere ad agire e pensare in modo normale. Se non ha EM da spendere, resta incapace di agire finché l'Incantatore non esce dal raggio d'azione, o finché non recupera almeno 1 EM.

DMA

Durata: Istantanea
Raggio: Personale
La benda sugli occhi della fortuna può essere sollevata, anche se per un istante. L'incantatore ottiene un Incremento aggiuntivo nella sua prossima Prova.

RTU

Durata: 3 round
Raggio: 12 metri
Questo Suono costringe per un istante la ruota degli eventi a girare vorticosamente. L'incantatore può sottrarre uno Sgravio di cui gode un bersaglio a lui visibile e attribuirlo a sé o a un'altra persona visibile a sua scelta. Questo Sgravio 'rubato' si applica alla Prossima prova di colui che ne va a beneficiare, purché venga tentata entro la durata indicata.

GHA

Durata: 4 round
Raggio: Un raggio di 6 metri intorno all'Incantatore
L'incantatore manifesta un'immagine del sé immateriale parzialmente sovrapposta al suo corpo fisico, come un'eco o una caligine. L'immagine è trasfigurata, impalpabile e oscillante: un miraggio che può confondere gli astanti. Le creature di Luce che la vedono perdono 1 EM; inoltre, chiunque cerca di colpire l'incantatore subisce un Aggravio.

MANTRA O FORME

Non è possibile abbinare liberamente i Suoni di cui si abbia conoscenza; essi devono essere associati secondo particolari schemi che occorre apprendere attraverso lo studio e la pratica, ricorrendo a grimori o appellandosi agli insegnamenti di un maestro. Questi schemi associativi, che comprendono i giusti legamenti fonetici tra i Suoni, la durata di espressione, la giusta risonanza ecc., sono detti Mantra o Forme. Come principio generale, più Suoni vengono combinati in un Mantra, più questo agisce sulla realtà in modo impressionante. È opinione comune che nel Mondo di Sopra e in quello di Sotto non sia possibile articolare fra loro più di quattro Suoni Ancestrali, ma che nel Mondo di Là sia possibile combinarne fino a sei, generando effetti ancora più spettacolari!
Citiamo due Mantra relativamente semplici, con il nome con cui sono conosciuti tradizionalmente.

AUR-RTU

Rima Ammaliante di Nedaja

Durata: 1D4 ore
Raggio: 12 metri
Costo: 2 EM
Il bersaglio tenta una prova a 3D su Energia Mentale; se fallisce, diventa estremamente amichevole nei confronti dell'Incantatore, se era disposto in modo indifferente nei suoi confronti, o indifferente, se era disposto in modo ostile, anche durante un combattimento. L'effetto del Mantra si infrange solo se il bersaglio viene attaccato direttamente dall'Incantatore; se attaccato dai suoi alleati, esso reagirà contro di loro ma eviterà comunque di attaccare l'Incantatore, a meno di non essere con le spalle al muro.

MAYR-ZHAI

Canto del Manto d'Ombra

Durata: 12 minuti
Raggio: bersaglio
Costo: 2 EM
Il bersaglio diventa estremante sfuggente e difficile da individuare, come se possedesse provvisoriamente la Specialità Sotterfugio.

LE OPERE TECHNITE

Sfruttando le proprietà nascoste di metalli e pietre, nonché le forze invisibili che attraversano il RAYN, gli Antichi costruirono congegni di potere inimmaginabile, e giunsero perfino a creare macchine senzienti e nuove forme di vita. Scampoli delle immense nozioni tecnologiche degli Antichi sono state raccolte dagli umani già a partire dalla Lunga Guerra, dapprima per contrastarne il potere e condurre le Genti alla vittoria, e in seguito per preservare le realizzazioni, a tratti spaventose, ma sempre portentose, di quei tempi lontani. A distanza di secoli, in gran parte del vasto RAYN i depositari esclusivi di questo sapere sono ancora oggi i Techniti, che costituiscono una casta chiusa e gelosa delle sue prerogative, che tramanda, spesso in ambito familiare, le proprie conoscenze. Questo

carattere conservatore ed esoterico dell'apprendimento technita è favorito da una semplice constatazione: le tecnologie degli Antichi sono pericolose. E non lo sono solo per gli effetti ampi e spesso devastanti dei loro prodotti; lo sono anche per via della natura estremamente complessa, sfuggente e involuta dei principi su cui esse si basano, di cui le Genti (e forse perfino gli stessi Antichi) sono lontanissimi dall'avere una perfetta comprensione.
Per quanto discretamente nota fra le Genti, la Technia non è un retaggio universale; alcuni popoli ne sono quasi esclusi, mentre presso altri è una realtà diffusa in modo capillare. I Techniti di scuola imperale sono particolarmente famosi e apprezzati, ma anche su Ortnan si possono vedere i prodigi del loro sapere: da semplici luci alchemiche e stimolanti a immensi trabucchi, micidiali cannoni a vampa e potenti motori idraulici, passando per filtri di vario potere, armi a folgorazione, protezioni invisibili. Tra le più alte realizzazioni delle Technia vi sono poi i Creati, costrutti meccanici senzienti e semoventi, e i Generati, esseri viventi creati per via alchemica, per lo più seguendo il cosiddetto Paradigma antropico, cioè imitando più o meno da vicino la figura umana.
Per compiere una qualsiasi opera Technita, a patto di disporre dei necessari strumenti e/o ingredienti, è sufficiente disporre della Specialità Technia (non c'è modo di improvvisarsi Techniti!) ed eseguire una Prova di Sapienza alla difficoltà indicata. Vi sono Opere che si eseguono in breve tempo (come per esempio una riparazione) mentre altre possono richiedere settimane o mesi per essere portate a termine, come la costruzione di una macchina d'assedio.

REALIZZARE OPERE TECHNITE

Disponendo di tempo, materiali e strumenti idonei, un Technita può costruite armi, attrezzi, congegni e filtri di svariata utilità. Alcune di queste Opere sono potenzialmente realizzabili anche da specialisti non Techniti (per esempio, molti filtri possono essere distillati anche da quei praticoni detti spagiriti), ma con maggiori difficoltà; inoltre, solo un vero Technita può raggiungere i massimi Magisteri di ogni Arte.
Le successive specializzazioni nel campo della Technia possono concedere Sgravi durante la realizzazione di Opere technite.

Arma Migliorata / Attrezzo Migliorato

Arte: Metallurgia
Tempi: circa un giorno
Difficoltà: 2D
Materiali: Essenze materiche (x2), esemplare dell'arma o dell'attrezzo da migliorare
Strumenti: laboratorio technita (qualunque), attrezzi techniti (qualunque)
L'arma o l'attrezzo migliorato garantiscono uno Sgravio su ogni loro uso appropriato; nel caso si tratti di armi, ciò influenzerà la loro maneggevolezza (una spada migliorata, per esempio, è considerata maneggevole – vedi Equipaggiamento).

Luce Alchemica

Arte: Ingegneria
Tempi: circa un giorno
Difficoltà: 2D
Materiali: Essenze materiche (x1)
Strumenti: laboratorio technita (qualunque), attrezzi techniti (qualunque)
Una Luce alchemica è una bacchetta di metallo che, opportunamente azionata, proietta all'intorno una luminescenza biancastra di diametro simile a quello prodotto da una lanterna. Una Luce Alchemica dura parecchi mesi, funziona anche in assenza di aria (per esempio sott'acqua) e non incendia gas.

Filtro Cristallino

Arte: Alchimia
Tempi: circa un giorno
Difficoltà: 2D
Materiali: Essenze materiche (x1), grosso cristallo di rocca
Strumenti: laboratorio technita (qualunque), attrezzi techniti (qualunque)
Il consumo del Filtro cristallino produce un effetto tendenzialmente corroborante, anche se leggermente straniante, sulla mente delle Genti. Bere una fiala di questo preparato permette di recuperare 1D4+1 punti di EM nel giro di pochi istanti dall'ingestione, ma con un certo rischio. A ogni consumo occorre tirare 1D6 e valutare gli effetti indesiderati:
1-4, nessuna complicazione.
5, un Aggravio su tutte le Prove nell'ora successiva al consumo.
6, perdita permanente di 1 punto di EM.

ONIROMANTICA

Nel RAYN, il mondo dei sogni non è un luogo esclusivamente interiore e intimo: è reale o, per meglio dire, può assumere i tratti di una dimensione condivisa da più persone, popolata da esseri autonomi, che non sono frutto della mente del sognatore, e nella quale è possibile intervenire e agire, sino al punto di influenzare il mondo della veglia. Va detto che non tutti i sogni e gli stati alterati di coscienza sono manifestazioni del Mondo di Là; solo alcuni lo sono o, come potrebbe enigmaticamente rivelare uno sciamano, solo alcuni hanno la forza per esserlo. I Personaggi, quindi, possono visitare la dimensione onirica ed essere coinvolti in avventure per azione di forze esterne, come Entità Pure o umani che sono potenti Oniromanti (detti anche Viandanti onirici), ma anche a causa dei poteri intrinseci di certi luoghi o artefatti.

Al mondo dei sogni si può accedere anche volontariamente, attraverso uso di particolari sostanze (come la pozione chiamata Psicagogo) o tramite tecniche apposite, come quelle tramandate dal sapere gnostico.

Nel Mondo di Là non vige un sistema di regole codificato e unico; ciò rispecchia la natura stessa del Chasma, che è la massima espressione

Mentre esistono metodi diversi per ottenere Sgravi nel Mondo dei Sogni (pozioni, Retaggi, Specialità ecc.), soltanto spezzando il Secondo Sigillo è possibile diventare Oniromanti a tutti gli effetti, coi relativi vantaggi. Oltre a godere di uno Sgravio su tutte le azioni nel Mondo di Là, chi ha spezzato il Secondo Sigillo può accedere infatti ad alcune Specialità proprie di quella realtà, valide solo nel mondo onirico e ripartite anch'esse fra Valore, Sapienza e Astuzia (che saranno presentate nel manuale di RAYN). Esse consentono di trarre il massimo dall'esperienza onirica concedendo facoltà straordinarie e tipiche del sogno, come trasformare il proprio aspetto, volare, scagliare montagne di fuoco, creare oggetti o ambienti.

dell'Abisso. Nei mondi onirici, quindi, non sempre valgono i consueti nessi spaziali, temporali e causali. Sta allo Ierofante decidere la natura, la forma, e le 'regole' dei mondi onirici in cui conduce i suoi giocatori, tenendo sempre a mente che questo è il regno degli spiriti immaginosi e delle soluzioni non convenzionali. Si tratta di un mondo pieno di meraviglie e potenzialità, ma anche di pericoli e incertezze, poiché gli Spiriti che lo popolano sono spesso creature al di là del bene e del male, del morale e dell'immorale, capaci di rapinose crudeltà quanto di generosità impensabili.

Solo coloro che conoscono l'Oniromantica, perché hanno spezzato il Secondo Sigillo o perché possiedono apposite Specialità, sono in grado di muoversi a loro agio nel mondo dei sogni; per tutti gli altri, invece, è un'esperienza faticosa, confusa e contraddittoria (proprio come in un comune sogno). In termini di gioco ciò significa che gli Oniromanti esperti e dotati godono uno Sgravio su tutte le loro Prove, laddove i profani soffrono invece un Aggravio; inoltre, i primi col tempo possono acquisire apposite Specialità, valide solo nel Mondo di Là, in cui hanno spesso effetti spettacolari e sconvolgenti.

Le azioni che i Personaggi compiono nel Mondo di Là possono avere conseguenze concrete sul mondo della veglia; attraverso azioni simboliche e combattimenti astrali, per esempio, un Oniromante può ottenere effetti simili a quelli che Iatromanti, Goeti e Stregoni raggiungono nel Mondo di Qua tramite la Magia Rituale.

Alcuni Oniromanti sviluppano un potere tanto vasto nel Mondo di Là da riuscire a creare dei mondi loro propri, su cui hanno un controllo quasi assoluto, separati dal resto del Chasma e che vengono chiamati Imperi onirici. Sono come universi privati, isolati da tutto, in cui il sognatore vive esistenze lunghe e complesse, talvolta arrivando perfino a dimenticare di avere una vita di qua, o disinteressandosene completamente. Ma anche senza giungere a tali estremi, molti fra le Genti trascorrono parti significative della loro vita nel Mondo di Là, coltivando relazioni e trovandovi avventura, meraviglia e realizzazione di sé.

LE SOGLIE

Il RAYN è una miscela inscindibile di Luce, Tenebra e Abisso; tuttavia, esistono luoghi fisici e spirituali, esteriori e interiori, in cui uno dei tre principi primeggia sugli altri, arrivando perfino a dare l'impressione, per altro ingannevole, che essi siano in qualche misura trascendenti rispetto alla Realtà. Questi tre luoghi, interiori o esteriori, reali o simbolici, sono chiamati rispettivamente Ecumene, lì dove insiste maggiormente la Luce, Erebo, lì dove insiste maggiormente la Tenebra, e Chasma, laddove prevale l'Abisso. E vi sono delle regioni nel RAYN, talvolta nette e ben marcate, talvolta di natura più sfumata e ambigua, in cui si passa da un mondo all'altro; esse vengono chiamate Soglie.

Attraversare una Soglia genera effetti tangibili sulle capacità dei Personaggi; tali effetti sono connessi al Sentiero predominante nella vita del Personaggio.

L'EQUIPAGGIAMENTO

Qui di seguito troverai un breve elenco di armi e attrezzi comuni su Ortnan, coi relativi costi. Per cominciare a giocare non hai bisogno di regole sull'ingombro: puoi portare con te tutto ciò che puoi acquistare. Se non usi un Personaggio pregenerato, puoi acquistare il tuo equipaggiamento usando i seguenti elenchi.

Un Personaggio umano inizia la sua avventura con la sua Kindè-Nabar, arma che presso gli Esardan ha un grande valore rituale e simbolico, più 42 pezzi d'argento da spendere come preferisce.
Un Drauzha inizia con 48 pezzi d'argento, ma non dispone di Kidnè-nabar.

Su Ortnan, la moneta più diffusa per gli scambi di un certo valore è il pezzo d'argento (pA). Il pezzo d'oro (pO) è invece piuttosto raro, viene cambiato per 12 pezzi d'argento ed è riservato alle grandi transazioni. Nella vita quotidiana la moneta di gran lunga più usata è però il pezzo di bronzo (pB): un pezzo d'argento viene scambiato per 12 pezzi di bronzo. Per le transazioni minute il pezzo di bronzo più essere diviso in quarti, i classici 'spiccioli'.

1 pO = 12 pA = 144 pB = 576 spiccioli

Per avere un'idea del valore del denaro, considera che nell'Ortnan è opinione corrente che un mese di onesto lavoro di un Uomo o una Donna Libera non dovrebbe essere mai pagato meno di un pezzo d'oro, più vitto e alloggio.

PROTEZIONI

NOME	PROTEZIONE	NOTE	COSTO
GAMBESONE	1	/	12 pA
BRIGANTINA	2	/	30 pA
SCUDO	/	Aggravio agli attacchi degli avversari	9 pA

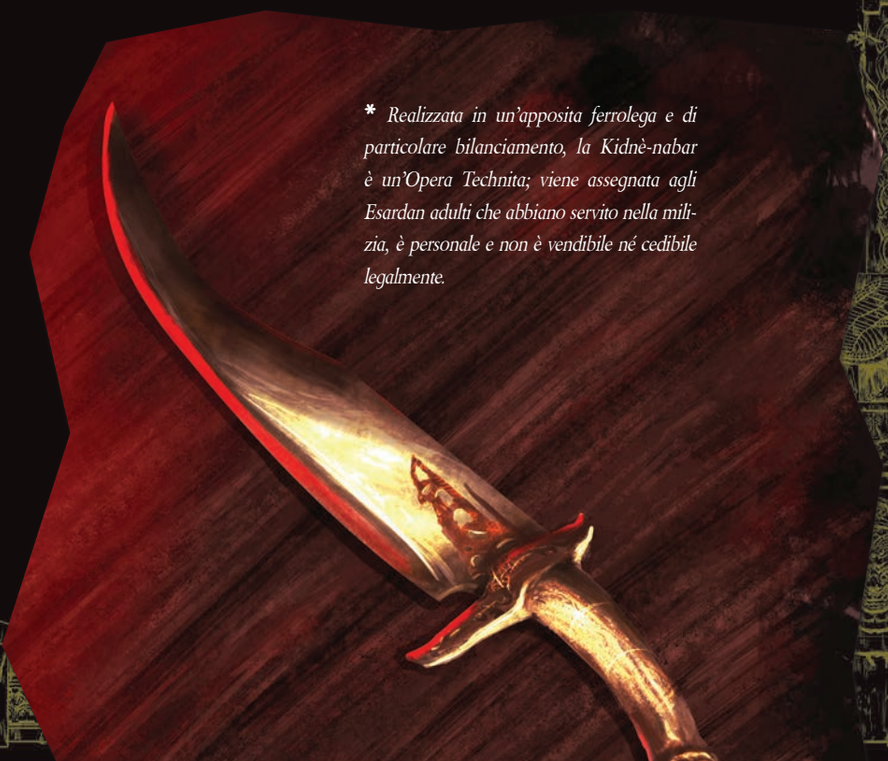
ARMI A DISTANZA

NOME	DANNO	NOTE	COSTO
ARCO COMPOSITO	5	a due mani	24 pA
ARCO CORTO	3	a due mani	9 pA
GIAVELLOTTO	4	poco maneggevole se usato in corpo a corpo	9 pA
FRECCE (X4)	/	/	1 pA

ARMI DA MISCHIA

Le armi poco maneggevoli impartiscono 1 Aggravio a ogni attacco di chi le impugna, mentre un'arma maneggevole garantisce 1 Sgravio agli attacchi di chi la usa.

NOME	DANNO	NOTE	COSTO
ASCIA	4	poco maneggevole	9 pA
ASCIA DA BATTAGLIA	5	a due mani; poco maneggevole	15 pA
LANCIA	4	poco maneggevole; vantaggio all'iniziativa	12 pA
MAZZA D'ARME	5	a due mani; poco maneggevole	15 pA
PUGNALE O COLTELLO	2	/	6 pA
SPADA O SCIABOLA	4	/	15 pA
SPADA CORTA O DAGA	3	/	9 pA
SPADONE	5	a due mani	24 pA
KIDNÈ-NABAR*	3	maneggevole	speciale



* *Realizzata in un'apposita ferrolega e di particolare bilanciamento, la Kidnè-nabar è un'Opera Technita; viene assegnata agli Esardan adulti che abbiano servito nella milizia, è personale e non è vendibile né cedibile legalmente.*

EQUIPAGGIAMENTO VARIO

NOME	DURATA	NOTE	COSTO
RAZIONI DA VIAGGIO	2 giorni	/	1 pA
LANTERNA E FIASCHETTA D'OLIO	24 ore	/	2 pA
TORCE (X3)	4 ore ciascuna	/	1 pA
CORDA CON RAMPINO	/	/	4 pA
GRIMALDELLI	/	/	6 pA
ATTREZZI TECHNITI DI BASE	/	necessari per riparare e creare Opere technite	12 pA
ESSENZE MATERICHE	/	singolo stock	12 pA
ELEMENTI SIMBOLICI	/	singolo stock	6 pA
PANETTO DI TENNAR	/	sostanza curativa che permette di recuperare fino a 4 punti di EF in una o più applicazioni	12 pA
SPECCHIO VEGGENTE	/	strumento necessario per alcuni rituali	24 pA
NOTTE IN LOCANDA ESSENZIALE, COMPRESI PASTI	/	/	1 pA

ALLEATI E ANTAGONISTI

GENTI E GENERATI

FUORILEGGE O MILIZIANO

Che combattano schierati nella Milizia di una Città Libera o che vivano nel totale disprezzo delle sue leggi, le Libere e i Liberi Esardan sanno sempre da che parte si impugna un'arma.

VALORE 7
SAPIENZA. 5
ASTUZIA. 6
EF 14
EM. 10
FATO 4

EQUIPAGGIAMENTO.

Gambesone (Protezione 1); ascia (Danno 4, poco maneggevole); Kidnè-nabar (Danno 3, maneggevole); arco corto (Danno 3, a due mani); 8 frecce; cibo x 2 giorni; 3 torce; 2 pezzi d'argento.

JAGGAR

Sono una classe di Generati creati principalmente come guardie del corpo o a scopi prettamente militari. Su Ortnan sono piuttosto rari, almeno nell'Entroterra, ma nell'Impero vengono prodotti in massa e formano interi battaglioni. Per aspetto ricordano da vicino le Genti, ma sono glabri e molto alti e imponenti, con tratti del volto sottili e sfuggenti.

VALORE 8
SAPIENZA. 4
ASTUZIA. 6
EF 18
EM. 12
FATO 2

EQUIPAGGIAMENTO

Gambesone (Protezione 1); mazza d'arme (Danno 5, poco maneggevole); daga (Danno 3).

SPECIALITÀ

Massiccio. Grazie alla sua peculiare costituzione, pensata appositamente per la guerra, il Jaggar è immune a Colpo debilitante, Debilitazione, Stordimento. Inoltre, quando viene colpito in battaglia, in ogni turno ignora il primo Incremento che genera Danno aggiuntivo.

HAMIZAI GUERRIERO

Umanoidi pallidi, silenziosi e aggraziati, apparentemente non suddivisi tra maschi e femmine, i Guerrieri Hamizai sono dotati di un potere telecinetico noto fra le Genti come Nahr-Kemdal, 'Sferzata della Mente'. Essi furono i bastioni militari dei Regni Hamizai, un tempo potentissimi e temutissimi anche nel Mondo di Sopra, ma ora decaduti. Fortunatamente per gli umani, sono finiti i tempi in cui questi Guerrieri venivano schierati in intere legioni.

VALORE 10
SAPIENZA. 9
ASTUZIA. 8
EF 15
EM. 15
FATO 2

EQUIPAGGIAMENTO

Spada in ferro siderale (Danno 4, maneggevole, dimezza il costo della Nahr-Kemdal); armatura completa di metallo (Protezione 3, non adatta agli umani).

SPECIALITÀ

Maestro di Kadjan. Il Guerriero padroneggia perfettamente l'antico Kadjan. Questo gli garantisce uno Sgravio in tutte le Prove di Magia Rituale.

Nahr-Kemdal. Nel suo turno, impiegando un'azione secondaria, il guerriero Hamizai può spendere 4 punti di EM per conseguire uno dei seguenti effetti: 1) Ottenere un Incremento su un suo attacco riuscito. 2) Infliggere due Aggravi al prossimo attacco di un avversario nel suo campo visivo. 3) Ottenere due Sgravi per un suo attacco. 4) Spostare un oggetto di peso contenuto a moderata velocità. L'uso di un'arma in ferro siderale dimezza i costi.

Vedere nelle Tenebre. Tutti gli Hamizai vedono discretamente anche in condizioni di buio quasi assoluto. Godono di due Sgravi nelle Prove concernenti la vista al buio.

HAMIZAI OPERAIO

Piccole parodie o goffe imitazioni dei Guerrieri, gli Operai Hamizai sono probabilmente i misteriosi Coboldi di cui talvolta favoleggiano i minatori.

VALORE 5
SAPIENZA. 4
ASTUZIA. 6
EF 8
EM. 7
FATO 2

EQUIPAGGIAMENTO

Da lavoro: Attrezzi vari (Danno 3, poco maneggevoli). Da battaglia: Corazza di metallo (Protezione 2), spiedo hamizai (Danno 4).

SPECIALITÀ

Vedere nelle Tenebre. Tutti gli Hamizai vedono discretamente anche in condizioni di buio quasi assoluto. Godono di due Sgravi nelle Prove concernenti la vista al buio.

VARGR

Del tutto simili a grandi lupi, i Vargr appartengono però a una schiatta diversa, più intelligente, più astuta e soprattutto dotata di una forza spirituale eccezionale. Anticamente fungevano spesso da alleati e servitori dei crudeli giganti Fomori. Oggi sono diventati alquanto rari; ed è una fortuna per le Genti, poiché sono avversari vendicativi e implacabili.

VALORE 10
SAPIENZA. 8
ASTUZIA. 9
EF 12
EM. 15
FATO 6

SPECIALITÀ.

Arma naturale. Il morso del vargr infligge naturalmente Danno 4.

Armatura naturale. Pelle e pelliccia del vargr offrono naturalmente Protezione 1.

Aura di Tenebra. Il vargr è circondato da una costante aura di Tenebra che causa lo stato psicofisico di Soggezione nelle creature della Luce e dell'Abisso.

Azzannare. Se un attacco del vargr colpisce il bersaglio, il turno successivo il vargr può attaccare lo stesso bersaglio godendo di due Sgravi e un Incremento automatico in caso di successo, ma se la creatura decide di azzannare qualunque attacco contro di essa gode di uno Sgravio. Vantaggi e penalità non si applicano se il vargr semplicemente cambia bersaglio.

Oniromante. Nel Mondo di Là, il vargr ha uno Sgravio su tutte le azioni.

Persecutore onirico (I). Nel Mondo di Là, un vargr può dare la caccia a un singolo bersaglio perseguitandolo nei suoi sogni; se il bersaglio fallisce una Prova a 3D su EM, subisce Soggezione per un mese o finché il vargr non cambia bersaglio.

Vista notturna. La vista di un vargr è scarsamente influenzata dall'illuminazione e garantisce uno Sgravio sulle prove di percezione in carenza di luce.

WIGHA-MUTH

Detti anche Vermi Antichi o Orrori Striscianti, i Wigha-Muth sono una nazione degli Antichi assai longeva, organizzata in modo estremamente gerarchico e versata nella Technia. Dall'orribile aspetto larviforme, parlano un complesso linguaggio musicale che esercita un forte fascino su chi lo ascolta.

VALORE 9
SAPIENZA. 12
ASTUZIA. 6
EF 24
EM. 18
FATO 3

EQUIPAGGIAMENTO.

Attrezzi techniti avanzati (Sgravio sulle Prove di Technia; non adatti agli umani).

SPECIALITÀ.

Arma naturale. Tra gli arti e le masse deformi dei Wigha-Muth si nascondono artigli (Danno 3).

Armatura naturale. L'epidermide spessa ed elastica dei Wigha-Muth offre loro 1 punto di Protezione naturale.

Attrezzi naturali. Tra le masse informi dei Wigha-Muth si nascondono arti, peduncoli e artigli che in caso di necessità possono fungere da attrezzi techniti di base.

Percezione notturna. I sensi dei Wigha-Muth non sono in alcun modo influenzati dall'illuminazione.

Technia. Quasi tutti i Wigha-Muth dispongono di avanzate conoscenze nel campo della Technia, esattamente come la corrispondente Specialità.

Voce Ipnotica. Per quanto aliena e innaturale, la voce dei Wigha-Muth ha una qualche segreta proprietà ipnotica. Prima di intraprendere un'azione, un umano che senta parlare un Wigha-Muth deve spendere 1 punto di EM e riuscire in una prova a 3D su EM (a meno che non sia sotto attacco o in evidente immediato pericolo). Si può ripetere la prova una volta per turno. I Generati sono immuni a questa Specialità.

SPIRITI E CREATURE DELL'ABISSO

INCUBO MINORE

Talvolta agli ordini di Oniromanti o Goeti, talvolta per semplice inclinazione naturale, gli Incubi Minori sono Spiriti di limitato potere che si insinuano nei sogni delle Genti, assumendo forme spaventose per tormentarle. Di norma tali manifestazioni non possono essere contrastate, per cui la vittima deve limitarsi a fuggirle; un Oniromante è però in grado di interagire attivamente con esse, per esempio sfidandole in combattimento o negoziando con esse.

VALORE 6
SAPIENZA. 6
ASTUZIA. 6
EM. 12
FATO 6

SPECIALITÀ.

Combattente spirituale. Un Incubo infligge sempre Danno 2, e contro i suoi attacchi non si applica la Protezione offerta dalle armature materiali.

Natura immateriale. Un Incubo è la manifestazione di un'Entità Libera; come tale esiste esclusivamente nel Chasma, e non subisce Aggravi per il fatto di trovarsi lì.

Tormento onirico (I). Un Incubo può perseguitare un bersaglio, causando Ossessione se questi non supera una prova su Fato da 1D. La prova può essere ritentata ogni volta che la vittima acquisisce un punto di Fato. Viceversa, la preda resterà ossessionata dall'incubo finché questi non cambierà bersaglio o non verrà allontanata tramite un rituale o l'azione di un Oniromante.

UOMINI E DONNE PERDUTI

Sono detti anche Genti dell'Abisso. «Della Luce è le Genti»; così è scritto; talvolta però alcuni esseri umani si perdono quando seguono troppo a lungo, troppo in profondità, le vie dell'Abisso, senza essere sufficientemente forti da preservare il proprio sé. Diventano così folli prede del Nulla che ora regna nel loro cuore.

VALORE	6
SAPIENZA	4
ASTUZIA	5
EF	15
EM	15
FATO	6

SPECIALITÀ.

Arma naturale. Tramite morsi e graffi Uomini e Donne Perduti infliggono naturalmente Danno 2, e non subiscono Aggravi per il fatto di combattere a mani nude.

Armatura naturale. L'esaltazione che domina i loro cuori concede a Uomini e Donne Perduti una Protezione naturale pari a 1.

Oniromante. Un Uomo o una Donna Perduti percepiscono e vivono naturalmente e simultaneamente in due ordini diversi di realtà, pertanto non subiscono Aggravi quando agiscono nel Mondo di Là.

Possanza. Le forze abissali insinuano nelle Donne e negli Uomini Perduti una forza indomita, che aggiunge 1 al Danno che infliggono in corpo a corpo.

AMBIENTAZIONE

RAYN

LE GENTI E IL MONDO DI QUA

«Hai conosciuto la densa Tenebra e l'Abisso spalancato; ora ama la Luce.»

Da un rito di iniziazione Esardan

Nel RAYN non vi sono divinità pietose, non c'è un Bene o una forza metafisica favorevole cui appellarsi; non v'è forza che le Genti possano mettere in campo che non sgorghi da loro stesse. Però ci sono antichi saperi esoterici capaci di piegare, contro la loro stessa volontà, le forze dell'Abisso e della Tenebra, asservendole, per il bene o per il male, agli scopi delle Genti.

Assediate da ogni parte da prodigiose e misteriose forze esterne che le sono quasi sempre ostili, le Genti hanno spesso trovato nel far fronte comune una necessità. Per questo, fin dai tempi remoti, si sono unite in gruppi e società, di cui l'Impero, le Repubbliche e gli Ordini sono gli esempi più importanti se si considera il mondo umano (chiamato Ecumene) nel suo complesso. Su una scala minore, le singole persone spesso si alleano in gruppi più piccoli, che presso il popolo Esardan sono chiamati Fratrie.

ORTNAN, GLI ESARDAN E LE FRATRIE

Le avventure di RAYN prendono avvio da Ortnan, un continente coperto di foreste che il popolo degli Esardan ha cominciato a colonizzare meno di due secoli fa a spese di un altro popolo umano tecnologicamente meno avanzato, i Sajagin. I Personaggi che tu e i tuoi amici interpreterete, dunque, appartengono al popolo degli Esardan e sono riuniti in una Fratria.

L'Esodo e la Conquista

Incoraggiati e sostenuti dai Malkantharim, gli Esardan, come la maggior parte delle Genti, nei tempi remoti si liberarono dal Giogo degli Antichi dopo feroci lotte, per poi fondare diverse Città Libere secondo il modello di Malkhantar, la Città Splendente, cioè rette in modo egualitario dagli Uomini e dalle Donne Liberi: le persone che, avendo servito nella milizia cittadina e superato i riti di iniziazione sociale, acquisiscono a pieno titolo i diritti di cittadinanza.

Secoli dopo, improvvisi e devastanti cambiamenti climatici si abbatterono su Esard, la terra natale degli Esardan. Solo in pochi si rassegnarono ai mutamenti in atto, cercando di adattarvisi, mentre la maggior parte si riunì in una grande Assemblea e scelse un uomo che li avrebbe guidati in un'epica impresa. Quell'uomo era il Patriarca, l'epica impresa la colonizzazione di Ortnan: una terra periferica circondata dal mare, coperta di foreste, poco popolosa e non particolarmente ricca di risorse. Raccolte tutte le loro navi, gli Esardan sbarcarono su Ortnan, fondarono Emraia, la Prima Città nella loro nuova patria, e cominciarono a creare avamposti, entrando in contatto con la popolazione autoctona: i Rakhana – presto rinominati Sajagin – tecnologicamente meno avanzati. Cominciarono così i turbolenti e difficili anni dell'Esodo. Proprio in questo periodo nacque la figura dei Cercatori: donne e uomini Esardan incaricati di esplorare le foreste di Ortnan in cerca delle risorse indispensabili alla sopravvivenza della comunità e dei luoghi adatti per creare nuovi insediamenti.

Nel giro di pochi decenni il grosso della popolazione Esardan si riversò su Ortnan, organizzandosi in numerose Fratrie, costruendo nuove città e insediamenti e cominciando una difficile convivenza con i Sajagin, che erano divisi in svariati piccoli regni e che reagirono in ordine sparso alla sfida costituita dai nuovi arrivati: talvolta accolsero benevolmente i nuovi arrivati e avviarono scambi commerciali e culturali, altre volte risposero con l'ostilità che si riserva agli invasori. Presto, molte Fratrie Esardan si ritrovarono invischiate nelle lotte locali, schierandosi a fianco di alcuni sovrani Sajagin in contrapposizione ad altri, in qualità di alleati o anche semplici mercenari. In questi anni sorse, accanto al Patriarca e all'Assemblea dei Liberi, l'autorità dei Nomarchi, capi militari incaricati di coordinare la difesa e l'espansione delle nuove comunità.

Complice la crescente pressione numerica, le asprezze dell'Esodo e l'attrazione esercitata dalle floride greggi e dall'argento dei Re Sajagin, i rapporti con gli autoctoni alla fine si deteriorarono. Temendo di venire col tempo tutti sottomessi, i Sajagin fecero fronte comune contro gli Esardan, approfittando anche dei contrasti che cominciavano a emergere fra questi. La svolta si ebbe ai tempi di Re Guldaba il Feroce e Nijmara Ensiron, Cuore d'Adamante: mentre sulla costa gli Esardan si dividevano e combattevano la loro prima guerra civile, questi due grandi capi, nell'entroterra, diedero vita a una lunga e aspra contrapposizione che segnò per sempre i rapporti tra i due popoli. Da quel momento in poi, la guerra tra Esardan e Sajagin divenne una condizione permanente; un'oscura, violenta spirale senza ritorno.

Ortnan oggi

Oggi, a poco meno di duecento anni dalla fondazione di Emraia, la Conquista di Ortnan può dirsi conclusa: il grosso dei Sajagin si è ritirato a nord dei mondi Raghror, a sud dei quali gli autoctoni superstiti vivono asserviti ai colonizzatori Esardan, o in comunità sparse nel profondo della foresta ed esposte all'influsso delle forze più ostili alla Luce.

Ma la vittoria sui Sajagin non ha significato la pacificazione del continen-

te, né tantomeno la sua unificazione. Nomarchi e Città Libere si contendono sempre più di frequente risorse e posizioni strategiche, Fratrie grandi o piccole si insediano in terre disabitate e marginali, creando comunità autonome, mentre l'autorità del Patriarcato (o del Matriarcato, secondo i casi), con base a Emraia, si fa un'eco sempre più debole e lontana. Ortnan è poi vastissima e in buona parte inesplorata, e le sue foreste nascondono ancora terribili segreti e antiche meraviglie. Nel suo cuore più ombroso, sotto la volta di alberi secolari o nascoste nelle zone più remote, nelle sue profonde caverne e nei suoi scuri acquitrini, oltre le Porte per gli Spiriti e i forti degli Esardan, lontano dalla protezione mistica offerta dagli scongiuri degli Iatromanti e dal suono delle loro salpinx, i Vecchi Poteri, custodi di inimmaginabili ricchezze materiali e spirituali, covano e tramano contro le Genti, pronte a colpirle. E lontano da Ortnan, oltre il mare, la feroce lotta per Egemonia sull'Ecumene rischia di sconvolgere i faticosi equilibri raggiunti dal popolo del Patriarca.

L'Ecumene al di fuori di Ortnan

Una serie di arcipelaghi, abitati da numerosi popoli, incorniciano Ortnan in varie direzioni; al di là di essi, poi, si estendono due grandi continenti: lo Yor-Denàn, soggetto al potere dell'Imperatore, e il Kay-seràm, diviso in varie Repubbliche.

L'Impero

L'est dell'Ecumene è occupato dallo Yor-Denàn, il continente più esteso del mondo noto; tutte le sue regioni più popolose sono soggette al potere dell'Imperatore. Fin dai secoli della Lunga Guerra l'Impero è stato, tra le Genti, il contraltare di Malkanthar, la Città Splendente, e ha incarnato un modo diverso di intendere l'Ecumene, più gerarchico e incline a un uso più ampio e audace dei saperi sottratti agli Antichi, come il Kadjan e la Technia. Per Malkanthar, le Genti avrebbero dovuto costituire col tempo una federazione di Repubbliche, alleate contro gli Antichi e rette dalle rispettive Assemblee; per i sostenitori dell'Impero questa visione era troppo idealistica e avrebbe finito col riproporre il violento caos e le guerre che già contrapponevano fra loro i Regni anantropici. Consigliato dai Cinque Santi, autorità mistiche responsabili anche della sua elezione, e sostenuto dai suoi Etnarchi e dalle grandi casate, nella storia l'Imperatore ha quasi sempre mirato apertamente a unire tutte le Genti sotto il suo Emblema; da qui il suo titolo di Pantocratore, cioè 'dominatore di ogni cosa'. Obiettivo ambizioso, ma che è spesso sembrato alla portata.

Le Repubbliche del Kay-seràm

Situato a sud di Ortnan, il Kay-seràm è un continente caldo, segnato da spettacolari coste frastagliate, su cui nei secoli sono sorte numerose città

governate come Repubbliche. In qualche modo eredi disilluse del luminoso sogno di Malkanthar, le Repubbliche del Kay-seràm ne hanno, con alterne fortune, preservato l'ideale egualitario, la gestione condivisa del potere e la visione della cittadinanza come un gruppo solidale, compatto nel difendere i suoi membri dalle minacce esterne, che si tratti delle forze della Tenebra o dell'Abisso o di altre nazioni delle Genti.

La più potente fra esse è Korkama, che è ritenuta la città più grande dell'Ecumene ed è la seconda forza politica e militare delle Genti, dopo l'Impero. Essa è retta da una dinamica di cooperazione-rivalità tra il Senato, che ne rappresenta le maggiori forze economiche, l'Assemblea, cui partecipa la gente comune, e il collegio degli Strateghi, esseri umani migliorati alla nascita tramite arcane procedure technite. Tra le Repubbliche del Kay-seràm si annoverano poi alcune federazioni di città indipendenti, spesso in contrasto con Korkama.

Queste realtà tradiscono, pur con le loro differenze, un'anima comune: austere e operose, ma anche aggressive e talvolta xenofobe.

Gli Ordini

In alcuni casi è un duro compito per gli storici ricostruire la nascita delle fazioni conosciute come Ordini. Molti di essi nacquero già durante la Lunga Guerra, con lo scopo di raccogliere e conservare la sapienza degli Antichi e, in alcuni casi, anche custodire e far fruttare le ricchezze sottratte durante fortunate incursioni nel Mondo di Sotto. Nati da patti consensuali tra donne e uomini usciti dalla Caverna e liberi dal Giogo degli Antichi, proprio come le Repubbliche, gli Ordini se ne distanziano principalmente per l'organizzazione, gerarchica e incentrata su progressive iniziazioni; la struttura, in genere non territoriale, e le finalità non espressamente politiche, spesso segrete e riservate agli iniziati. Pur essendo nati quasi sempre in contrasto con gli Antichi e avendo partecipato alla Lunga Guerra contro di essi, molti Ordini infatti nutrono in sé una certa predisposizione verso le logiche anantropiche. Alcuni sono piccoli e geograficamente localizzati; altri, come lo Zhai Gent, sono diffusi in tutto il RAYN e tanto potenti da essere considerati tra i maggiori motori degli eventi dell'Ecumene.

Fratellanza del Sole

È una gilda mercatile di enorme influenza e ricchezza, con molte sedi sparse per il mondo. Si occupa di traffici commerciali di lunga e lunghissima percorrenza, oltre a prestare e conservare immense quantità di denaro. I suoi membri non possiedono personalmente beni, che appartengono alla gilda stessa, praticano l'eunuchia e si considerano schiavi della Fratellanza.

Ordini gnostici

Sono congreghe di sapienti dediti a svariate discipline; la loro grande erudizione li rende ricercati precettori e consiglieri. Cultori di una filosofia della conoscenza, ma anche dell'autocontrollo psicofisico, possiedono capacità mistiche che esercitano attraverso la Gnosi. A seconda che inclinino di più verso la Luce (Cenobiti), la Tenebra (Anacoreti) o l'Abisso (Coribanti), cambia il modo in cui i membri degli ordini gnostici vivono e si organizzano e, soprattutto, cambiano le pratiche con cui essi ricercano il proprio sé.

Veltri di Karmaugen

Si tratta di una gilda di mercenari che opera in tutto il mondo conosciuto e ha sede sull'Isola di Karmaugen. Su Ortnan, le Città Libere Esardan affidano spesso ai Veltri gli incarichi di polizia, poiché è ritenuto poco dignitoso che un Libero debba controllare ed eventualmente trarre in arresto e punire un suo pari.

Zhai Gent

È un Ordine di guerrieri-monaci interessati alla storia e ai saperi degli Antichi. Pur offrendo i loro servigi come soldati e consiglieri dietro compenso venale, la ricchezza non è la loro principale ambizione; gli obiettivi dell'ordine sono però noti solo ai Triarchi, che ne costituiscono il vertice, e alle cerchie loro più vicine. Possiedono flotte, piazzeforti e presidi in tutto il mondo conosciuto, ma la loro capitale è la fortezza di Ahmra-Dur, su un'isola di cui pochi conoscono l'esatta ubicazione.

GLI ORIZZONTI PIÙ REMOTI

L'Ecumene è vasta, vastissima! Ai suoi margini, oltre le terre sopra descritte, esistono nazioni delle Genti di fatto governate e manipolate dai Signori degli Antichi, ma anche Regni e Repubbliche fondamentalmente orientati verso la Luce. Tra di essi menzioniamo nel sud ovest del Kay-seràm il Gran Regno di Vombura, una federazione di città, regni e principati, al cui vertice siedono il Gran Re e il suo Consiglio, composto da dignitari vestiti di oro e pelli di leopardo; e, a sud est dello Yor-Denàn, le vaste e lussureggianti lande dell'Andjava e dell'Akangadesh, dalle ricche e industriose città e dagli opulenti palazzi circondati da foreste in cui – uniche nel RAYN – le manticore vivono allo stato brado.

BENE E MALE NEL RAYN

Bene e Male sono idealità di cui talvolta gli uomini proiettano l'esistenza nel RAYN; lo scopo è dirigere l'azione, volgendola al bene a detrimento del male; ma Bene e Male non esistono in natura. La Tenebra dunque non è in sé male, così come non è bene la Luce; piuttosto, la Tenebra è ciò che le Genti trovano al di fuori di sé: un mondo di rapporti necessitanti e misteriosi, spesso in cruento e crudele conflitto con le loro aspirazioni e la loro incoercibile pulsione verso la libertà

Da *Dogmi e Confutazioni*
di Samuada Feidhan, Stella-di-Luce, l'Imperatrice Sapiente

Come avrai capito, RAYN non è basato su una netta dicotomia tra 'Bene' e 'Male'. Durante la Lunga Guerra, e ancora oggi, le Genti lottano per sopravvivere e mantenersi libere, ma sopravvivenza e libertà sono obiettivi che prescindono dalla persecuzione del bene, e anzi ne sono in qualche modo il presupposto. Di fronte alle grandi forze ed eventi del RAYN – Luce, Tenebra, Abisso, Impero e Repubbliche, Esardan e Sajagin, Esodo e Conquista – non vi è una facile formula che indichi cosa è giusto e cosa è sbagliato, o sul tipo di gesta che ci si aspetta dai giocatori e dai loro Personaggi. Sta a questi trovare la loro strada, percorrere il loro personale sentiero e, in definitiva, decidere che cosa è il bene.

MALKATHAR E LE SUE MERAVIGLIE

Malkathar è ancora oggi un soggetto molto rappresentato dai pittori delle Genti; essa viene mostrata come una grande città incastonata in cinte murarie concentriche, costruita su un immenso porto fortificato pieno di navi, e colma di torri, guglie e cupole. Ogni suo dettaglio trasuda ingegno, forza e operosità. In queste opere non manca mai, sullo sfondo, l'Inhawne, l'immensa, magnifica nave volante, unica nel suo genere e mai replicata, prodigio dell'ingegneria e della scienza malkantharim. L'Inhawne è l'ammiraglia e l'arma di punta dell'Arketa-Inwas, la Marina della Città Spendente, messaggera di speranza per le Genti soggiogate di tutto il RAYN, e promessa di strage per gli Antichi e i loro servitori.

Pur oggetto di una storiografia molto polarizzata fra sostenitori entusiasti e feroci oppositori della sua idealizzazione, la Città Splendente è stata indubbiamente il principale motore degli eventi durante la Lunga Guerra e anche nei secoli immediatamente successivi, quando contese all'Impero il ruolo di guida morale dell'umanità. Quattro secoli fa, però, all'improvviso tutto finì. Una lunga e spaventosa quanto inspiegata stagione di maremoti devastò e sconvolse la più potente e avanzata città delle Genti, e al Pantocratore non restò che raccogliere il frutto di una facile vittoria.

Di Malkathar, la Città Splendente, e del suo sogno luminoso restano oggi pochi ruderi, ma anche una vasta letteratura, ancora oggi ampiamente studiata, alcune importanti scoperte nel campo della scienza e della filosofia, ma soprattutto istituzioni, leggi e ordinamenti che vengono emulati dalle Repubbliche di tutta l'Ecumene, che in qualche misura ne hanno raccolto l'eredità.

GLI ANTICHI E IL MONDO DI SOTTO

«Scelsi la Tenebra, e la cavalcai fino alle Porte di Erebo; lì sposai la Regina Nera, la Sposa del Buio, e mi feci Buio io stesso.»

Dalle Lamine Nere

Le mostruose Nazioni degli Antichi e i loro Signori, o Principi – maestri di saperi potenti e spaventosi e padroni di immense ricchezze e tecnologie strabilianti – hanno ceduto da tempo l'Egemonia sul Mondo di Sopra; ma questo non significa che ne siano stati completamente estromessi. Nelle terre più remote, nelle lande più desolate, essi ancora prosperano, meditando cupi pensieri di vendetta e tramando piani di rivalsa. E, sotto la superficie, lo sterminato Mondo di Sotto – detto Erebo – ospita ancora immensi e crudeli Regni dalle mire mai sopite.

ANTROPICO E ANANTROPICO

Nell'uso corrente è abitudine contrapporre 'Genti' e 'Antichi', tanto che in un uso malkantharim filtrato anche nell'Esardan l'espressione 'gli Antichi e le Genti' è un modo per significare 'proprio tutti', 'nessuno escluso'; questo per dire quanto tale contrapposizione sia fondamentale per la visione del mondo degli esseri umani usciti dalla Caverna e liberatisi dal Giogo. Nelle cronache come nelle tradizioni sapienziali, però, è frequente l'uso di altre due espressioni: 'antropico', per definire ciò che riguarda l'umano, e 'anantropico', per definire tutte le creature non umane considerate senzienti e capaci di sviluppare un linguaggio, una forma di vita comunitaria e una qualche cultura materiale. In questo senso le useremo anche in RAYN. Non tutte le civiltà anantropiche sono state storicamente nemiche delle Genti. Con i Sidhe, per esempio, i contrasti furono solo sporadici, e gli antichi testi citano almeno un Principe degli Antichi che, in alcune circostanze, venne in aiuto alle genti: Wuu-sah, uno dei Sette Grandi del Mare. Tuttavia, nella grande maggioranza dei casi gli Antichi sono stati nemici implacabili delle Genti, sicché non stupisce che la parola 'anantropico' porti con sé una serie di implicazioni negative.

Le Genti convivono poi fianco a fianco con alcuni retaggi degli Antichi: strumenti, dottrine, tradizioni e tecniche che, pur maneggiati ormai da secoli dagli esseri umani, ancora conservano il loro carattere alieno e anantropico e rispondono a logiche spesso paradossali e sempre misteriose, almeno dal punto di vista delle Genti. Eppure, per quanto trattati con diffidenza, essi sono ormai elementi irrinunciabili delle civiltà antropiche e una delle ragioni per cui, per così dire, la Luce sa di non poter fare del tutto a meno della Tenebra. Tra questi saperi spiccano la scrittura Kadjan e il sapere technita.

Il Kadjan

Il Kadjan era una lingua molto diffusa un tempo tra le Nazioni degli Antichi, ma è soprattutto una forma di scrittura adattata e usata per trascrivere lingue diverse, sia antropiche sia anantropiche. Ancora oggi alcune nazioni delle Genti ne usano una versione semplificata come lingua franca ma, soprattutto, il Kadjan è molto adatto alla scrittura di testi magici e sapienziali ed è ancora per le Genti, come lo fu per gli Antichi, un grande strumento di comunicazione esoterica, proprio per via della sua complessità. Solo chi lo padroneggia ai più alti livelli può infatti farsi strada tra i suoi principi sfuggenti fino a cogliere tutti i possibili significati e le sfumature di un testo. La decifrazione del Kadjan richiede immaginazione e procede per associazione più che per deduzione, così che spesso ne risultano testi di grande ambiguità. Oltre all'abisso logico che separa le menti anantropiche da quelle antropiche, a complicare il quadro c'è il fatto che, delle svariate centinaia di segni Kadjan, alcuni non sono mai stati decifrati, se non in modo assai dubbio e controverso.

La conoscenza della Scrittura Antica è tenuta in grande considerazione nel RAYN; coloro che sono in grado di coglierne le vorticose profondità accedono a un livello più profondo di conoscenza del reale, e possono ambire alla Vera Sapienza dei tempi passati, oggi dimenticata dai molti e riservata a pochissimi eletti.

La Technia, i Generati e i Creati

Con il termine Technia si intende un complesso di conoscenze tecniche e scientifiche, per lo più di oscura fondazione teorica, che le Genti hanno ereditato dagli Antichi. Nell'Ecumene questo sapere è custodito gelosamente da gruppi chiusi di specialisti detti Techniti, che lo trasmettono solo agli iniziati. I Techniti sono diffusi in quasi tutta l'Ecumene, e mettono a disposizione prodigi tecnologici che altrimenti sarebbero lontanissimi dalla portata degli artigiani e degli ingegneri delle Genti: vascelli dalle murate corazzate, devastanti cannoni e moschetti a vampa, armi da lancio ritornanti, scudi basati su energie invisibili, portentosi motori idraulici. Tra le Opere technite più appariscenti e incisive figurano i Generati e i Creati: i primi sono esseri

POPOLI DELL'AMBIENTAZIONE E COME GIOCARLI

Le avventure e vicende inziali di RAYN hanno luogo su Ortnan e, in particolare, nell'Alta Valle del Meyr, una regione dell'entroterra relativamente periferica e di recente colonizzazione; anche se su Ortnan vivono minoranze di altri popoli, in questo contesto la scelta più naturale è interpretare un Personaggio Esardan. Come visto, è anche possibile interpretare un Generato, cioè una creatura creata alchemicamente, a patto di accettare alcune penalizzazioni nel campo delle interazioni sociali. Tuttavia, se vuoi interpretare un umano e dare al contempo un colore esotico alla tua presenza su Ortnan, puoi tranquillamente scegliere un'origine straniera e un motivo per il quale hai scelto di vivere tra gli Esardan; unendoti alla Milizia di una Città Libera, negli anni hai guadagnato responsabilità e onori. Seguendo i precetti della Luce, infatti, gli Esardan antepongono le scelte individuali ai fattori innati, e l'origine etnica conta assai meno dei vincoli di fratellanza e dei diritti acquisiti a seguito delle iniziazioni sociali.

viventi prodotti per via alchemica, in genere seguendo il cosiddetto Paradigma antropico, cioè ricalcando la forma umana, ma dotati di virtù e capacità che li rendono particolarmente adatti a compiti specifici, tra cui la guerra; i secondi sono costrutti meccanici semisenzienti capaci di svolgere semplici compiti con potenza e determinazione.

Le terre desolate e le potenze ai margini del mondo

L'umanità plasma il mondo su diversi piani, di cui il più evidente è la trasformazione materiale del territorio: là dove essa giunge, sorgono città, villaggi, campi coltivati, canali, strade e fortezze a discapito di foreste, lande e praterie. La presenza stessa delle Genti è un vettore di trasformazione, il seme dell'Ecumene. La densa Tenebra è una componente di ogni essere umano, e fra le radici di ogni cosa che è; ma è solo nelle terre più marginali e deserte, – la foresta più profonda, le paludi più impenetrabili, le montagne più aspre e inaccessibili – che essa prospera incontrastata.

Per questo motivo nel cuore inesplorato di Ortnan, così come in ogni remoto angolo del vasto RAYN, ancora allignano temibili relitti delle ere passate: cupi giganti Fomori, enigmatici Sidhe, crudeli Megere, bramosi Sudari e mostri anche più spaventosi e ineffabili vivono al riparo di palazzi in rovina e santuari ipogei, dove da secoli, da millenni, perpetrano indisturbati le Vie della Tenebra.

Anche se la Tenebra prospera laddove è più debole la Luce, ciò non significa che essa sia confinata nelle lande abbandonate a se stesse: intere nazioni delle Genti hanno preferito le vie della Tenebra a quelle della Luce e, approfittando delle divisioni nel campo dell'Ecumene e delle lotte per l'Egemonia, sono riuscite a sopravvivere alla Lunga Guerra e, col tempo, a consolidarsi e prosperare: dagli Hoyrachean, guerrieri colossali, signori di arti oscure, che si proclamano discendenti dei Fomori, agli Zharkian, i cui capi, a quanto si dice, vivono sotto il controllo mentale dei Signori dell'Erebo, passando per gli Haariti, che vivono servendo i giganteschi Gog e Magog, Principi del Palazzo Sotterraneo, e per gli abitanti di Langrah Duhr, l'Isola dell'Eterno Tramonto, dove la Somma Sacerdotessa del Verbo Nero celebra i Suoi Misteri.

Le Lande Nere

Per quanto la Tenebra sia forte anche nel Mondo di Sopra e viva, in un modo o nell'altro, anche nell'animo degli esseri umani e in alcuni aspetti della loro vita, contribuendo a forgiarli, la patria degli Antichi è il Mondo di Sotto. Al di là delle Soglie che separano il mondo della Luce delle Genti da quello della densa Tenebra, infatti, esiste la sconfinata realtà delle Lande Nere, il mondo del buio, delle acque segrete e del fuoco, dove le più minacciose Nazioni degli Antichi e i loro spaventosi Signori dominano su immense città-alveare e vertiginose fortezze di basalto. Con le loro meraviglie e i loro orrori, i loro pericoli e le loro ricchezze, le loro sfide e i loro saperi dimenticati, esse attendono chi osi sfidare le incognite e il buio delle sterminate regioni ipogee; un autentico mondo sotto il mondo.

Gli Spiriti e il Mondo di Là

«La Luce e la Tenebra condividono l'adesione a leggi o principi, per quanto opposti; l'Abisso invece non è tanto un diverso sistema di regole, quanto la dissoluzione delle stesse e, con esse, di ogni principio o massima d'azione che l'intelletto possa formulare. Nell'Abisso tutto è caos, puro intuito; il dominio del particolare, dell'arbitrario e dell'irripetibile sull'universale, il necessario e l'immutabile.»

Da Indagine sui principi primi del reale,
di Samuada Feidhan, Stella-di-luce, l'Imperatrice Sapiente

Fin dalla notte dei tempi, che fossero immersi in sogni vividi e sconvolgenti, al culmine di ipnotici riti estatici, sprofondati nell'uso di sostanze psichedeliche o pervasi da un'ineffabile follia, le Genti hanno visitato una dimensione diversa della realtà, dove hanno incontrato forze immani e diverse da sé, immateriali e soverchianti, spesso aggressive e paurose, talvolta enigmatiche e benevole, ma sempre misteriose e inesplicabili. Suggestionati dalla splendida e terribile maestà di questi Spiriti, o Entità Pure (dette così perché non toccate dalla sostanza del mondo materiale), e dalle sensazioni complesse, terrificanti ed esaltanti che essi generavano nel loro animo, gli esseri umani hanno spesso espresso verso queste potenze reverenza e timore. Ma queste esperienze grandiose e paradossali, liberatorie e alienanti, hanno anche contribuito a far maturare nelle Genti una consapevolezza più profonda circa la loro natura, perennemente in bilico tra il basso e l'oltre, la materia e lo spirito, la Tenebra e l'Abisso; tra le dure leggi del mondo esteriore e le insopprimibili aspirazioni del mondo interiore. Grandi uomini e grandi donne impararono così a danzare tra i due mondi, dischiudendo prospettive inattese e dando il via a una nuova stagione di potere per le Genti.

Universi caotici

Almeno in apparenza, il mondo materiale si dispiega in unità di spazio e di tempo solide e misurabili, regolate da ferree logiche causali: se la mia Kidnè-nabar è qui, non può essere anche in un'altra stanza; lo potrà essere più tardi, ma solo se deciderò di spostarla. Il Mondo di Là, invece, non risponde a

queste regole; nel mondo disincarnato dei sogni e delle visioni, una cosa può essere al contempo un'altra, o essere in due posti contemporaneamente, o essere stata in un posto in cui non è mai stata. Non solo; il Mondo di Là arriva a insinuare la sua illogicità e la sua natura arbitraria tra le maglie della nostra realtà, minando le sue leggi e generando la componente caotica e imprevedibile del Mondo di Qua.

Col tempo, le Genti hanno imparato a riconoscere che il Mondo di Là – il Chasma – non è irreale, ma piuttosto un livello diverso di RAYN, per certi versi il doppio del Mondo di Qua, ma un doppio immenso, sconfinato, in cui convergono, si mescolano e ribollono infinite forze, intelligenze, realtà, sogni, aspirazioni, paure, idee; è il luogo in cui si incontrano e si scontrano Entità di varia natura e l'elemento immateriale delle Genti, che alcuni chiamano spirito: un nocciolo di coscienza che nasconde in sé, quando coltivato, una promessa di sconfinata potenza e libertà. Allo stesso tempo, però, il Mondo di Là è una selva di insidie e pericoli, sia per chi non è iniziato alle vie interiori dell'Oniromantica sia per chi lo è, ma si spinge in quella selva fino al punto di smarrire la strada verso casa.

La Goezia e la Iatromanzia

Al di là dei vaneggiamenti dei saccenti, le Entità Pure del Mondo di Là sono imperscrutabili e di fatto inconoscibili, almeno su un piano razionale. Come sa bene il savio, parlando di 'Spiriti', o 'Entità Pure', si allude a forze inesplicabili che si cerca di descrivere e comprendere assegnando nomi,

sembianze, caratteristiche, ma solo l'ignorante si illude di comprenderle veramente. Quando la sapienza delle Genti descrive e rappresenta, per esempio, Idalgashinna come un giovane glabro assiso su un trono, intende dare una forma a ciò che forma non ha, per comprenderlo e in qualche modo trovare la forza e le coordinate per confrontarsi con lui e affrontarlo. Perché la natura degli Spiriti, per quanto sfuggente, è il più delle volte ostile e vorace. Tramite la Soglia del sogno o altre vie, gli Spiriti si affacciano nelle menti degli esseri umani e il più delle volte lo fanno per impadronirsene, ottenebrarle, perderle o soggiogarle; ma al tempo stesso essi costituiscono una formidabile fonte di potere, per chi sa attingervi. Da qui nasce la Magia Rituale, a quanto si dice già coltivata ad altissimi livelli da alcune Nazioni degli Antichi e ora appannaggio anche delle Genti. Essa è divisa in Iatromanzia e Goezia – cui si aggiunge la Stregoneria, che ne è una forma dai tratti folclorici; usando strumenti del tutto simili e basandosi sugli stessi principi, queste arti comandano gli Spiriti, ma con finalità diverse: la Iatromanzia cerca di respingere o quantomeno limitare la loro influenza nel Mondo di Qua; la Goezia invece cerca di sfruttarli per ottenere effetti e vantaggi di vario genere, spesso costringendoli e vincolandoli all'interno di Feticci.

L'Oniromantica e i Reami onirici

Ma c'è un altro modo per interagire con le forze del Mondo di Là, ed è farlo direttamente a casa loro, varcando la Soglia che separa l'Ecumene dal Chasma. Questa è la via di donne e uomini visionari e intrepidi perennemente in bilico tra spirito e materia, esaltazione e terrore, chiamati talvolta Viandanti Onirici o sciamani, più spesso Oniromanti.

Attraverso un percorso interiore che può essere talvolta agevolato da un maestro, ma che è in sostanza una strada solitaria, gli Oniromanti scoprono in sé un piano diverso della propria esistenza; una parte di sé potente e libera, capace di muoversi consapevolmente nel Mondo di Là, accettandone tutte le sfide e i rischi: il cosiddetto Re Interiore. Non più imprigionato dai ceppi dello spazio e del tempo, il Re Interiore di un Viandante può vivere così lunghe vite, intrattenendo relazioni con altri Viandanti provenienti da ogni angolo del RAYN, mutando il suo aspetto e talvolta arrivando a conservare solo pochi e laceri ricordi della sua vita nel Mondo di Qua. Non stupisce dunque che in alcuni casi finisca per essere difficile distinguere questi potenti Viandanti dalle Entità pure, e alcuni savi congetturano che molte delle Entità ora temute dalle Genti siano state, in tempi antichissimi e dimenticati, loro fratelli e sorelle.

Vagando per il Chasma, attraverso le sue realtà mutevoli e spesso stridenti, variegate e contorte, capita di entrare in regioni che paiono più solide e organizzate, anche se secondo logiche aliene e spesso inquietanti. Queste regioni, dette Reami, sorgono spesso intorno a Entità o gruppi di Entità di particolare potere, capaci di creare aree vaste come interi mondi dotandole di una qualche forma di distorta coerenza. Tutte le Grandi Entità più conosciute e temute dalle Genti, come per esempio Idalgashinna, Ariadne, Kraghma e Nimbor, sono infatti al centro di mondi personali, dove spesso vivono circondati da corti di Entità minori – e talvolta spiriti delle Genti – a loro asservite.

In modo simile, anche alcuni fra gli Oniromanti più potenti plasmano parti del Chasma secondo i loro desideri, spesso popolandole con Entità minori di loro creazione, ma talvolta attirando e intrappolando anche persone tratte dal Mondo di Qua. Assisi al centro delle loro corti di sogno, questi Oniromanti finiscono per ritrarsi sempre di più dalla Luce, diventando i solitari despoti di pericolosi mondi che fluttuano nelle maree oniriche; mondi in cui non è difficile entrare, ma quasi impossibile uscire.

Gli Spiriti e la Luce

L'ombra delle Entità del Chasma, grandi e piccole, si allunga spesso nel Mondo di Qua. Singoli spiriti senza nome bramano di accedere alla Luce, e per farlo si insinuano nell'anima delle Genti, spesso durante i sogni, cercando di soggiogarne la volontà e di assumere il controllo del loro corpo. Entità di potenza ancora maggiore da secoli rapiscono alla Luce la mente delle Genti, trascinandole nei loro folli mondi, facendole schiave o divorandole misticamente. Spesso l'azione di queste forze si manifesta sotto forma di malattie mentali, deliqui, catalessi; talvolta esse agiscono in modo più sottile, instillando e coltivando un pensiero malsano, una mania ossessiva, o un comportamento inquietante e pericoloso. Talvolta poi gli Spiriti acquistano segretamente il controllo di uomini di potere, o si assicurano influenza nel Mondo di Qua infestando luoghi od oggetti chiave delle comunità, e usano questa comoda posizione per controllarle per scopi misteriosi.

Fra questi disturbi, alcuni tra quelli di maggiore frequenza e portata sono stati codificati dalle tradizioni mediche e sapienziali: si parla quindi di Velo di Kadha, Mano di Idalgashinna, Fiamma di Kraghma… È opinione comune che spesso queste infestazioni siano causate da comportamenti sconsiderati, come eseguire rituali senza possedere un'adeguata preparazione, maneggiare imprudentemente Feticci, violare conoscenze o reliquie riservate agli iniziati; ma la triste realtà è che le Genti sono da sempre esposte all'urto di queste forze inesplicabili, e l'impressione è che il più delle volte queste sventure si abbattano sulle persone in modo crudelmente arbitrario.

UN MONDO FISICO E SPIRITUALE

Il RAYN è un intreccio di forze materiali e spirituali; tra i diversi piani non c'è una netta separazione, ma una continua, inestricabile relazione, un dialogo – e una lotta – costanti. Vivere il RAYN, combatterne le battaglie con consapevolezza, implica una progressiva esplorazione del rapporto tra materia e spirito, necessità e libertà, terra e cielo; che si siano percorse le infinite leghe del vasto RAYN, o che non ci sia mossi di un passo, al termine di questa esplorazione ogni essere umano conoscerà il suo destino e vedrà la realtà con occhi nuovi.

Yvarnos, gli Eggregori e il Sigillo dei Mondi

Non c'è consenso sull'origine del Mondo, né su un piano storico né su quello metafisico. Molti mistici e filosofi hanno però postulato l'esistenza di Yvarnos, un grande spirito creatore trascendente, il cui atto creativo ne avrebbe però prosciugato le forze, costringendolo a una sorta di eterno letargo – da cui però, secondo alcuni mistici, un giorno si sveglierà. Prima di cedere al Sonno, Yvarnos avrebbe posto a guardia dell'opera sua gli Eggregori, detti anche Veglianti: una cerchia di potenti Spiriti incaricati di difendere, alimentare e sorreggere il Sigillo dei Mondi, sorta di barriera che impedirebbe che i tre principi del RAYN – Luce, Tenebra e Abisso – si mescolino in modo indiscriminato, o che uno di essi distrugga gli altri. La rottura del Sigillo dei Mondi, secondo molti, provocherebbe il collasso della realtà.

Yvarnos non è oggetto di alcuna forma di culto, essendo piuttosto un ente speculativo e filosofico; alcuni efficaci Talismani e formule magiche delle Genti invece sono indirizzati ai Veglianti, ma non è chiaro se traggano il loro potere da queste mitiche entità o se funzionino secondo logiche simboliche ancor più misteriose.

La Gnosi e l'incerto statuto della realtà

Secondo molti filosofi, la sostanza della realtà è meno solida e costante di quanto si possa pensare e, nei fatti, piano spirituale e piano materiale non sono due ordini distinti di cose. Nel RAYN, l'ordinata quotidianità di chiunque è fragile e può essere interrotta in modo improvviso dall'irruzione di ordini diversi di realtà, perché, ammesso che esista, il Sigillo dei Mondi agisce come un principio di armonizzazione, o un filtro, ma non come una barriera invalicabile.

Questa intuizione originaria è la pietra fondante della Gnosi, un percorso di scoperta del sé e del suo rapporto con la realtà portato avanti da mistici sparsi in tutta l'Ecumene. Questa ricerca non è un'esclusiva della Luce, della Tenebra o dell'Abisso, perché, come dicono gli Esardan, per ogni luogo del vasto RAYN ci sono sempre tre vie che lo raggiungono. Secondo le proprie diverse inclinazioni e metodi, quindi, Cenobiti, Anacoreti e Coribanti si avventurano lungo questo sentiero di scoperta, già percorso da altri prima di loro eppure sempre nuovo e inesplorato, raccogliendo molti frutti lungo questa via: grandi poteri spirituali, capaci perfino di annullare e riplasmare i nessi spaziotemporali e causali.

I Tre Sentieri e i Sette Sigilli

Questa ricerca non è una prerogativa esclusiva degli Gnostici; uomini e donne di tutta l'Ecumene intraprendono, talvolta senza neppure esserne consapevoli, questa ricerca, ognuno lungo quello, fra i Tre Sentieri, che meglio risuona nella loro anima. Accanto alle lusinghe del potere mondano e ai prodigi della Magia Rituale e della Technia – la cosiddetta Via Esteriore – i Cercatori potranno quindi scoprire dentro di sé altri orizzonti di conoscenza e di potere: la cosiddetta Via Interiore. Acquisendo il dono ambiguo dell'Oniromantica, apprendendo i mistici Suoni Ancestrali, praticando le tecniche della Gnosi e, soprattutto, spezzando i Sette Sigilli che separano le Genti dalle verità ultime, potranno assurgere a un livello superiore di comprensione del RAYN e, conseguentemente, a un maggior controllo di questo, e delle proprie esistenze. Man mano che vivono vite avventurose e piene di lotte, interrogandosi sul senso degli eventi e sullo

LA NATURA IMMATERIALE DELLE GENTI

Iatromanti, Goeti e filosofi cercano da secoli, in genere senza grande successo, di dare nomi, classificare e comprendere i principi metafisici che reggono il Mondo di Là e, più in generale, il RAYN. La maggior parte conviene nel distinguere tra mondo materiale e spirituale, pur sottolineando che tra i due piani esiste continuità e interazione, più che separazione.

A livello individuale, al piano della materia corrisponderebbe il corpo, a quello spirituale appunto lo spirito. L'anima sarebbe una specie di tramite, uno schema intermedio, essenziale per mettere in comunicazione corpo e spirito.

Non bisogna dimenticare che in RAYN esistono altresì molte scuole filosofiche e orientamenti diversi, e che per tanti mistici dell'Andjava, come pure per molti Gnostici Esardan e imperiali, la realtà delle cose potrebbe essere assai più complessa e sfumata.

scopo delle norme, esplorando le profonde e spaventose Lande Nere o le infinite ed enigmatiche Terre del Sogno, facendosi insomma strada in un mondo duro e violento, l'asprezza e la solitudine della via verranno compensati dalla progressiva scoperta che in realtà c'è una potente forza 'amica' cui l'essere umano può fare appello; ma essa non è qualcosa di esterno, un alleato altro da sé, quanto piuttosto un sapere, o saper fare, dimenticato, che deve essere portato a galla attraverso un lungo e drammatico cammino di riappropriazione, perché la vita in RAYN è una continua iniziazione a questo mistero; il mistero dell'essere umano.

C'è una favola che gli Esardan raccontano ai loro figli prima che si addormentino. Nessuno ne conosce l'origine.

C'era un tempo, lontano lontano, quando il mondo era un gran disordine! Non c'erano alto né basso, né dolce né salato, né freddo né caldo, né sonno né veglia. Era tutto un mare in tempesta, con tanto chiasso e pochi posti dove potersi rifugiare per avere un attimo di calma. Uno di questi era uno scoglio solitario, affacciato sul Mare dei Sogni. È proprio lì che Irrina, una ragazzina Esardan buona e coraggiosa proprio come te, se ne andava spesso a riflettere in silenzio. Un giorno, Irrina conobbe Babala, il figlio del Re dei Mari, perché ogni tanto anche lui se ne andava allo scoglio in cerca di un po' di pace. I due fecero subito amicizia e, col passar del tempo si innamorarono e decisero di sposarsi. I genitori di Irrina, però, erano contrari al matrimonio.

«Figlia mia – le diceva il padre – non puoi sposare uno della gente del Mare dei Sogni, nemmeno se è il figlio del Re. Il loro regno è solo confusione e tempesta, saresti la Regina del Nulla.»

«Ma io lo amo, lo amo! – rispondeva lei – E non mi importa niente di essere Regina!»

La mamma di Irrina, preoccupata quanto suo marito, ma molto più saggia di lui, senza dir niente a nessuno andò a trovare il Re del Mare dei Sogni e gli spiegò la situazione. I due parlarono a lungo sotto la luce della Luna, che a volte era anche il Sole, ed alla fine trovarono una soluzione.

Il Re dei Mari chiamò Babala e Irrina e li portò su una spiaggia dove la sabbia era finissima e malleabile, come la creta. Poi prese un piccolo seme e lo piantò nella sabbia.

«Irrina – le disse – Ora lascia l'impronta del tuo piede proprio qui, dove ho deposto il seme.»

Irrina lo fece, e in quel momento tutto prese la misura dell'Uomo. Il caldo fu caldo e il freddo fu freddo. Il dolce e il salato divennero sapori distinti. Il mondo acquisì un senso, anche il Regno del Mare dei Sogni non era più il Nulla.

Così Irrina poté sposare il suo amato Babala e vivere felice e contenta!

AVVENTURA

RAYN

IL LUGUBRE CANTO DELLA NOTTE

Avventura per 3-5 Cercatori alle prime armi o per 2-3 Cercatori esperti.

SINTESI DELLO SCENARIO

Una creatura del Mondo di Sotto, un Wigha-Muth sotto mentite spoglie che si fa chiamare Mastro Yorna, ha assunto il controllo di una miniera Esardan, assoggettando gli umani che la gestiscono, per impadronirsi di una rara sostanza che vi è stata scoperta in abbondanza: il Ghal. I traffici della creatura, però, non sono passati inosservati, e dalla vicina città di Neltau qualcuno parte per investigare. Vedendosi scoperta, la creatura cerca ora di tornare nel suo mondo spazzando via qualunque ostacolo.

APPUNTI PER LO IEROFANTE

Leggi tutta l'avventura prima di farla giocare!
Chiedi ai giocatori di disporsi al tavolo secondo il Sentiero prevalente del loro Cercatore. Questo aiuterà la gestione delle cartoline Primo Sigillo, che potranno condividere più facilmente. Se più di un giocatore si trova a condividere la stessa cartolina Primo Sigillo, di' loro di tenerla in mezzo. Non appena uno di loro avrà giocato il relativo potere, lascerà la cartolina a chi non l'ha ancora usato.
Laddove possibile, usa il Paredro Ciakko per venire in aiuto dei Cercatori, se lo ritieni necessario. Privilegia i suoi interventi a quelli di altri Personaggi non giocanti, se possibile. Se preferite un approccio 'duro', ovviamente lascia che i Cercatori se la sbroglino sempre da soli.

PANORAMICA

Il lugubre canto della notte è diviso in sette scene.

- Scena 1: Le autorità della città di Neltau incaricano i Cercatori di indagare sull'improvvisa partenza di un consigliere cittadino, il sapiente Omayr Kreissta. I nostri eroi si dirigono quindi verso Suwar, un piccolo villaggio di ex minatori in decadenza, dove – a quanto pare – Omayr è diretto.
- Scena 2: Poco prima di giungere a destinazione, i Cercatori sono aggrediti da uno Zunki-Ghal, un Generato di aspetto mostruoso. Durante lo scontro vengono assistiti da due ex minatori, che hanno visto di recente Omayr Kreissta.
- Scena 3: I Cercatori vengono accompagnati al villaggio, minacciato dai Generati che da qualche tempo hanno sostituito gli Esardan nel lavoro in miniera. I Generati sembrano preda di una sorta di invasamento.

- Scena 4: Nottetempo, i Generati sotto il controllo di Yorna attaccano il villaggio. I Cercatori devono collaborare alla difesa del piccolo insediamento, prima che da un vicino forte giungano i rinforzi.
- Scena 5: Reso sicuro il villaggio, i Cercatori si rimettono sulle tracce di Kreissta e raggiungono la miniera. Al loro arrivo scoprono che il luogo è disabitato e che è stato teatro di eventi insoliti, dietro i quali si cela il misterioso Mastro Yorna.
- Scena 6: I Cercatori affrontano una breve ed enigmatica escursione nel Mondo di Là, cui arrivano grazie all'induzione ipnotica esercitata da un Cosmogramma, in seguito alla quale trovano alcuni indizi che permettono di scoprire i retroscena della vicenda.
- Scena 7: Ai Cercatori non resta altro che entrare nelle miniere, superare le difese di Mastro Yorna e affrontarlo.

ANTEFATTO

Circa due anni or sono, nella miniera di salgemma di Suwar venne scoperto un piccolo quantitativo di una strana sostanza oleosa. I fratelli Herainon, titolari della licenza di sfruttamento della miniera, inviarono un campione a Neltau per farlo esaminare. Dopo qualche tempo si presentò da loro un enigmatico forestiero dallo strano aspetto, dicendo di essere Mastro Yorna, ingegnere e alchimista. Yorna rivelò agli Herainon che la sostanza da loro trovata era Ghal, un minerale semiliquido dalle portentose proprietà, e promise di renderli molto ricchi grazie allo sfruttamento del filone, a patto di tenere segreta la cosa. Yorna, in realtà, era salito dal Mondo di Sotto per mettere le sgrinfie sul preziosissimo minerale!

Vendendo sul mercato nero piccole quantità di Ghal, Mastro Yorna ricavò abbastanza denaro per finanziare estrazioni intensive della sostanza. Affascinati dalle sue dimostrazioni di potere e allettati dalla promessa di guadagni immensi e di essere iniziati alle vie della Tenebra, da cui si sentivano da tempo attratti, i fratelli Herainon affidarono a Mastro Yorna sempre più potere. Su sua iniziativa, i minatori umani, uniti in una Fratria che dimora in un villaggio ai piedi della miniera, vennero licenziati e rimpiazzati con minatori Generati. Alla gente del villaggio restò solo la mansione di trasportare i carichi di salgemma, sempre meno frequenti, fino a Guardia di Niwa; la Fratria di minatori cadde quindi in miseria e gran parte dei suoi membri abbandonarono il villaggio. Gli Herainon trattennero alla miniera un unico dipendente umano, il Sorvegliante Zorka.

A oggi, Yorna ha estratto un'enorme quantità di Ghal e ha cominciato a pianificare il suo ritorno nel Mondo di Sotto, facendo scavare un tunnel che, dalle miniere, raggiunge la rete di cunicoli naturali sottostante il vecchio villaggio di minatori. Questi cunicoli sono collegati alle Lande Nere, e Yorna progetta di tornare in patria per questa via. Il Wigha-Muth ha messo fuori gioco i fratelli Herainon, ha sospeso anche le ultime spedizioni di salgemma e ha ordinato ai suoi Generati di ultimare il tunnel di collegamento.

I *fatti degli ultimi quattro giorni*

- Quattro giorni fa: Una ex minatrice del villaggio, Saydas Enkar, si reca alla rocca di Suwar per parlare coi fratelli Herainon in merito alla sospensione delle spedizioni di salgemma. Il Sorvegliante Zorka si comporta in modo strano e non la fa nemmeno entrare. Saydas, insospettita ed esasperata, il giorno stesso si reca a Neltau da un suo vecchio amico, il monaco gnostico Omayr Kreissta, sapiente e membro della Pritania (il consiglio cittadino), per chiedere consiglio e aiuto.
- Tre giorni fa: Omayr ospita la sua vecchia amica. Nella Valle del Meyr spirano venti di guerra e le circostanze imporrebbero che il monaco restasse in città, ma Saydas fa leva su vecchi sentimenti e debiti mai riscossi. L'uomo accetta di andare con lei al villaggio di Suwar per investigare sui fatti.
- Due giorni fa: I due partono da Neltau e la sera arrivano al villaggio.
- Un giorno fa: Al mattino, Saydas e Omayr vanno alla rocca di Suwar, ma non fanno ritorno. Per timore che il suo piano venga scoperto, Mastro Yorna ordina infatti al Sorvegliante di aizzare i minatori Generati contro i due curiosi. Saydas viene uccisa, Omayr fugge e si nasconde nelle miniere. Intuendo che sarà presto scoperto, Yorna incarica Zorka di assaltare il villaggio di Suwar e di impadronirsene, per poter fuggire col Ghal tramite i cunicoli. Con gravi perdite, gli abitanti del villaggio respingono però l'assalto. Nel frattempo, a Neltau, i Pritani, ignari di questi eventi, vengono a sapere che il sapiente Omayr è inspiegabilmente partito per recarsi a Suwar, e chiedono ai Cercatori di recuperarlo con urgenza.
- Oggi: All'alba gli abitanti superstiti del villaggio mandano tramite un corvo ammaestrato una richiesta di aiuto a Forte Sita, il presidio militare più vicino a Suwar. La mattina dello stesso giorno i Cercatori partono da Neltau sulle tracce di Kreissta. Viene anche mandato un corvo ammaestrato al villaggio per comandare al sapiente di tornare subito e per avvisarlo che i Cercatori stanno andando a prenderlo.

L'INGAGGIO

Prima di iniziare a giocare, leggi o parafrasa questa introduzione ai giocatori.

La città di Neltau è in fermento; il Nomarca di Ustnarthe sta ammassando truppe e materiali nella Fortezza di Fossonero, a nord, e le Città Libere della Valle del Meyr stanno mobilitando le loro forze in vista di un possibile confronto militare. Mentre i preparativi fervono, il Pritano e consigliere Omayr Kreissta due giorni fa ha lasciato in tutta fretta la città senza fornire giustificazioni. Si sa solo che era diretto a Suwar, una località mineraria sulle colline più a ovest, in compagnia di una donna di identità ignota. Dietro compenso, i Pritani vi hanno incaricati di riportarlo indietro il prima possibile, che lo voglia o meno.

SCENA 1: *Arrivo a Guardia di Niwa*

Partiti all'alba dal porto fluviale di Neltau, i Cercatori viaggiano via barca a spese dei Pritani della città e attraccano in tarda mattinata a Guardia di Niwa, un minuscolo insediamento lacustre costituito da poche case di pescatori, un molo e una torre di guardia, che sono gli stessi abitanti del villaggio a presidiare in caso di necessità. Il tempo è buono, l'incarico sembra semplice, e nulla fa presagire la tempesta che si sta per abbattere.

Questo è il momento per incoraggiare i giocatori a chiedere ragguagli sulla situazione, chiarendo bene che stanno ripercorrendo le tracce di Omayr Kreissta.

I barcaioli che gestiscono i trasporti lungo il fiume Niwa confermano di aver condotto i due fino a Guardia di Niwa, l'altro ieri, e spiegano che la donna si chiama Saydas Enkar; questa abita al villaggio di Suwar e fa parte della Fratria che un tempo si occupava dell'estrazione del salgemma e che ora si limita al trasporto dalla miniera di Suwar a Guardia di Niwa, dove viene imbarcato. La donna è uno dei leader della Fratria, insieme al fratello, Terion. La gente di qui conosce bene la donna, che ha una buona reputazione. Sbarcati, Omayr e Saydas si sono incamminati lungo la mulattiera che porta al villaggio, informazione che anche i pochi abitanti di Guardia di Niwa possono confermare. La gente di qui presume che i due abbiano raggiunto il villaggio la sera dello stesso giorno, ma non lo possono sapere con certezza.

Conducendo con sagacia indagini ulteriori, gestendo bene i dialoghi o tramite una Prova di Astuzia (2D), si può scoprire qualcosa di più.

- Successo. Barcaioli e/o abitanti riferiscono che il flusso di salgemma è andato assottigliandosi sempre più in questi ultimi due anni, e che da alcune settimane non arriva più nulla.

LE FAQ DEI CERCATORI

Chi è Omayr Kreissta? Che sappiamo di lui?

È uno stimato sapiente gnostico, cultore di una via mistica di crescita spirituale. In gioventù ha viaggiato, ma da parecchi anni vive a Neltau, dove serve come consigliere e Pritano. Essendo un Anacoreta, quindi incline alla Tenebra, è talvolta oggetto di chiacchiere, ma in passato ha reso grandi servizi alla cittadinanza.

Cosa sappiamo dei suoi ultimi movimenti?

Omayr ha lasciato chiaramente detto che sarebbe andato al villaggio di Suwar, ai piedi della locale miniera di salgemma, e che sarebbe tornato il prima possibile, ma non ha spiegato il motivo del viaggio.

Che sappiamo della donna che era con lui?

Nulla; sapete solo che tre giorni fa una donna più o meno della sua età è venuta a trovarlo e che il giorno dopo (l'altro ieri) i due sono partiti insieme, lasciando detto che erano diretti al villaggio di Suwar.

Cosa sappiamo del villaggio di Suwar?

Con il nome di Suwar si indicano una miniera di salgemma con la relativa rocca (la rocca di Suwar), e un piccolo villaggio poco lontano (il villaggio di Suwar), ai piedi di questa; la gestione della miniera è in mano a tre fratelli, gli Herainon. Una Fratria di liberi cittadini Esardan si occupa dell'estrazione e del trasporto del sale fino a Guardia di Niwa.

- Incremento. I fratelli Herainon si sono fatti col tempo sempre più solitari ed eccentrici, e ormai non sembrano occuparsi molto dell'estrazione di salgemma.

Ai Cercatori non resta che imboccare la mulattiera che sale sulle colline a ovest, rimettendosi sulle tracce dei due.

APPUNTI PER LO IEROFANTE

Alcuni nomi di barcaioli e abitanti dell'insediamento: Layrsa, Targon, Zoon, Hvera.
Che cosa è necessario perché la storia prosegua: i Cercatori devono dirigersi verso il villaggio di Suwar.

SCENA 2: Scontri e incontri

Nel primo pomeriggio i Cercatori si incamminano verso il villaggio di Suwar, seguendo una mulattiera che sale serpeggiando tra le colline boschive.

Se cercano tracce, fai eseguire una Prova di Astuzia (2D, Sgravio con Sopravvivenza).

- Successo. La mulattiera è in buone condizioni ma negli ultimi tempi è stata poco usata; ci sono però tracce di passaggio recente di alcune persone.
- Incremento. Probabilmente erano due persone, e sono passate due giorni fa.
- Due o più Incrementi. I Cercatori trovano anche traccia di una sostanza oleosa, nerastra e lucida.

È possibile esaminare la sostanza con una Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Technia).

- Successo. Si tratta di Ghal, una rara sostanza dalle grandi proprietà alchemiche.
- Incremento. Il Ghal è una sostanza biotica (cioè in qualche modo viva) che permea porosità sotterranee ed è dotata di proprietà morfiche: è cioè in grado di modellarsi da sé.
- Due o più Incrementi. Il Ghal può essere usato per creare rari Generati, reagisce alla presenza di esseri viventi secondo meccanismi poco noti ed è anche combustibile.

Nel tardo pomeriggio, quando ormai sono vicini al villaggio di Suwar, i Cercatori notano una massa nerastra grossa come un vitello che, dalla loro sinistra, scende il pendio muovendo rapidamente verso di loro. È un pericoloso Generato, lo Zunki-Ghal!

La massa nerastra, leggermente luccicante, pare una grossa palla che si muova silenziosamente ma a grande velocità su quattro zampe turbinanti; quando giunge a pochi passi di distanza, si nota che lascia cadere gocce di un viscoso liquido lucido, denso e scuro. La cosa non emette versi e non ha una testa, sicché è difficile comprenderne le intenzioni; di certo si muove in modo molto veloce e punta dritto verso i Cercatori, senza rallentare.

Se uno o più Cercatori riescono in una Prova di Astuzia (2D), vedono con buon anticipo la creatura e di conseguenza possono disporsi in modo ottimale, tentare di colpirla mentre si avvicina, o intraprendere altre azioni. Per ogni Incremento ottenuto, i Cercatori ottengono un turno per agire o per cercare di comprendere di cosa si tratti. Per farlo è necessario riuscire in una Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Technia).

- Successo. La creatura è uno Zunki-Ghal, un Generato estremamente raro, creato con una sostanza biotica dalle proprietà morfiche chiamata Ghal.
- Incremento. Gli Zunki-Ghal sono organismi collettivi capaci di percepire in qualche modo il pensiero. Riescono così a individuare bersagli immobili, silenziosi e virtualmente invisibili.
- Due o più Incrementi. Questi Generati patiscono il calore intenso.

Se nessun Personaggio riesce nella Prova di Astuzia, i Cercatori si accorgono della creatura solo quando è molto vicina e pronta ad attaccare; determina l'iniziativa come di consueto, in base al punteggio di Astuzia. Raggiunti i Cercatori, la massa pare sospendersi in aria, dilatarsi di alcune spanne e contrarsi assumendo una nuova forma, bipede e dotata di artigli, poi attacca appena gli è possibile; il tutto accade in un breve istante!

I Cercatori non hanno mai visto niente del genere; i colpi che subisce sembrano turbare la creatura, ma incontrano poca resistenza in quel corpo semiliquido tenuto insieme da una forza misteriosa.

Prima che i Cercatori subiscano ferite troppo gravi, e in ogni caso prima che finisca il combattimento, al fianco della Fratria intervengono due abitanti del villaggio: Terion e sua nipote Ailas. Una volta sconfitto, lo Zunki-Ghal si disgrega in una massa di liquido nerastro e maleodorante.

Terion è un pezzo d'uomo, sui cinquant'anni, solido nel corpo e nello spirito, di indole cordiale. Ailas è una ragazza sui venti, poco espansiva, di bell'aspetto e molto a suo agio nel muoversi nella foresta. I due sono molto angosciati per Saydas, che è la sorella di lui e la madre di lei, e preoccupati per la loro sorte e quella del villaggio, ma si mantengono il più possibile freddi e pragmatici. Terion e Ailas sono molto solleciti nell'aiutare i Cercatori e in particolare l'uomo si mostra sollevato dal fatto di averli trovati. Presenta sbrigativamente se stesso e la nipote, dice loro di venire dal villaggio di Suwar e che è molto urgente raggiungere l'insediamento prima che faccia buio, perché i dintorni non sono affatto sicuri.

ZUNKI-GHAL

Valore	10
Sapienza	X
Astuzia	10
EF	21
EM	21
Danno	3
Protezione	0
Fato	1

Arma naturale. Artigli plasmabili, Danno 3.

Consistenza semifluida. Ogni Danno cinetico viene dimezzato per difetto.

Sensibilità al fuoco. Ogni Danno termico viene raddoppiato (per esempio una torcia infligge Danno 4).

Sensi. Lo Zunki-Ghal percepisce l'ambiente circostante come una struttura di campi elettromagnetici, muovendosi perfettamente anche al buio e in assenza di rumori. Individua a colpo sicuro gran parte delle onde cerebrali umane.

Se i Cercatori tentennano e chiedono spiegazioni, l'uomo insiste affinché si incamminino, promettendo ragguagli sulla situazione strada facendo. Se vogliono, i Cercatori possono tentare di capire se i due sono sinceri con una Prova di Astuzia (2D).

- Successo. I due sono sinceri.
- Incremento. I due sono in buona fede e spaventati, anche se mantengono la calma. Desiderano condurre in fretta i Cercatori al villaggio per garantire a tutti la massima protezione possibile.

Quando accolgono l'invito, l'uomo spiega brevemente la situazione. Leggi o parafrasa il racconto di Terion, permettendo ai Cercatori di dialogare un po' con lui e di chiedere maggiori dettagli su questo o quel punto.

LE FAQ DEI CERCATORI

Cos'era quella creatura?

Noi li chiamiamo i Segugi, perché trovano sempre la preda, ma non sappiamo cosa né quanti sono.

Da dove venivano i Generati che vi hanno attaccato?

I minatori Generati normalmente abitano a rocca di Suwar e alla miniera, che sono una accanto all'altra. Non sappiamo esattamente quanti siano; durante l'assalto della scorsa notte ne abbiamo abbattuti quasi una ventina. Hanno attaccato in piena notte e si sono ritirati prima che albeggiasse.

Chi gestisce la miniera?

Due sorelle e un fratello, gli Herainon. Col tempo si sono fatti eccentrici, facendosi vedere sempre meno e sostituendo i minatori umani coi Generati, fino a congedare i pochi servi Amardan (Sajagin asserviti) e a tenere un unico dipendente umano, il Sorvegliante Zorka.

Com'è la vita da queste parti?

Non potendo più lavorare nella miniera di salgemma, ci siamo tutti impoveriti, e la nostra Fratria di minatori è quasi dispersa. Molti si sono trasferiti a Neltau o hanno costruito fattorie nella foresta, in direzione di Forte Sita. In pochi siamo rimasti in zona, dedicandoci al trasporto del salgemma, ma col tempo i carichi si sono fatti sempre più rari e da alcune settimane non ce n'è più.

Avete idea di cosa sia successo agli Herainon/alla miniera?

Circa due anni fa si è trasferito alla rocca di Suwar un forestiero, una specie di alchimista che si fa chiamare Mastro Yorna, un tipo alto e incredibilmente grasso. Nessuno di noi gli ha mai parlato direttamente, l'avremo visto sì e no una volta da lontano. Credo abbia istruito su qualcosa gli Herainon, che sotto la sua guida sono diventati sempre più stravaganti e sfuggenti. È colpa di Yorna se tutto è andato in rovina, ma non so dire se abbia una parte negli assalti dei Generati. In passato non si sono mai mostrati violenti.

Conoscete Saydas Enkar e/o Omayr Kreissta?

Certo. Saydas è mia sorella/madre. Lei e Omayr sono giunti al villaggio l'altro ieri e ieri si sono recati alla rocca di Suwar, ma non sono tornati. Temiamo per la loro sorte e domani andremo a cercarli alla rocca di Suwar.

Ci stavate aspettando?

Sì. I Pritani hanno mandato stamattina un messaggio al villaggio, per avvertire che dei Cercatori sarebbero venuti a recuperare Omayr Kreissta.

«La scorsa notte il nostro villaggio è stato attaccato dai Minatori… No, non siamo noi i 'Minatori'; noi non lavoriamo nelle miniere da un bel pezzo, ormai. Ad attaccarci sono stati i nuovi minatori, dei Generati creati apposta da quel maledetto, lo schifoso Mastro Yorna. Sembravano tutti impazziti; anche il Sorvegliante che li guidava era completamente fuori di testa. Siamo riusciti a respingerli, ma molti di noi sono morti e i feriti sono anche di più. Abbiamo mandato un messaggio a Forte Sita e stiamo aspettando che vengano a darci manforte. Non possiamo abbandonare il villaggio: per la foresta si aggirano queste strane creature che avete appena combattuto, e noi abbiamo un sacco di feriti da trasportare. Se i Generati dovessero attaccare di nuovo, non potremmo far altro che resistere fino all'arrivo dei rinforzi.»

Ci sono altre informazioni che potrebbero emergere dalle chiacchiere con Terion e Ailas; lascia che il dialogo fluisca libero. Tutte queste informazioni sono in possesso di qualunque altro abitante del villaggio di Suwar e possono essere reperite anche nelle due scene successive.

APPUNTI PER LO IEROFANTE

Che cosa è necessario perché la storia prosegua: i Cercatori devono aver sconfitto lo Zunki-Ghal, incontrare Terion e Ailas e seguirli al villaggio di Suwar.

AILAS ENKAR

Valore 8
Sapienza 5
Astuzia 7
EF 14
EM 12
Danno 5/3
Protezione 1
Fato 4

Arco composito esardan (Danno 5), **gambesone** (Protezione 1), **Kidnè-nabar** (Danno 3, maneggevole: Sgravio in combattimento).

Tiro accurato. Sgravio in tutti gli attacchi a distanza.

TERION ENKAR

Valore 8
Sapienza 6
Astuzia 6
EF 18
EM 12
Danno 6
Protezione 1
Fato 5

Ascia da battaglia (Danno 5, poco maneggevole: Aggravio in combattimento), **gambesone** (Protezione 1), **Kidnè-nabar** (Danno 3, maneggevole: Sgravio in combattimento).

Possanza. + 1 al Danno, già conteggiato.

SCENA 3: Il villaggio di Suwar

Poco prima del crepuscolo i Cercatori giungono al villaggio di Suwar, un piccolo insediamento immerso nella foresta, circondato da qualche campo coltivato e protetto da un paio di piattaforme per arcieri e da una semplice palizzata di legno, con un varco chiuso da un cancello di legno malridotto. Appena fuori dalla palizzata, nel punto di arrivo della mulattiera che collega il villaggio con Guardia di Niwa, termina una teleferica un po' malconcia i cui cavi arrugginiti si perdono sulle colline sovrastanti il villaggio. Presso la palizzata, una sentinella accoglie con sollievo il ritorno di Terion e Ailas e l'arrivo dei Cercatori. Entrati nel villaggio, questo si rivela essere un borgo composto da una ventina di edifici di discrete dimensioni e ben costruiti, ma basta uno sguardo superficiale per notare che molti sono sprangati e abbandonati; l'impressione generale è quella di una comunità che ha sicuramente conosciuto tempi migliori. Ma la cosa che maggiormente salta all'occhio è che per i viottoli, e in particolare intorno alla grossa casa comune al centro del villaggio, di recente è infuriata una battaglia: qua e là si vedono tracce di incendi, attrezzi e armi improvvisate abbandonate all'intorno, e macchie di sangue.

In un angolo lontano del villaggio sono stati ammucchiati numerosi cadaveri di umanoidi piccoli, robusti e seminudi, ora abbandonati alle mosche: sono i minatori Generati che hanno perso la vita assaltando il villaggio la notte scorsa. I morti umani sono stati invece disposti in una delle case abbandonate. Una Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Technia) permette di scoprire che i minatori sono Generati di classe Ialusga, molto usati per lavori di fatica, e di norma considerati pacifici e innocui.

Terion conduce subito i Cercatori nella casa comune, promettendo un pasto caldo e cure.

La casa comune

In questo edificio gli abitanti del villaggio consumano i pasti in comune e si ritrovano per trascorrere insieme il tempo libero. La casa, molto solida e con pochi accessi, la notte scorsa è stato l'estremo baluardo della difesa del villaggio, ed è rimasta inviolata, anche se le imposte e la porta mostrano danni evidenti che sono stati riparati frettolosamente.

L'edificio consta del piano terra, di un ammezzato e di uno scantinato. È qui che Terion invita i Cercatori, dove i vecchi e i bambini e i parecchi feriti gravi della scorsa notte si sono rifugiati, accampandosi alla bell'e meglio; sono circa trenta persone. Gli uomini e donne validi sono rimasti in sette, compresi Terion e Ailas; sono pochi, ma hanno tutti prestato servizio nella milizia – come dimostrano le loro Kidnè-nabar – e ricevuto dal Fato la loro quota di battaglie e violenza. Nel caso i Minatori dovessero riattaccare, come si aspettano più o meno tutti, sono determinati a vendere cara la pelle, e l'arrivo dei Cercatori ha rianimato un po' le speranze.

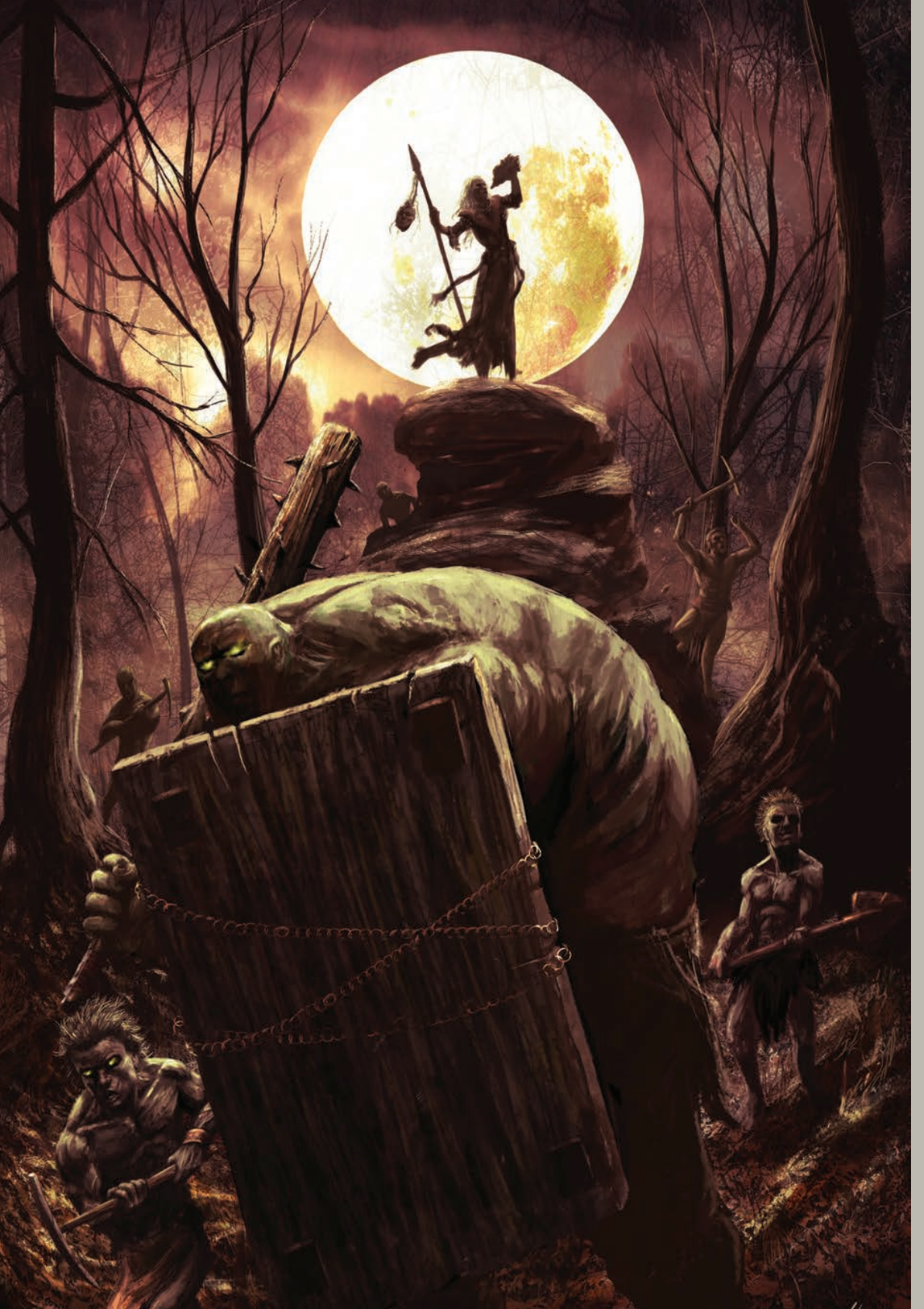
Nella casa comune accadono tre eventi fondamentali:

1. Gli abitanti del villaggio più pratici di medicina curano i Cercatori, che recuperano così fino a 3 punti di EF.
2. Terion e la sua gente ragguagliano brevemente i Cercatori sulla situazione tattica. Riferiscono che solo sette di loro sono in condizione di lottare, e che lo faranno al meglio delle loro possibilità; il numero esatto degli assalitori superstiti è ignoto, ma sono sicuramente alcune dozzine; sono guidati da un umano, il Sorvegliante, che pare completamente folle e li incita in battaglia suonando una specie di corno.
3. I Cercatori notano che dal fondo dello scantinato si diparte un corridoio sbarrato con un robusto cancello di metallo, contro cui sono stati addossati casse, botti e materiali vari. Il loro sguardo viene intercettato dagli abitanti del villaggio, che spiegano:
   «Costruendo la casa comune abbiamo scoperto una serie di cunicoli naturali. È un complesso immenso: li abbiamo esplorati per giorni e non siamo riusciti a mapparli per intero – e pensare che una volta eravamo minatori! Così per precauzione abbiamo sbarrato tutto.»
   Terion e i suoi spiegano che non hanno mai avuto grane dai cunicoli, anche se è possibile che si perdano nel Mondo di Sotto.

Nelle ore che mancano al tramonto, gli abitanti del villaggio cercano di rafforzare le loro scarse difese e i Cercatori devono decidere l'atteggiamento da tenere: possono disinteressarsi e riposare (in questo caso recuperano 1 punto di EF), collaborare o anche assumerne la direzione dei preparativi. Terion e i suoi mostreranno fin da subito grande considerazione della loro opinione (soprattutto se fra di loro ci sono Combattenti, Techniti e/o Esegeti), chiederanno il loro consiglio e si dimostreranno più che desiderosi di farsi guidare. Anche se non sono nuovi alla guerra, nessuno di questi ex minatori ha infatti mai avuto esperienze di comando.

Se i Cercatori assumono un ruolo attivo, fatevi spiegare brevemente quali sono i preparativi che intendono attuare, dove intendono opporre maggiore resistenza, se vogliono rafforzare il cancello della palizzata o la casa comune, se intendono studiare trappole o espedienti ecc. Gestite questo aspetto in modo diverso secondo che giochiate la scena in modo classico o che usiate il sistema per il combattimento di massa (vedi oltre); nel primo caso, lasciate più tempo ai giocatori per decidere quali provvedimenti adottare, nel secondo basterà che vi annuncino le linee generali della loro strategia.

Poi, calate le Tenebre, il nemico si avvicina.



Alcuni nomi degli abitanti del villaggio: Dande, Eraite, Lyssa, Sinferon.
Che cosa è necessario perché la storia prosegua: i Cercatori devono trascorrere la notte al villaggio. Sarebbe assai opportuno che dirigano i preparativi per la difesa.

SCENA 4: La battaglia

È buio e il profondo silenzio della notte viene interrotto da un suono basso e sinistro; un lugubre canto che entra nella testa dei Cercatori, fino a insinuarsi nel cuore e, da lì, propagare una vibrazione cupa e paurosa… All'udirlo, gli abitanti del villaggio impallidiscono; alcuni battono rumorosamente i denti, ma ognuno raggiunge la sua posizione in vista della battaglia. Attenzione perché il suono della conchiglia del Sorvegliante può avere effetti sui Cercatori *(vedi più avanti le statistiche di Zorka)*!

Poi, dei fruscii scuotono il sottobosco ai margini del villaggio. Infine, traditi dalla luce della luna, alcune decine di piccoli umanoidi seminudi sbucano dai cespugli. Per un istante rimangono schierati in silenzio, con volti tesi e contratti; alle loro spalle, compaiono poco dopo due altre figure.

La prima è un ominide diverso rispetto ai piccoli minatori; è alto quasi due metri e mezzo e possente, una massa incredibile di grasso e muscoli, glabro e dall'aria stolida. È un Nauzi, un Generato usato per lavori di fatica e in genere estremamente docile. È armato con una mazza a due mani di buona fattura, che regge con una sola mano, e di un rozzo ma grosso scudo ricavato da un massiccio tavolo; sta nei pressi della seconda figura, come a proteggerla. Quest'ultimo altri non è che il Sorvegliante Zorka, un essere umano dall'aria folle e scarmigliata; tiene in mano una grossa conchiglia e impugna una lancia su cui è appesa una testa di donna dai capelli lunghi. La testa ha gli occhi sbarrati e la bocca spalancata, e li muove in modo convulso e agonico, ma senza emettere alcun rumore.

La vista della testa semina sgomento tra i difensori del villaggio e anche questa può avere effetti sui Cercatori *(vedi sempre le statistiche di Zorka).*
Vedendo la testa, il volto di Terion diventa color cenere e Ailas per un momento vacilla, come se le stessero cedendo le ginocchia. I due hanno riconosciuto la testa: è quella di Saydas!

Terion urla: «Cosa avete fatto alla mia povera sorella, bastardi!»; la ragazza dopo un istante di cedimento si ricompone e comincia a ripetere un mantra: «Ogni compagna d'età di mia madre è come mia madre»; si tratta di un verso tratto da un rito di iniziazione Esardan.

Alle imprecazioni dell'uomo il Sorvegliante risponde con appelli farneticanti: «Arrendetevi a Lui e forse Egli avrà pietà di voi! Egli mi ha mostrato il suo Segno, e nel suo Segno io ho compreso!» (nel corso della battaglia il Sorvegliante menzionerà di tanto in tanto 'Lui' e il suo 'Segno', portatore di una qualche misteriosa – e presumibilmente folle – illuminazione).

A un suo cenno, i minatori Generati paiono esplodere in una follia omicida e assaltano il villaggio, in maniera caotica e nel più totale disprezzo della propria vita e di quella dei loro compagni. La battaglia è all'ultimo sangue: se i Cercatori si arrenderanno, verranno uccisi senza alcuna pietà dagli assalitori.

Una Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Magia Rituale) permette di concludere che qui non è sta agendo alcuna forza magica in senso stretto, ma che si tratta piuttosto di una lugubre messinscena.

Decidi ora, secondo tempo disponibile e inclinazione, come gestire la battaglia: se col più rapido sistema di combattimento di massa che trovi di seguito o come una classica fase di combattimento.

COMBATTIMENTO DI MASSA VELOCE

Svolgi il combattimento seguendo queste Fasi.

- Fase 1: Assegna un pool di 5D6 alla fazione degli assalitori, e uno di 2D6 a quella dei difensori.
- Fase 2: Assegna dei dadi bonus ai difensori (massimo 3) in base alle seguenti opzioni:
  - I Cercatori hanno aiutato la gente del villaggio a rinforzare le fortificazioni: +1 dado.
  - I Cercatori hanno escogitato trappole, manovre elusive, strategie ecc.: +1 dado.
  - Almeno un Cercatore ha tenuto con successo un discorso di incoraggiamento, riuscendo in una Prova di Valore (2D), oppure disponendo della Specialità Carisma: +1 dado.
- Fase 3: Fai eseguire a ciascun Cercatore che prende parte alla battaglia una Prova di Valore, Sapienza o Astuzia in base al tipo di contributo che vuole dare. Se i PG ne descrivono credibilmente l'utilizzo, lascia che usino le loro Specialità o Retaggi per ottenere Sgravi su queste Prove. Concedi subito uno Sgravio se i Cercatori hanno scoperto che il Sorvegliante non dispone di poteri magici e hanno condiviso questa informazione.
  - Se combatte in prima linea: Prova di Valore (2D).
  - Se guida le manovre dei difensori: Prova di Astuzia (2D).
  - Se cerca di sfruttare le caratteristiche del terreno o dell'equipaggiamento a disposizione dei difensori: Prova di Sapienza (2D).

Ogni Prova qui riuscita assegna uno Sgravio da giocare nella Fase 4. Ciascun Incremento aggiunge un ulteriore Sgravio.

- Fase 4: Lancia i dadi per determinare l'esito del turno di battaglia. Gli assalitori lanciano il pool di dadi a loro disposizione, i difensori lanciano sempre 2D6 + i dadi ottenuti nella Fase 2; inoltre, giocano tutti gli Sgravi accumulati nella Fase 3, trasformando quindi uno o più dei loro D6 in D4. Poi confronta il numero di Incrementi (i dadi che hanno totalizzato '1') ottenuti dalle due fazioni e procedi come segue:
  - *Per ogni Incremento ottenuto dagli assalitori, i Cercatori perdono 1D4 di EF se nella Fase 3 hanno messo alla Prova il loro Valore, o 1 punto di EF se hanno giocato di Astuzia o Sapienza (non contare la protezione).*
  - *Per ogni Incremento ottenuto dai Cercatori, sottrai un dado al pool degli assalitori.*
- Ripeti la Fase 4 finché gli assalitori non hanno esaurito tutti i loro dadi (vittoria della Fratria), o tutti i Cercatori muoiono (vittoria degli assalitori).

COMBATTIMENTO TRADIZIONALE

Se preferisci gestire la battaglia in modo più tradizionale, procedi in modo narrativo, descrivendo l'assalto e l'effetto di provvedimenti, stratagemmi e gesta dei Personaggi. Per risolvere i combattimenti – e in qualunque caso ciò si renda necessario anche col sistema del combattimento di massa – fate riferimento alle seguenti statistiche.
Come condizioni di vittoria, considera i seguenti eventi.
1) Il Sorvegliante muore.

MINATORI
Generato Classe Jalusga

Valore 6
Sapienza 2
Astuzia 4
EF 10
EM 10
Danno 3
Protezione 0
Fato 1

Attrezzi pesanti, accette, magli (Danno 3, poco maneggevoli: Aggravio in combattimento)

MINATORE
Generato Classe Nauzi

Valore 6
Sapienza 2
Astuzia 4
EF 27
EM 10
Danno 6
Protezione 1
Fato 1

Mazza ferrata (Danno 5, poco maneggevole: Aggravio in combattimento), **scudo improvvisato** (Aggravio a chi lo attacca)

Resistente. Il Nauzi è estremamente robusto e gode di una Protezione naturale pari a 1 (già conteggiata nelle statistiche).

Possanza. + 1 al Danno, già conteggiato.

ZORKA IL SORVEGLIANTE

Valore 9
Sapienza 6
Astuzia 8
EF 20
EM 20
Danno 4
Protezione 1
Fato 4

Lancia (Danno 4, poco maneggevole: Aggravio in combattimento), **gambesone** (Protezione 1)

Conchiglia (buccina). Due usi residui (tre con quello di inizio scena). Quando suonata, garantisce uno Sgravio a tutti gli alleati a portata di suono. Inoltre, se il suo Sentiero prevalente non è la Tenebra, chi la sente per la prima volta deve tentare una Prova di Fato. In caso di fallimento, se il suo Sentiero prevalente è l'Abisso perde 1D6 punti di EM; se è la Luce, perde 1D4 punti di EM; se è la Tenebra, 1 punto di EM.

Testa di Gorgone. Chi la vede per la prima volta deve tentare una Prova di Energia Mentale o subire Soggezione nei confronti di Zorka per un giorno.

2) Il Sorvegliante esaurisce l'uso del corno, e i Cercatori abbattono almeno 12 Minatori Ialusga oppure almeno 6 Minatori Ialusga e il Minatore Nauzi.

Se si verifica una di queste due condizioni, dal turno successivo prendi le Carte Suoni Ancestrali KER, LOO e GHA (sono quelle con la mano al centro dell'Emblema), disponile col dorso in alto senza che i giocatori le vedano e chiedi a uno di loro di girarne una. Il nemico si ritira a meno che i Cacciatori non peschino LOO. Quand'anche il nemico non si ritiri, subisce comunque un Aggravio a tutte le azioni: l'impeto dell'attacco si sta indebolendo, e i minatori Generati si fanno incerti e demotivati. A ogni nuovo turno i Cercatori ripetono la pesca, finché non estraggono KER o GHA, determinando così la disfatta dei Generati, che si ritireranno nella foresta.

APPUNTI PER LO IEROFANTE

Se non disponi delle Carte Suoni Ancestrali e delle Carte Sigillo, fa' riferimento ai testi del Regolamento, estraendo i Suoni Ancestrali usando i dadi e leggendo i testi relativi ai Sigilli.

Non appena il nemico inizia a ritirarsi, o in qualunque situazione di necessità (se per esempio i Cercatori stanno perdendo lo scontro e/o rischiano di subire ferite tali da impossibilitare il prosieguo dell'avventura, e tu non lo giudichi accettabile), arriva la squadra di arcieri della Milizia di Neltau, partiti da Forte Sita nel pomeriggio. I Cercatori odono un nuovo suono, un corno che, diversamente dalla Conchiglia del Sorvegliante, gli è ben noto e familiare: è un corno da guerra Esardan! Pochi istanti dopo, gli arcieri si abbattono sul nemico, travolgendo ciò che resta delle sue forze.
L'intervento della squadra di arcieri della Milizia attiva il meccanismo di pesca sopra esposto (se non è già successo) o può far terminare direttamente lo scontro, a tua discrezione.
Permetti ai Cercatori di inseguire per un po' il nemico in fuga, se lo desiderano e se c'è tempo, ma non lasciare che questo impegno diventi preponderante. Come non mancheranno di far notare Terion e Ailas, ci sarà tempo in seguito per dare la caccia ai nemici superstiti.

Se i Cercatori e gli abitanti del villaggio ottengono una delle condizioni di vittoria prima dell'arrivo degli arcieri, recuperano fino a 3 punti di Energia Mentale a testa.

Dopo la battaglia

La serragente Edhane Herma guida una quindicina di arcieri e arciere partiti ieri da Forte Sita appena raggiunti dalle notizie di Suwar.

La serragente si congratula coi Cercatori e spiega loro, se occorre, che la squadra è intervenuta a seguito della richiesta di aiuto del villaggio e che ora il suo dovere è portare al sicuro i superstiti, scortandoli immediatamente a Forte Sita. Si informa sulla missione e gli scopi dei Cercatori e, se questi manifestano l'intenzione di raggiungere la rocca di Suwar per investigare sugli eventi e cercare Omayr Kreissta, augura loro buona fortuna e chiede se può aiutarli in qualche modo nel compimento del loro incarico.

La serragente può senza difficoltà rifornire largamente di cibo e frecce i Cercatori, farli medicare da un buon cerusico con Farmaci di qualità (recupero 4 di EF per ciascun Cercatore curato), e distaccare due arcieri lasciandoli di retroguardia, a presidiare il villaggio, o addirittura assegnarli alla Fratria perché l'accompagni fino alla rocca e le copra le spalle. Quest'ultima possibilità, però, si apre solo se un membro della Fratria preme per ottenere supporto e riesce in una Prova di Astuzia (2D); se i Cercatori sono meno di quattro, la prova ottiene uno Sgravio e con almeno un Incremento la serragente concede un ulteriore arciere.

Nel corso della battaglia, Terion è rimasto ferito seriamente e non può più contribuire all'avventura; manifesta comunque il desiderio di andare alla rocca, ma la nipote Ailas lo dissuade. La ragazza, che dopo aver visto il destino della madre ha assunto un'espressione fredda e determinata al limite dell'inquietante, dichiara di voler investigare sugli eventi aggregandosi ai Cercatori, ed è disposta persino a procedere da sola, se questi tentennano.

ARCIERI DELLA MILIZIA

Valore 7
Sapienza 5
Astuzia 6
EF 14
EM 10
Danno 5/3
Protezione 1
Fato 4

Arco composito esardan (Danno 5), **gambesone** (Protezione 1), **Kidnè-nabar** (Danno 3, maneggevole: Sgravio in combattimento).

EDHANE HERMA

Valore 9
Sapienza 6
Astuzia 6
EF 16
EM 14
Danno 5/4
Protezione 2
Fato 4

Arco composito esardan (Danno 5), **brigantina** (Protezione 2), **Spada** (Danno 4), **Kidnè-nabar** (Danno 3, maneggevole: Sgravio in combattimento).

Il bottino

Perquisendo i cadaveri degli sconfitti, i Cercatori trovano gli oggetti di cui sono equipaggiati.

Per esaminare il Corno del Sorvegliante serve una Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Technia).

- Successo. L'artefatto non è del tutto naturale, è stato modificato internamente per generare una variazione di suono dalle particolari proprietà psicotrope.
- Incremento. L'oggetto è ormai inefficace, ma può essere studiato e/o venduto a fine avventura.

Per esaminare la Testa della povera Saydas serve una Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Technia).

- Successo. La testa è stata trattata con una sostanza alchemica di natura imprecisata.
- Incremento. La sostanza è un agente neuroattivo estremamente raro e poco noto, almeno nel Mondo di Sopra.

Un'ulteriore Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Magia Rituale) permette di capire che sulla testa non è in azione alcuna forza abissale e che l'oggetto non è un Feticcio o qualcosa di magico in senso stretto.

Discusso il da farsi e portati a termine i preparativi, i Cercatori si dirigono verso rocca di Suwar in compagnia di Ailas e forse alcuni arcieri.

APPUNTI PER LO IEROFANTE

Che cosa è necessario perché la storia prosegua: I Cercatori devono dirigersi verso la rocca di Suwar. A questo punto dell'avventura dovrebbero anche aver sentito nominare Mastro Yorna, altrimenti procedi a informarli della sua esistenza tramite un qualsiasi abitante del villaggio.

UN PRIMO PASSO

A questo punto, interrompi bruscamente la narrazione.
Rivolgiti a turno a tutti giocatori, partendo dalla tua destra. Rivolgiti a ciascuno col nome del suo Personaggio e chiedigli di spiegare perché ha partecipato alla battaglia del villaggio, quali erano le sue motivazioni e aspettative. Lascialo parlare quanto vuole, ma non c'è bisogno di spendere una profusione di parole! Se il giocatore fatica a gestire questo aspetto (o se vuoi semplificare le cose), chiedigli direttamente se ha agito così perché era l'unica via percorribile per salvarsi la vita, o se l'ha fatto per solidarietà con gli abitanti del villaggio. Nel primo caso, o nel caso di risposte che mettano in primo piano uno stato di necessità, la propria sopravvivenza e simili, di' al giocatore di far avanzare il Personaggio di un passo verso la Tenebra nel Trimundio rappresentato sulla Scheda del Cercatore. Nel secondo caso, o se enfatizza concetti come senso di vicinanza verso i concittadini, o l'ostilità verso il Sorvegliante e i suoi, fai avanzare il Personaggio di un passo verso la Luce. In caso di spiegazioni più bizzarre, come la simpatia verso un singolo Personaggio non giocante, o improntate al metagioco (per esempio «ho fatto così perché altrimenti la storia non andava avanti»), fai avanzare il Personaggio di un passo verso l'Abisso. In ogni caso, dì a tutti i giocatori di aggiungere 1 al Fato.

Se uno dei Cercatori è Sohor, o comunque un Generato che non ha ancora sconfitto il suo Spirito di Opposizione, chiedi anche a lui cosa ha provato, poi digli di aggiungere 1 punto al Fato, come gli altri, e di mettere una crocetta sulla casella 'Spirito di Opposizione', senza avanzare lungo un Sentiero. Ora sa che «La Coscienza è in ognuno»; anche nei Generati. Alla fine della sessione, il Generato avrà finalmente la possibilità di collocare i suoi punti di Fato sul Trimundio.
Se un Cercatore ha raggiunto il Primo Sigillo (la Stazione contrassegnata da 'I' sul Trimundio), consegnagli in silenzio la cartolina Primo Sigillo; lascia che la legga e digli di tenerla accanto per il resto della sessione e di giocarla quando lo ritiene più opportuno, senza aggiungere altri dettagli, a meno che non ti vengano espressamente richiesti.

SCENA 5: *La rocca di Suwar*

Per raggiungere a piedi la rocca e la miniera di Suwar occorre seguire per più di mezz'ora un sentiero impervio che si inerpica per un colle.

I Cercatori possono cercare tracce sul sentiero con una Prova di Astuzia (2D, Sgravio con Sopravvivenza).

- Successo. Nei giorni scorsi il sentiero è stato percorso da un gran numero di persone, per lo più i minatori Generati che vi hanno attaccato.
- Incremento. Nonostante le tracce siano molto confuse, sembra che il movimento prevalente provenga della rocca e si disperda nella foresta all'intorno.

Proseguendo, dietro una svolta si erge senza preavviso la rocca di Suwar; una struttura semplice e austera, formata da un torrione squadrato e da un muro di cinta addossati a una parete rocciosa. Vista da fuori, la struttura pare deserta.

Il varco nel muro di cinta è chiuso da un pesante cancello di legno privo di serratura. Il modo migliore di entrare nella struttura è che qualcuno scavalchi la cinta e poi apra il cancello dall'interno. Arrampicarsi richiede una Prova di Valore (3D, 2 Sgravi con Atletica, 1 Sgravio se si possiede una corda con rampino). La Prova può essere ripetuta a piacere, ma ogni fallimento implica una caduta e la perdita di 1D4 di EF. Tuttavia, non importa quanto rumore faranno i Cercatori; la rocca rimarrà silenziosa e immota.

Entrati nel cortile, i Cercatori notano qua e là cumuli di detriti e attrezzi abbandonati, in un clima di incuria generale.

È possibile cercare tracce anche nel cortile, con una Prova di Astuzia (2D, Sgravio con Sopravvivenza).

- Successo. Ci sono molte tracce ma non recentissime, risalgono ad almeno due giorni fa.
- Incremento. Qua e là ci sono segni riconducibili a una colluttazione, e qualche macchia di sangue (è di Saydas, ma i Personaggi possono solo supporlo).

I Cercatori possono accostarsi al torrione, oppure attraversare il cortile che, stretto tra il torrione e la parete rocciosa del colle, conduce a una caverna: l'ingresso della miniera, descritto nella Scena 7.

APPUNTI PER LO IEROFANTE

Per una prosecuzione ottimale della storia, i Cercatori dovrebbero entrare prima nel torrione, poi nella miniera. Se puntano prima alla miniera, attira la loro attenzione suggerendo che qualcuno li sta osservando da una delle strette finestre del torrione; se persistono, fa' sì che Yalos faccia capolino dalla porta del torrione, chiedendo chi sono e che cosa ci fanno qui.

L'ingresso del torrione è chiuso da una porta di legno massiccio; i Cercatori possono scassinarla con una Prova di Astuzia (2D, Sgravio se si possiedono Grimaldelli). Una volta entrati nell'atrio del torrione, viene loro incontro Yalos, il servo di Mastro Yorna, messo in allarme dai movimenti in cortile o dall'armeggiare alla porta. Se la Prova per aprire la porta fallisce, o se ci si limita a bussare, Yalos in prima battuta parlerà attraverso la porta chiusa, e i Cercatori dovranno convincerlo ad aprire; non occorrerà insistere molto, perché Yalos non vuole destare sospetti.

Se i Cercatori sono accompagnati da arcieri della milizia, questi si offriranno di presidiare il cortile, coprendo loro le spalle. Se i Cercatori rifiutano la proposta, li seguiranno dentro il torrione senza fare difficoltà, ma cerca di evitare che guardino il Cosmogramma (vedi sotto).

Yalos

Yalos è un ometto di statura ridotta ma robusto. Si capisce subito che in lui c'è qualcosa di strano; forse è lo sguardo che si fissa sugli occhi dell'interlocutore per non sganciarsi più, in modo sgradevole e inopportuno, oppure i tratti insoliti del volto, gli abiti ricercati e vistosamente fuori luogo, o il fatto che parlare con una donna lo metta in agitazione. La ragione è che Yalos è un Omuncolo: un Generato creato da Mastro Yorna a imitazione quasi perfetta di un essere umano. Essendo cresciuto nelle Lande Nere, ha imparato solo tardivamente a imitare il comportamento degli umani, e senza grande successo. Inoltre, è consapevole della sua diversità e che essa è inconfessabile: creare esseri umani per via alchemica è un tabù presso quasi tutte le nazioni delle Genti. Yalos serve fedelmente Mastro Yorna, che è la fragile ancora della sua esistenza, ma nella sostanza è una creatura infelice, incapace tanto di sentirsi umana, quanto di svilupparsi in qualcos'altro.

Yalos cerca di proteggere gli interessi del suo padrone, ma non sempre sa quale sia il modo migliore di farlo. Le sue parole e azioni risultano esitanti, incoerenti o semplicemente incomprensibili, con risultati in bilico tra dramma e comicità involontaria. Spesso si trincera dietro un'ignoranza simulata, oppure abborraccia fragili spiegazioni.

Di fronte alle insistenze dei Cercatori, come estrema risorsa proverà a sbarazzarsi di loro conducendoli nella Sala e mostrando il Cosmogramma, che su di lui, che non ha mai sconfitto il suo Spirito di Opposizione, non ha alcun effetto.

Parte delle sue affermazioni è vera; semplicemente, in ogni circostanza Yalos ometterà il suo ruolo e quello del suo padrone. La menzogna più smaccata è quella relativa alla fine di Mastro Yorna, che è vivo e vegeto, e se ne sta rintanato nella miniera.

Per capire se Yalos dice la verità, si può fare una Prova di Astuzia o di Sapienza (2D), a scelta di ciascun Cercatore.

LE FAQ DEI CERCATORI

Che cosa è successo qui?

Non lo so, sono solo un umile servitore… I minatori sono impazziti, completamente impazziti, andati malamente, e il Sorvegliate sembra guidarli lui. Non so perché. Non so percome. Era da un po' di giorni che pareva strano ma poi è impazzito di brutto, è uscito di testa! Ai suoi ordini i minatori hanno ammazzato Mastro Yorna e quella donna là, quella del villaggio (sta parlando di Saydas); sì sì era venuta con uno di fuori, un tipo dall'aria stramba (Omayr Kreissta); lui non so dove sia finito!

Dove sono i minatori?

Dopo il guaio se ne sono andati tutti col Sorvegliante, non so che hanno fatto poi. Saranno nella foresta?

Ma chi è 'sto Mastro Yorna?

Io sono il suo umile servitore, posso solo dirvi che è un sapiente errante ma da qualche tempo ci siamo stabiliti qui. Non so nulla dei suoi studi, mi occupo solo delle sue necessità.

Se si insiste sul tema e/o si insinuano sospetti sul conto di Mastro Yorna.

Sì sì, io non so nulla di queste cose, ma il Padrone sa molto delle vie antiche e segrete e i fratelli Herainon lo hanno chiamato per essere addestrati da lui. Ora però è morto! Io che cosa farò? (finge maldestramente di piangere)

Quindi Mastro Yorna è morto con Saydas? Dove sono i loro cadaveri?

I minatori li hanno gettati dalle mura, credo, io non li ho più visti!

E tu che facevi mentre succedeva tutto questo?

Mi sono nascosto! Io sono solo un umile servitore! Non appena quelli sono impazziti mi sono chiuso qui dentro e non mi sono più mosso!

E che facevano i fratelli Herainon? Come stanno?

I fratelli sono malati da tempo, tutto ormai pesava sul povero Mastro Yorna!

- Successo. Yalos è nervoso e sta chiaramente mentendo, o mescolando verità e bugie.
- Incremento. Yalos ha decisamente qualcosa che non va, qualcosa di ingannevole e inquietante; potrebbe essere folle, per esempio.

Se si cerca specificamente di capire di più su di lui, sulla sua natura o personalità, e lo si esamina più da vicino, lui ne sarà imbarazzato, ma si noterà facilmente che c'è qualcosa di disturbante in alcuni dettagli della sua persona, come per esempio la distribuzione dei peli facciali. Volendo si può fare una ulteriore Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Technia).

- Successo. Yalos non è un comune essere umano.

- Incremento. Yalos è un essere umano Generato per via alchemica, detto anche Omuncolo; fra le Genti ciò è considerato aberrante, anche se non al punto da generare reazioni violente.

Messo di fronte ai sospetti dei Cercatori circa la sua natura, Yalos reagirà in modo verbalmente aggressivo, farà notare che nessuno dei presenti può essere davvero sicuro di essere nato da una donna («Ti ricordi forse quando sei nato? Puoi giurare di sapere che cosa è davvero successo quel giorno?»), poi cercherà di liberarsi di loro conducendoli al Cosmogramma con la scusa di farli parlare coi fratelli Herainon.

YALOS

Valore 8
Sapienza 8
Astuzia 6
EF 16
EM 16
Danno 3
Protezione 2
Fato 1

Daga (Danno 3), **brigantina** (Protezione 2); **fibbia d'oro** (valore 18 pA), **dischetto di ossidiana** (vedi sotto), **mazzo di chiavi** (aprono le porte di tutta la rocca, miniera compresa)

Il dischetto di ossidiana

Tra gli oggetti in possesso di Yalos c'è un dischetto di ossidiana del diametro di circa due pollici, con su un lato alcune incisioni molto minute e incomprensibili. Appena sfiorato a mani nude, il dischetto esercita un effetto inibitore di alcune onde cerebrali, che disperde completamente gli stati di tensione e attenua fin quasi ad annullarle le capacità logiche e riflessive; il soggetto si sente il qualche modo 'elevato', sereno; i pensieri continuano a germinare in modo spontaneo nella sua mente, ma si dissolvono subito, come bolle di sapone, a meno di non sforzarsi intensamente. Il soggetto resta capace di muoversi lentamente e di formulare propositi, ma solo se estremamente semplici. Il Ghal non reagisce a chi sia in contatto diretto con il dischetto e gli Zunki-Ghal non sono in grado di percepirlo in alcun modo. Il dischetto è l'*errha*, lo stratagemma menzionato nel messaggio del sapiente Omayr Kreissta (vedi sotto). Yalos lo usa per raggiungere Mastro Yorna nel suo laboratorio e se ne separerà solo se costretto.

La Sala grande

Un breve corridoio collega l'atrio del torrione con la Sala grande, lo spazio di rappresentanza e stanza principale del torrione. Appena entrati qui, i Cercatori noteranno quattro cose molto evidenti:

1. L'**aria** è viziata e pregna di un forte odore di stantio, che ricorda la tana di un animale.

Se vogliono, i cercatori possono tentare di capire l'origine dell'odore con una Prova di Astuzia (2D, Sgravio con Sopravvivenza).

- Successo. L'odore ha una componente di urina e feci; viene sicuramente da dietro il tendone descritto al punto 4.

2. A destra dell'ingresso, c'è un **grosso camino**, tanto grande che ci si potrebbe stare dentro in piedi. È spento e, se esaminato, risulta pulito e non usato da un po'. In effetti la stanza è fredda.

Se vi si entra, in una parete annerita di fuliggine, invisibile dall'esterno, qualcuno ha scritto con del gesso bianco una frase in Kadjan che può essere interpretata con una Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Erudizione).

- Successo. La scritta significa «Per raggiungere Mastro Yorna il sistema è il non pensare. Yalos ne ha uno».
- Incremento. Per dire 'sistema' si usa la parola *errhu*, che può voler dire 'sistema', ma anche 'stratagemma', 'dispositivo' o 'metodo'.

Non è possibile notare la scritta a meno di non entrare nel camino, dichiarando espressamente di volerlo esaminare dall'interno.

3. Di fronte all'ingresso, sull'altro lato della sala, c'è una serie di **dispositivi** e congegni assortiti, dall'aspetto stravagante. Esaminati più da vicino, si rivelano essere pile, specchi deformanti, prismi, lenti, lanterne magiche, composti chimici e tutto un armamentario di aggeggi capaci di dispiegare effetti variegati, curiosi e talvolta strabilianti, ma per lo più privi di utilità pratica.

4. A sinistra dell'ingresso, c'è un grosso, pesante **tendone** che taglia in due la sala. Come informerà Yalos, i fratelli Herainon si trovano dietro il tendone; quando i Cercatori, attratti da Yalos o di loro iniziativa, lo scostano, vedono una sala spoglia e fetida, in cui sono disposte, di spalle, tre persone sedute su grosse poltrone: sono i fratelli Herainon (di nome Raykon, Inas e Chayre).

I COSMOGRAMMI

I Cosmogrammi sono vasti e intricati disegni astratti in cui alcuni maestri gnostici sanno imprimere una qualche verità o potenza che viene attivata dalla semplice osservazione. I più esperti creatori di Cosmogrammi pare riescano a condensarvi interi mondi! Quello di Mastro Yorna è il 'Segno' di cui farneticava il Sorvegliante, ed è stato usato per legare la mente dei fratelli Herainon, rendendoli del tutto inoffensivi; esso non contiene nessuna verità, ma è piuttosto una trappola, un'impostura.

I tre fissano la parete di fronte a loro, dove campeggia un grande segno dipinto sul muro con pigmenti fosforescenti; il segno è molto intricato e di una luminosità cangiante, i colori paiono sfumare dinamicamente gli uni negli altri. Il Segno è un Cosmogramma (vedi box) che pare avvincere del tutto le persone sedute sulle poltrone; esso cattura inesorabilmente lo sguardo di chi lo veda la prima volta, esercitando una irresistibile forza ipnotica; rapirà quindi i sensi dei Cercatori e li trascinerà nella Scena 6: Dentro il Cosmogramma.

Dopo il Cosmogramma

Una volta terminata la Scena 6 e usciti dal Cosmogramma, i Cercatori si ritrovano nella sala; non si sono spostati di un pollice, è passato pochissimo tempo e possono riprendere l'avventura senza più subire l'influsso del Segno. Eventuali Seguaci nei paraggi diranno che sono rimasti completamente storditi, come in estasi, per un paio di minuti, anche se sarebbe meglio che non venissero coinvolti nella Scena 6.

Indagando sulle condizioni degli Herainon, è evidente che le due donne e l'uomo, di mezza età e molto sporchi e consunti, sono in gravi condizioni ma completamente catatonici; non reagiscono a nessuno stimolo, neanche violento. Di' espressamente ai Cercatori che loro non sono in grado di aiutarli, solo uno Iatromante molto dotato potrebbe farlo.

Se non hanno preso provvedimenti, Yalos si sarà rifugiato presso il suo padrone portando con sé il dischetto di ossidiana, se non gli è stato già tolto; se è stato legato o affidato alla sorveglianza di Ailas o di un arciere, sarà ancora a disposizione. Gli arcieri, se presenti e schierati nel cortile, potrebbero intercettarlo lì per poi riconsegnarlo ai Cercatori.

A questo punto i Cercatori dovrebbero capire che devono guardare dentro 'la casa del fuoco', cioè il grande camino (vedi Scena 6). Se dovessero avere molte difficoltà al riguardo, Ciakko a un certo punto ci volerà dentro, attirando l'attenzione della Fratria su questo luogo.

Il resto del torrione

Il torrione è diviso in una serie di ambienti per lo più irrilevanti; non c'è nulla di necessario per il prosieguo dell'avventura, ma i Cercatori possono scoprire alcuni retroscena e sgraffignare qualcosa. In particolare, nello studio, ingombro di documenti, si trovano una cassaforte e i libri contabili della miniera. La cassaforte può essere scassinata con una Prova di Astuzia (3D, Sgravio se si possiedono i Grimaldelli). Contiene 52 pA e molte lettere di credito intestate ai fratelli Herainon; le lettere valgono migliaia di pezzi d'argento e sono riscuotibili presso la sede della Fratellanza del Sole in città, ma solo se si è uno dei fratelli Herainon! I libri contabili registrano l'andamento economico dell'attività, le assegnazioni di fondi a Mastro Yorna e bozze di mappe. Le mappe sono schemi generici, da cui emerge però la costruzione di un lunghissimo cunicolo dritto, inadatto alle prospezioni minerarie, che punta verso il villaggio di Suwar. Sempre più risorse finiscono lì e in una zona particolare delle miniere (quella dove si trova la vena di Ghal). Per orientarsi nei libri contabili occorre riuscire in una Prova di Sapienza (2D, 2 Sgravi con Erudizione). Dai documenti emergono due anni di grandi inve-

stimenti, con una iniziale enorme crescita della produzione di salgemma e dei profitti. Poi la produzione è scesa vertiginosamente; grandi risorse vengono assegnate a Mastro Yorna senza che la produzione aumenti, anzi. Il calo dei profitti è in parte bilanciato dalla vendita di piccole quantità di qualcosa indicato solo con la lettera G (è il Ghal).

APPUNTI PER LO IEROFANTE

Che cosa è necessario perché la storia prosegua: I Cercatori devono dirigersi verso le miniere. Per avere buone chance di concludere in modo positivo e soddisfacente l'avventura, i Cercatori dovrebbero aver visitato il Cosmogramma – Scena 6 – e possibilmente recuperato il dischetto di ossidiana.

SCENA 6: Dentro il Cosmogramma

Una volta entrati nel Cosmogramma, dopo qualche istante di confusione e spaesamento, i Cercatori si ritrovano in un ambiente rettangolare senza uscite dalle pareti di un bianco lucente e compatto, molto disorientante. Anche qui campeggia il Cosmogramma, ma molto più vivido e colorato; i segni che lo compongono paiono muoversi sinuosamente, come un groviglio di serpenti variopinti. Di fronte a esso, su tre grossi scranni siedono i fratelli Herainon; qui il loro aspetto è allampanato e stanco, ma paiono più puliti e in salute.

In un angolo della sala svetta una figura bianchissima, tanto alta che non se ne scorge il volto; la sua statura è incongrua rispetto alla stanza, sembra molto, molto più alta del soffitto.

Di' apertamente ai Cercatori che hanno superato una Soglia, la soglia che separa il Mondo di Qua da Mondo di Là; è una cosa di cui quantomeno hanno sentito parlare. Il mondo in cui ora si trovano rispetta regole diverse; loro stessi si sentono diversi, per lo più spaesati, lenti, come sospesi. Pensieri, parole e azioni fluiscono più lentamente, in modo ovattato (almeno per chi non possieda Retaggi o Specialità idonee, come Onironauta e Oniromantica; in questo caso, sottolinea che questi Cercatori sembrano e si sentono più a loro agio e presenti).

Lo stato di confusione e ottenebramento si riflette nei Cercatori in una perdita di Energia Mentale. Chi ha quale Sentiero prevalente la Luce perde 1D4 di EM; chi ha la Tenebra ne perde un solo; chi ha l'Abisso, o chi possieda Onironauta od Oniromantica, non ne perde nessuno; in caso di parità scegli sempre l'opzione più conveniente per il Personaggio.

I fratelli Herainon

I fratelli, pur in modo lento e confuso, possono interagire coi Cercatori, se interpellati. Paiono avvinti ai loro scranni con strisce di metallo e cavi impossibili da sbrogliare. Se i Cercatori tentano di liberarli, fagli capire che ciò è al di là delle loro possibilità.

Se interpellati, i fratelli diranno, quasi in coro, una sola cosa: *«Il sapiente ha detto che sareste venuti, e ci ha lasciato un messaggio: 'Per raggiungere Mastro Yorna dovrete cercare nella casa del fuoco'».*

Per ottenere qualche frase in più, i Cercatori devono darsi da fare, cercando di mantenere desta la debole attenzione dei prigionieri, e di esprimersi in modo molto chiaro; la comunicazione tra persone, specie se poco intime, qui funziona in modo molto diverso e più complesso. Fai eseguire una Prova di Astuzia (2D, 2 Aggravi); si può applicare alla Prova il Retaggio Onironauta.

- Successo. «Il Mastro ci ha ingannati! Ora vuole tornare a casa, nel Mondo di Sotto!»
- Incremento. «Yorna non è uno di noi! Attenti al potere della sua voce!»

Il Paredro

Ciakko, il Paredro, qui ha un aspetto strano, pare quasi fulgido, ed è in grado di comunicare verbalmente coi Cercatori. Interpretalo come un interlocutore sollecito e amichevole, e usalo senza indugio per aiutare i Cercatori in difficoltà.

La figura svettante

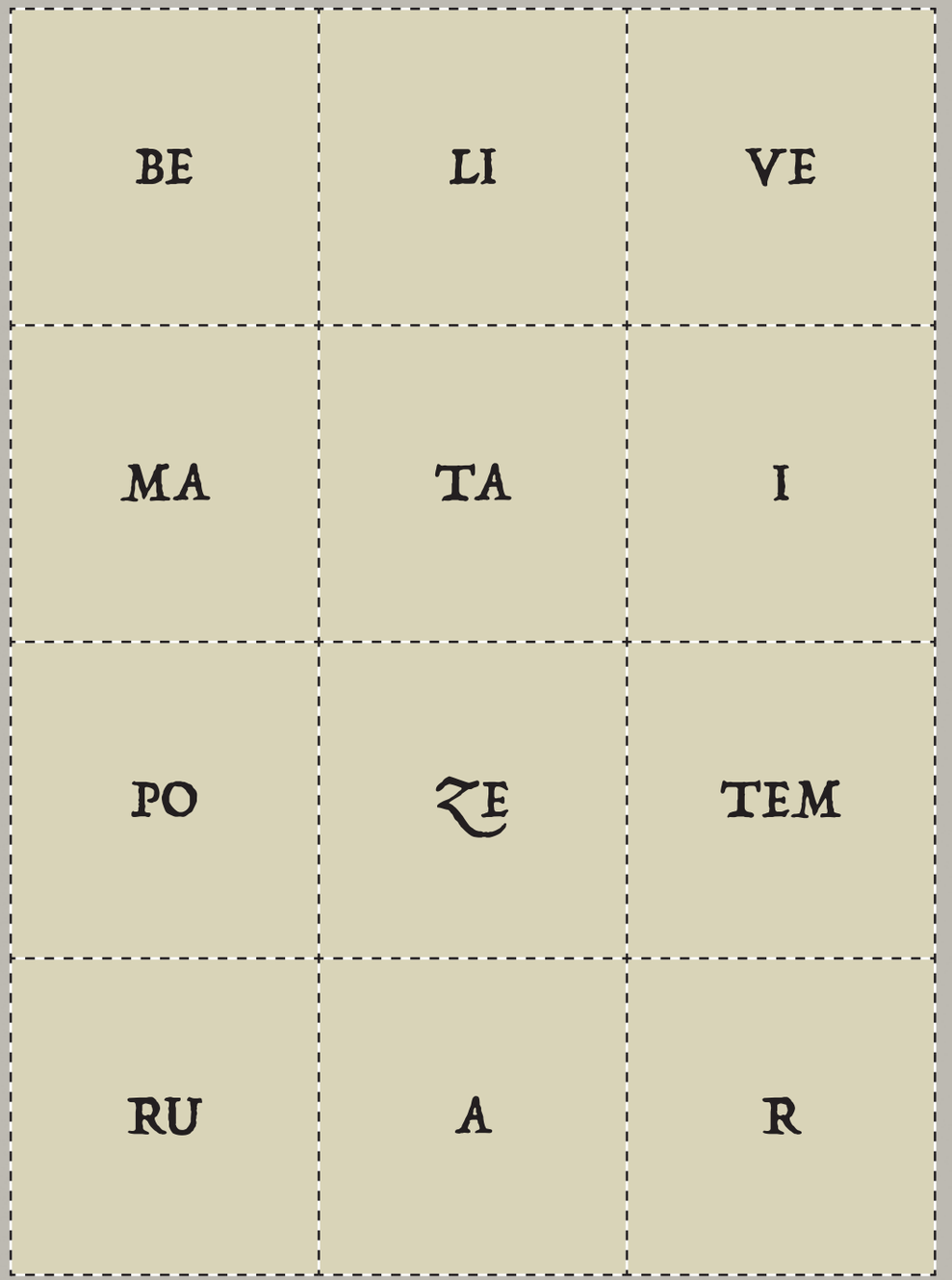
Se i Cercatori si avvicinano, le parlano, la esaminano, essa si limita a indicare il pavimento tra il Cosmogramma e i tre scranni; qui, improvvisamente, ora ci sono alcune tessere di legno con sopra scritte delle lettere o sillabe (il Gioco). La figura misteriosa non interagirà in altro modo con i Cercatori, ed è immune a qualunque danno possano provare a infliggerle.

Il Gioco

Il Gioco è l'unico modo di uscire da qui. Se i Cercatori tentennano o non lo realizzano rapidamente, il Paredro Ciakko glielo dirà espressamente.

Ritaglia le tessere presenti nella pagina di fronte, passale ai Cercatori e di' loro di giocare con esse; ogni volta che compongono una parola dotata di senso in italiano, chiedi loro se intendono 'giocarla'. Ricorda che il metagioco può essere parte integrante del Mondo di Là; l'ambiente reagisce alle intenzioni dei Cercatori anche quando esse sono implicite o inespresse.

VE	LI	BE
I	TA	MA
TEM	RE	PO
R	A	RU



Di seguito trovi indicate le Combinazioni che sortiscono effetti. Ogni altra Combinazione non dà esito: la figura indica di nuovo le tessere e i Cercatori devono provare di nuovo.

MALIA

La figura indica il Cosmogramma, che muta sottilmente. Guardandolo, i Cercatori si perdono in esso, dimenticando l'ambiente circostante per qualche istante.

Quando ritornano in sé, ciascuno fluttua – isolato – in un mare nero e silenzioso. Non vedono nulla né sentono nulla, solo un suono vibra dentro di loro; una voce misteriosa nel loro cuore fa germogliare una conoscenza sopita e potente. Non lasciare che i giocatori cerchino di razionalizzare; prendi subito il mazzo Suoni Ancestrali e togli il Suono o i Suoni eventualmente già noti a membri della Fratria. Poi, partendo dai Personaggi che ancora non ne conoscono alcuno, fanne pescare uno a ciascuno di loro usando solo le carte del Sentiero in cui il Personaggio è più avanzato. Man mano che pescano, non reintegrare il Mazzo; così farai in modo che ogni Cercatore peschi un suono diverso. Chi conosce già un Suono pescherà per ultimo, tra tutte le carte rimanenti di tutti e tre i Sentieri.

Una volta effettuata la pesca, spiega ai giocatori gli effetti del Suono che conoscono, o invitali a leggerne il potere, poi di' loro che sono ancora dentro il Cosmogramma, nella stanza bianca. Se indugiano, Ciakko li invita a scegliere un'altra Combinazione.

TEMPO

La figura indica il Cosmogramma, che muta sottilmente. Guardandolo, i Cercatori si perdono in esso, dimenticando l'ambiente circostante per qualche istante.

Quando ritornano in sé, sono di nuovo davanti al portone del torrione; hanno appena avviato la discussione con Yalos; cerca di riprendere un momento esatto, se lo ricordi – non scegliere un momento morto, privilegia una scena in corso e dinamica. I Cercatori sono tornati indietro nel tempo, e con loro l'hanno fatto anche i Personaggi non giocanti, con la differenza che questi non ne hanno alcuna consapevolezza!

Lascia che riprendano la giocata da qui, e gestisci in modo flessibile le possibili incongruenze. Attenzione: i Cercatori potrebbero non aver maturato sufficienti informazioni per procedere con la storia; in questo caso valuta un intervento del Paredro che attiri di nuovo la loro attenzione sul Cosmogramma, e consenti loro di rientrarci.

VERITÀ

La figura indica il Cosmogramma, che muta sottilmente. Guardandolo, i Cercatori si perdono in esso, dimenticando l'ambiente circostante per qualche istante.

Passa il supporto fisico dell'avventura ai Cercatori. Di' loro che possono scegliere una sola pagina dell'avventura e leggerla insieme, velocemente. Non concedere loro più di 2-3 minuti dalla scelta della pagina alla lettura, poi fattela restituire.
I Cercatori hanno avuto una confusa visione di quanto sta accadendo.
Quando ritornano in sé, sono ancora dentro il Cosmogramma, nella stanza bianca. Se indugiano, Ciakko li invita a scegliere un'altra Combinazione.

LIBERTÀ (O PORTA, PORTALI, LIBERI, LIBERATA)

La figura indica il Cosmogramma, che muta sottilmente. Guardandolo, i Cercatori si perdono in esso, dimenticando l'ambiente circostante per qualche istante. Quando ritornano in sé, sono di nuovo nella sala del torrione; una voce risuona ancora nella loro testa: «Per raggiungere Mastro Yorna, dovrete cercare nella casa del fuoco».

Il Cosmogramma non è cambiato ma non esercita più alcun potere su di loro; ora possono riprendere l'avventura tornando alla Scena 5.

APPUNTI PER LO IEROFANTE

Ci sono molte altre combinazioni possibili, ma per lo più inefficaci; per esempio Amata, Amati, Arma, Armata, Beata, Irata, Irta, Libri, Lima, Limata, Lira, Mari, Poi, Poli, Pori, Rima, Tarli, Tema, Veli, Zeli, Zeri…
Se hai tempo e voglia, puoi anche sviluppare tu effetti per alcune delle combinazioni che abbiamo tralasciato; per esempio, Arma potrebbe dare accesso a un'arma speciale (che attenderà i Cercatori a ogni loro futura visita nel Mondo di Là); Amati e Amata potrebbero far rivivere in loro un ricordo positivo che fa recuperare EM etc.

UN SECONDO PASSO

Terminate tutte le giocate relative al Cosmogramma e tornati nel Mondo di Qua, prima di passare al prosieguo della vicenda assicurati che i Cercatori abbiano ben chiaro qual è il loro prossimo obiettivo, poi interrompi bruscamente la narrazione.
Ora, rivolgendoti direttamente a loro e chiamandoli coi nomi dei Cercatori, chiedigli di spiegarti brevemente come si sono sentiti e come hanno trovato l'esperienza. Quando ognuno di loro ha detto almeno due parole a riguardo, spiega che hanno appena avuto un assaggio del mondo enigmatico e misterioso dominato delle forze abissali, il Chasma, o Mondo di Là. Questa esperienza ha lasciato una traccia durevole nel loro spirito: i Personaggi avanzano di un passo verso l'Abisso e aggiungono 1 al Fato.
Se il Personaggio ha raggiunto il Primo Sigillo (la Stazione contrassegnata da 'I' sul Trimundio), consegnagli in silenzio la cartolina Primo Sigillo; lascia che la legga e digli di tenerla accanto a sé per il resto della sessione e di giocarla quando lo ritiene più opportuno.

SCENA 7: *La miniera e Mastro Yorna*

La miniera è molto vasta, disposta su più livelli, irraggiata di binari e disseminata di carrelli e attrezzi; nei suoi cunicoli principali abbondano vecchie tracce, ma al momento pare completamente silenziosa e deserta.

Una volta entrati, il cunicolo centrale sprofonda nella zona estrattiva vera e propria; due cunicoli si aprono ai lati: il cunicolo di destra è aperto, mentre quello di sinistra è chiuso da un pesante cancello.

I *dormitori (cunicolo di destra)*

Il cunicolo di destra si apre in alcune camere sotterranee grezze e puzzolenti dove vivevano ammassati i minatori Generati e pure il Sorvegliante. Non c'è nulla di interessante.

La zona estrattiva (cunicolo centrale)

Questa è l'area in cui si estraeva il salgemma, è immensa e molto intricata; un'esplorazione accurata richiederebbe giorni: fallo presente ai Cercatori. Se decidono di investire comunque alcune ore (e se hanno una fonte di luce!), scopriranno due cose:

1. Un pozzo laterale quasi asciutto che presenta ancora tracce di una sostanza oleosa, che i Cercatori riconosceranno come Ghal, o come la stessa della creatura che li ha aggrediti, se ancora non sanno del Ghal. Mentre esaminano la sostanza, fagli notare che si muove quasi impercettibilmente, come se fosse leggermente attratta da loro.
2. Un cunicolo in discesa lungo e dritto, che non pare usato per i lavori di estrazione. Una Prova di Sapienza o Astuzia (2D, 1 Sgravio con Sopravvivenza) permette di capire che punta al villaggio di Suwar, e che ormai gli deve essere abbastanza vicino. Questa è la via di fuga che Mastro Yorna stava facendo preparare.

La dimora di Mastro Yorna (cunicolo di sinistra)

Questa sezione è bloccata da un robusto cancello di metallo, che è possibile aprire con le chiavi di Yalos, o con una Prova di Astuzia (2D, un Aggravio, Sgravio se si possiedono Grimaldelli), o sfondare usando qualche attrezzo sparso all'intorno e investendo un po' di tempo e fatica; serve una spesa complessiva di 4 punti di EF che i Cercatori possono spartire tra loro, secondo chi si sporcherà le mani.

Deposito del Ghal

Superato il cancello, i Cercatori accederanno al deposito del Ghal, dove sono accatastate una sessantina di grosse taniche. Ogni tanica è piena di Ghal ed è stata provvista di cinghie, in modo da poter essere portata come uno zaino. Se i Cercatori hanno contezza del fatto che si tratta di Ghal, è facile stimare che si tratta di una quantità immensa, dal valore quasi incommensurabile, ma difficile da piazzare, perché questo tipo di materiale non è vendibile per canali normali.

Oltre il deposito, il cunicolo prosegue attraversando una stanza circolare piuttosto ampia, dal pavimento e dalle pareti lucide e nerastre. È l'antro degli Zunki.

L'unico modo per proseguire lungo il cunicolo è attraversare questa stanza. La sostanza che ricopre le pareti è Ghal; o meglio, è il Ghal che compone tre Zunki-Ghal 'a riposo'. Essi si sono infatti distesi e spalmati sulle pareti e sul soffitto della camera, creando un sottile strato lucido, viscido e carnoso, una sorta di gengiva nera. Non appena un Cercatore, anche furtivo, entra nella stanza, la materia comincia a colare dalle superfici, scoprendo la roccia e raccogliendosi silenziosamente in tre minacciosi Zunki, che attaccheranno appena possibile.

In questa stanza, immerso in un profondissimo stato meditativo e nascosto in un santuario psicofisico che lo occulta ai sensi (compresi quelli degli Zunki), è celato il sapiente Omayr Kreissta. Disperando di potersi salvare da solo, si è nascosto qui confidando nel fatto che la sua scomparsa avrebbe insospettito le autorità di Neltau. Il suo spirito registra il passaggio dei Cercatori, ma gli occorre del tempo per uscire dallo stato gnostico e seguirli e/o aiutarli. Questa circostanza può essere usata per dare manforte ai Personaggi in caso di necessità, sia contro gli Zunki sia contro Mastro Yorna.

Come superare l'antro?

Il modo più sicuro è seguire il messaggio che il sapiente Omayr ha scritto all'interno del camino e attraversare la stanza toccando il dischetto d'ossidiana – tenendone uno spicchio ciascuno, i Cercatori possono farlo anche insieme.

Se non dispongono del dischetto ma hanno capito il messaggio del sapiente, in teoria potrebbero comunque ottenere un risultato analogo sforzandosi di non pensare o meditando consapevolmente. A questo scopo è sufficiente una Prova di Fato (1D) o possedere la Specialità Gnosi.

Se i Cercatori sanno della natura del Ghal, possono dare fuoco alla stanza gettandovi alcune torce, e attendere pochi minuti. Gli Zunki moriranno, ma anche Omayr Kreissta! Tienine conto a fine sessione.

Se i Cercatori tentano di attraversare la camera di corsa le creature faranno per seguirli; a questo punto però Ciakko tornerà nella camera e distrarrà gli Zunki per tutto il tempo necessario. I Cercatori potranno proseguire verso l'incontro con Mastro Yorna, ma senza l'aiuto del Paredro.

Infine i Cercatori possono affrontare a muso duro gli Zunki. In tre, essi sono un nemico importante (vedi statistiche a pag. 103). In questo caso, permettete che dopo qualche round eventuali arcieri, allertati dai rumori, intervengano nella lotta se erano stati lasciati in cortile, e che lo faccia anche Omyar Kreissta. Per il resto, conduci il combattimento come di consueto.

LO SCONTRO FINALE

Il cunicolo finisce in una vasta camera scavata nella roccia, lunga una dozzina di passi; sul fondo, una serie di fornelli accesi conferisce all'ambiente, per il resto buio, una fioca illuminazione. I fornelli sono parte di un vasto laboratorio alchemico technita caratterizzato da una profusione di banconi, alambicchi e attrezzatura varia. Sulla sinistra della stanza c'è anche una serie di vasche contenenti un liquido verdastro: sono Vasche di Generazione, usate dai Techniti per produrre Generati.

Al lavoro sui fornelli c'è una grossa figura avvolta da un ampio mantello che sta armeggiando con valvole e apparecchi; il cappuccio e la debole illuminazione non consentono di guardarlo in viso. Come è facile immaginare, è Mastro Yorna. Se Yalos è in qualche modo sfuggito ai Cercatori, sarà qua per ragguagliare il padrone e difenderlo fedelmente.

Fai eseguire a tutti i Cercatori una Prova di Astuzia (2D).

- Successo. Mastro Yorna è davvero grasso; il volto è largo, glabro, lucido e inespressivo, incorniciato da boccoli castani. La postura delle braccia ha qualcosa di innaturale.
- Incremento. Il volto di Mastro Yorna è in realtà una maschera di cera. Le braccia sono probabilmente posticce.

Queste informazioni diventano automaticamente note ai Cercatori nel momento in cui si trovano a meno di quattro o cinque passi da lui.

Se i Cercatori attaccano, Mastro Yorna si difende al meglio delle sue capacità. Se lasciano a lui l'iniziativa, od optano per parlare, la reazione di Yorna è determinata da una pescata dal mazzo dei Suoni Ancestrali; prendi le carte SAH, YG e RTU (sono quelle con la catena al centro dell'Emblema), disponile col dorso in alto senza che i giocatori le vedano e chiedi a uno di loro di girarne una.

SAH. *Mastro Yorna parlamenta. Con una strana voce dalle modulazioni oscillanti e dall'ampiezza incredibile, dice ai Cercatori che vuole tornare a casa. Se messo di fronte alle sue responsabilità e alle molte uccisioni perpetrate dai suoi, non commenta direttamente; piuttosto argomenta che, se gli viene garantito un salvacondotto, sparirà nei cunicoli sotto il villaggio con Yalos e i minatori Generati superstiti, portando con sé tutto il Ghal che potrà e senza fare altro male a nessuno. Il Ghal che non può trasportare resterà a mo' di risarcimento. Per concludere un accordo, Yorna pretende un giuramento e, per parte sua, vi si atterrà. Ailas inizialmente si opporrà, ma alla fine si atterrà alle decisioni dei Cercatori.*

YG. *Mastro Yorna ignora i Cercatori continuando nei suoi preparativi, perché intende sbarazzarsi di loro.*

RTU. *Yorna cerca di corrompere i Cercatori; li invita a prendere tutto il Ghal che riescono a trasportare in una sola volta e a sparire, tornandosene subito a Neltau. Se dovessero accettare, Ailas rifiuta sdegnosamente ogni accordo e abbandona i Cercatori per tentare di prendersi da sola la sua vendetta.*

MASTRO YORNA

Valore 9
Sapienza 12
Astuzia 6
EF 24
EM 18
Danno 3
Protezione 1
Fato 4

Arma naturale. Tra gli arti e le masse deformi di Mastro Yorna si nascondono artigli (Danno 3).

Armatura naturale. L'epidermide spessa ed elastica di Mastro Yorna offre 1 punto di Protezione naturale (già conteggiata).

Attrezzi naturali. Tra le masse informi di Mastro Yorna si nascondono arti, peduncoli e artigli che in caso di necessità possono fungere da attrezzi techniti di base.

Percezione notturna. I sensi di Mastro Yorna non sono in alcun modo influenzati dall'illuminazione.

Technia. Mastro Yorna dispone di avanzate conoscenze nel campo della Technia, esattamente come la corrispondente Specialità.

Voce Ipnotica. Per quanto aliena e innaturale, la voce di Mastro Yorna ha una qualche segreta proprietà ipnotica. Prima di intraprendere un'azione, un umano che lo sente parlare in modo naturale deve spendere 1 punto di EM e riuscire in una Prova di EM (3D, la Prova non serve se si è sotto attacco diretto). Si può ripetere la Prova una volta per turno. I Generati sono immuni a questa Specialità.

Gas psicotropi. L'aria nella stanza si riempie progressivamente di gas allucinogeni; a ogni turno i Cercatori saranno sempre più storditi e confusi; i contorni delle cose risalteranno in modo bizzarro e forme e colori cangeranno in modo innaturale e imprevedibile, con effetti progressivamente peggiori (a meno di non trovarsi ad almeno 8-9 passi di distanza da Yorna). Nel primo round non vi è nessun effetto; dal secondo in poi i Cercatori subiscono un Aggravio a tutte le azioni; dal terzo in poi i Cercatori perdono 1 punto di EF per round.

Se la situazione precipita, Mastro Yorna apre del tutto le valvole che sprigionano i gas psicotropi (vedi statistiche) e si ripara dietro le attrezzature in fondo alla stanza, costringendo i Cercatori ad avvicinarsi. Da lì prende a parlare usando la voce ipnotica tipica della sua specie.

Non appena infuria la battaglia, il travestimento di Mastro Yorna finisce a terra rivelandone la spaventosa natura: è un Wigha-Muth, membro di una temuta Nazione degli Antichi finito chissà come nel Mondo di Sopra! Alla vista di questa creatura, chi ha quale Sentiero prevalente l'Abisso perde 1D4 di EM; chi ha la Luce, un punto; nulla per chi segue la Tenebra – in caso di parità scegli sempre l'opzione più conveniente per il Personaggio.

DEUS EX MACHINA

Al momento che giudichi più opportuno, fa' comparire il sapiente Omayr Kreissta, per dare una mano ai Cercatori.

Kreissta è un uomo dall'aspetto poco rassicurante, seminudo, emaciato e coperto dai sinistri oggetti rituali tipici dei monaci gnostici votati alla Tenebra (detti Anacoreti): ossa, cenere e perfino quella che ha tutta l'aria di essere una testa umana rimpicciolita. È un tipo serio e grave, dai grandi e magnetici occhi scuri.

Omayr non è un tipo alla mano, ma ringrazia i Cercatori per aver affrontato la situazione ed essere venuti a cercarlo e li aiuta come può. Usa questo Personaggio non giocante per far emergere retroscena interessanti e/o rispondere alle domande dei giocatori, se credi.

OMAYR KREISSTA

Valore 8
Sapienza 11
Astuzia 7
EF 18
EM 24
Danno 4
Fato 9

Kidnè-nabar (Danno 3, maneggevole: Sgravio in combattimento).

Facoltà gnostiche. Tra le altre cose, le facoltà gnostiche garantiscono a Omayr alcuni bonus in combattimento, già conteggiati.

Erudizione. Omayr gode di due Sgravi in tutte le Prove di Sapienza che non pertengono direttamente al campo della Technia e della Magia Rituale.

Bottino

Molti degli attrezzi usati da Mastro Yorna non sono idonei all'uso umano; resta comunque una cospicua raccolta, da cui si possono estrarre un set di Attrezzi Techniti Avanzati (Sgravio sulla realizzazione di Opere technite); 2 stock di Essenze Materiche; 1 Cristallo di rocca. Inoltre il luogo vale come un Laboratorio Technita a tutti gli effetti e può essere usato per esempio per produrre un Filtro Cristallino.

L'unico altro possedimento di Mastro Yorna è una Mappa Prismatica; un cristallo che, attraversato da una luce intensa e concentrata, proietta una mappa tridimensionale di un'ampia regione del Mondo di Sotto, compresa, si presume, la terra di origine del Wigha Muth. Riconoscere l'oggetto richiede una Prova di Sapienza (2D, Sgravio con Erudizione o Technia) e decifrare correttamente la mappa richiede un lungo lavoro di ricerca.

LA FINE DELL'AVVENTURA

Congratulati con i Cercatori per aver terminato l'avventura e aver ritrovato il sapiente Omayr Kreissta; a Neltau le autorità pretenderanno un resoconto dettagliato, ma offriranno anche una lauta ricompensa.

Poi assegna 4 o 5 punti Esperienza a ciascun Cercatore, infine di' ai Cercatori Generati, se presenti, di far avanzare il loro Personaggio sul Trimundio di un numero di Passi pari alla somma del loro punti Fato, immettendo almeno un Passo per ogni Sentiero. Se occorre, mostra loro la cartolina Primo Sigillo che ora, come gli altri, potranno giocare la sessione successiva.

Lascia comunque in sospeso gli sviluppi futuri, perché potrebbero essere utili per creare una campagna.

Alcune idee...

- I Cercatori possono dare la caccia ai Minatori superstiti, che altrimenti renderebbero poco sicura la zona; in alternativa, possono studiare un sistema per recuperali senza usare la violenza.
- I Cercatori possono aiutare gli abitanti nella ricostruzione del villaggio, dando origine a qualche interludio e creando legami personali per il futuro.
- I Cercatori possono preoccuparsi della salute dei fratelli Herainon, occupandosi attivamente di farli guarire.
- I Cercatori possono far estromettere i fratelli Herainon dalla gestione catastrofica della miniera e fare pressioni perché le autorità di Neltau ne affidino a loro la gestione.
- I Cercatori possono esplorare a fondo i cunicoli sotto il villaggio di Suwar, fino a entrare nelle Lande Nere.
- I Cercatori possono investigare su come Mastro Yorna è giunto alla miniera di Suwar, cercando suoi eventuali intermediari.
- I Cercatori possono decifrare, vendere o addirittura usare la Mappa Prismatica di Mastro Yorna.

SOMMARIO

Il Personaggio 11

La crescita del Personaggio. 32

Le Prove e il combattimento. 35

Le Specialità e i Retaggi. 43

Sentieri di Luce, Tenebra e Abisso 50

I Poteri delle Genti. 54

L'equipaggiamento. 68

Alleati e Antagonisti. 71

Le Genti e il Mondo di Qua. 80

Gli Antichi e il Mondo di Sotto 86

Gli Spiriti e il Mondo di Là 90

Un mondo fisico e spirituale 94

Il lugubre canto della notte. 98

PERSONAGGI PREGENERATI

RAYN

Nome
Lethor Sambaroien

Raym

Fratria

Descrizione
COMBATTENTE
flemmatico e prudente

Retaggio
Amicizia

Valore
9

Astuzia
6

Sapienza
6

Energia Fisica
20

Energia Mentale
10

Specialità
Possanza (Val);
Tenacia (Val)

Denaro
4 pezzi d'argento

Oggetti Equipaggiati
Gambesone (Protezione 1); Spadone (Danno 5, a due mani); Kidnè-nabar (Danno 3, molto maneggevole); 3 torce

Oggetti nello Zaino
cibo x 2 giorni

Suoni Ancestrali MAYR AUR SAH KER ZHAI

Trimundio

IV
III
II
I
L
A
T

Fato
4

Esperienza

Spirito di Opposizione O

Paredro

Mantra

Ritratto

PNA YG LOO JUM DMA RTU GHA

Raym

Nome
Zhae Neverion

Fratria

Descrizione
ESEGETA
temeraria e sanguigna

Retaggio
Reputazione

Valore 5

Astuzia 8

Sapienza 8

Energia Fisica 15

Energia Mentale 15

Specialità
Carisma (Ast);
Erudizione (Sap)

Denaro
1 pezzo d'argento

Oggetti Equipaggiati
Gambesone (Protezione 1);
Mazza d'arme (Danno 5, a due mani, poco maneggevole);
Kidnè-nabar (Danno 3, molto maneggevole)

Oggetti nello Zaino
cibo x 2 giorni;
panetto di tennar (4 EF)

Suoni Ancestrali — MAYR — AUR — SAH — KER — ZHAI

Trimundio

IV
III
L
A
II
I
T

Fato 4

Esperienza

Spirito di Opposizione O

Paredro

Mantra

Ritratto

PNA — YG — LOO — JUM — DMA — RTU — GHA

Rayn

Nome
Maykon Evesna

Fratria

Descrizione
FURFANTE
cauto e manieroso

Retaggio
Buona sorte

Valore
7

Astuzia
9

Sapienza
5

Energia Fisica
17

Energia Mentale
13

Specialità
Sotterfugio (Ast);
Distrarre (Ast)

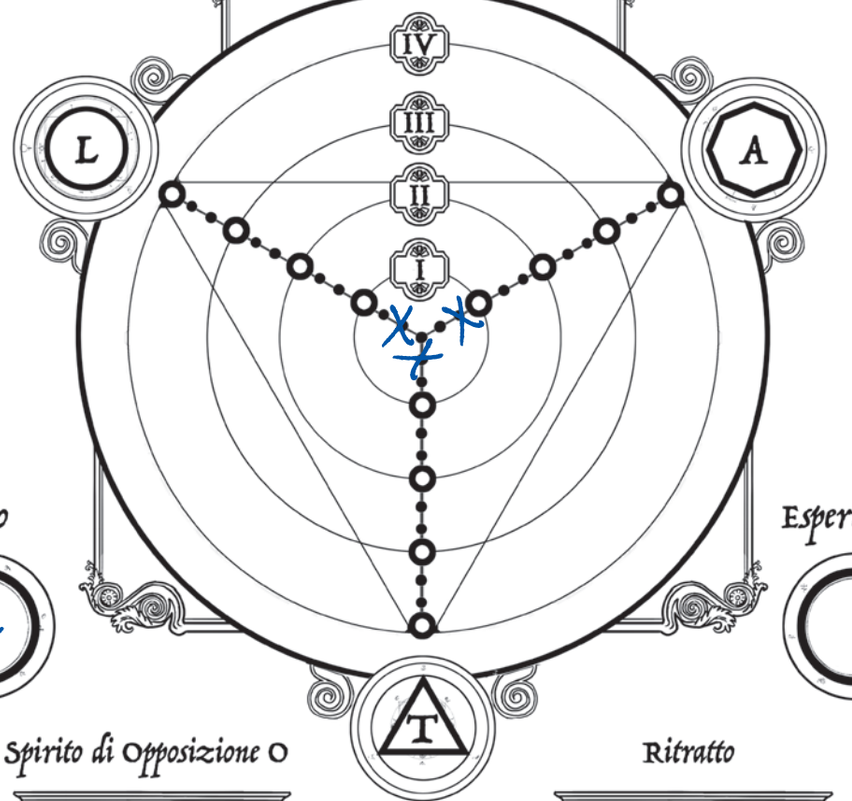
Oggetti nello Zaino
corda con rampino;
grimaldelli; cibo x 2 giorni

Denaro
2 pezzi d'argento

Oggetti Equipaggiati
Gambesone (Protezione 1);
spada (Danno 4); Kidnè-nabar
(Danno 3, molto maneggevole);
lanterna con olio

Suoni Ancestrali MAYR AUR SAH KER ZHAI

Trimundio



Fato
4

Esperienza

Spirito di Opposizione O

Paredro

Mantra

Ritratto

PNA YG LOO JUM DMA RTU GHA

Nome
Orthrum Yedaisa

Descrizione
GOETA
sarcastico e deciso

Raym

Fratria

Retaggio
Buona sorte

Valore
6

Astuzia
6

Sapienza
9

Energia Fisica
12

Energia Mentale
18

Specialità
Magia Rituale (Sap);
Suono Ancestrale (Sap)

Denaro
5 pezzi d'argento

Oggetti Equipaggiati
Gambesone (Protezione 1);
lancia (Danno 4; poco maneggevole; vantaggio all'iniziativa); Kidnè-nabar (Danno 3, molto maneggevole)

Oggetti nello Zaino
cibo x 2 giorni;
elementi simbolici (x2)

Suoni Ancestrali MAYR AUR SAH KER ZHAI

Trimundio

IV
III
II
I
L
A
T

Fato
4

Esperienza

Spirito di Opposizione O

Paredro

Mantra

Ritratto

PNA YG LOO JUM DMA RTU GHA

Rayn

Nome
Nanse Luze

Fratria

Descrizione
GUIDA
distaccata e volubile

Retaggio
Onironauta

Valore 8

Astuzia 8

Sapienza 5

Energia Fisica 18

Energia Mentale 12

Trimundio

L — IV — III — II — I — A — T

Fato 4

Esperienza

Specialità
Sopravvivenza (Val);
Allerta (Ast)

Denaro
2 pezzi d'argento

Oggetti Equipaggiati
Gambesone (Protezione 1);
arco composito (Danno 5, a due mani); 12 frecce; Kidnè-nabar (Danno 3, molto maneggevole)

Oggetti nello Zaino
cibo x 2 giorni

Spirito di Opposizione O

Paredro

Mantra

Ritratto

Suoni Ancestrali MAYR · AUR · SAH · KER · ZHAI

PNA · YG · LOO · JUM · DMA · RTU · GHA

Rayn

Nome
Enyssa Orestar

Fratria

Descrizione
TECHNITA
volitiva e ostinata

Retaggio
Amicizia

Valore 8

Astuzia 5

Sapienza 8

Energia Fisica 18

Energia Mentale 12

Specialità
Technia (Sap);
Tenacia (Val)

Denaro
2 pezzi d'argento

Oggetti Equipaggiati
Gambesone (Protezione 1);
ascia da battaglia (Danno 5, a due mani, poco maneggevole);
Kidnè-nabar (Danno 3, molto maneggevole);
attrezzi technìti di base

Oggetti nello Zaino
cibo x 2 giorni

Suoni Ancestrali MAYR AUR SAH KER ZHAI

Trimundio

IV
III
II
I
L
A
T

Fato 4

Esperienza

Spirito di Opposizione O

Paredro

Mantra

Ritratto

PNA YG LOO JUM DMA RTU GHA

Rayn

Nome
Sohor

Fratria

Descrizione
DRAUZHA
coraggioso e impertinente

Retaggio
Amicizia

Valore 8

Astuzia 7

Sapienza 5

Energia Fisica 21

Energia Mentale 12

Specialità
Arma naturale; Vista notturna; Fiuto; Guarigione rapida; Atletica (Val); Stigma sociale

Denaro
2 pezzi d'argento

Oggetti Equipaggiati
Gambesone (Protezione 1); sciabola (Danno 4); due giavellotti (Danno 4, poco maneggevole in corpo a corpo);

Oggetti nello Zaino
cibo x 2 giorni

Suoni Ancestrali MAYR AUR SAH KER ZHAI

Trimundio

L — I — II — III — IV — A — T

Fato 3

Esperienza

Spirito di Opposizione O

Paredro

Mantra

Ritratto

PNA YG LOO JUM DMA RTU GHA

Nome

Descrizione

Rayn

Fratria

Retaggio

Valore

Astuzia

Sapienza

Energia Fisica

Energia Mentale

Specialità

Oggetti nello Zaino

Denaro

Oggetti Equipaggiati

Suoni Ancestrali MAYR AUR SAH KER ZHAI

Trimundio

IV

III

II

I

L

A

T

Fato

Esperienza

Spirito di Opposizione O

Paredro

Mantra

Ritratto

PNA YG LOO JUM DMA RTU GHA

PAREDRO

Il Paredro è uno spirito – di norma incarnato in un animale – che ha sviluppato un profondo legame interiore con i membri di una Fratria. Via di mezzo tra un famiglio e uno spirito guida, il Paredro può infatti parlare con i Personaggi nei sogni, dando loro consigli e conforto; nel mondo della veglia, li seguirà fedelmente aiutandoli nei limiti delle sue possibilità.

La Fratria di questo QuickStart comincia le sue avventure con Ciakko: un Paredro che ha le sembianze di un corvo. Col tempo, ogni membro della Fratria potrebbe conoscere un Paredro e sviluppare un legame personale con lui.

CIAKKO

EF 6
EM 15
FATO 12

Portafortuna. A ogni sessione, Ciakko garantisce a ciascun membro della Fratria uno Sgravio su una Prova di Fato.

Plasmare il RAYN. A ogni sessione, Ciakko offre alla Fratria la possibilità di ritirare 2 Prove di Sapienza e 1 di Valore. Il giocatore che vuole attingere a questa facoltà può farlo senza prima consultare i suoi compagni.

ANTICIPAZIONI

Questo è solo l'inizio delle tue avventure nel vasto RAYN!

Nel manuale troverai:

12 Apprendistati

3 Classi di Generati

Oltre 50 Specialità

12 Retaggi

12 Spiriti Paredri

Nuove opzioni per la creazione del personaggio, quali Iniziazioni, Tributi, Ipostasi

Regole opzionali: combattimento e movimento

Regole opzionali: meditazione

Set di equipaggiamento completi e regole opzionali per gestire l'Ingombro

Il Kadjan: regole di base e tavole di decifrazione

Gli 'oggetti magici' del Rayn: Talismani, Opere Technite, Jeticci

Oltre 30 archetipi di Antagonisti

Il sistema per la gestione dei combattimenti di massa

Il generatore di avventure basato sul Mazzo dei Suoni Ancestrali

Il generatore di interludi basato sul Mazzo dei Suoni Ancestrali

Il generatore di personaggi basato sul Mazzo dei Suoni Ancestrali

Le regole per giocare ai due giochi più amati nel Rayn: I Fossi dell'Harun e il Bagghar

Nuovi personaggi pregenerati

Un adattamento delle statistiche di personaggi e antagonisti alla quinta edizione del gioco di ruolo più famoso del mondo!

REGNI SAJAGIN
Il Vallo
Monti Raghror
Altopasso
Valichi orientali
Ladivar del Nord
Ustnarthe
Sorgand
Neltau
Elsevert
Meyr
Nuheter
Itwa
Noren-Nit
Woos
REPUBBLICHE
Thera
Mozare
Essen
ESARDAN
Lemnair
Arco di Roccia
Porta dell'Essen
Kreeka
Emvare
Emraia
Istiane
Delta del Meyr
Naalthar
TETRARCATO
Kaltenair
Massiccio di Lathen
Bedemvert
Loranleusa
Lathen-Esti
ORTNAN
Isole della Barriera
Mailath
Kay-seràm
Svardag
Esard
Impero
N
Scala
0 miglia
25 miglia
50 miglia
75 miglia
100 miglia
Isola di Karmaugen

LE REGOLE IN BREVE

1. **Prova.** Si tirano i dadi da 6, in genere due; se il risultato è minore o uguale al punteggio chiamato in causa, la Prova riesce. Il combattimento è una serie di Prove di Valore alternate che cominciano da chi ha il punteggio di Astuzia più alto, o un'arma che garantisca iniziativa.
2. **Aggravio e Sgravio.** Per rappresentare una particolare difficoltà, lo Ierofante può farti sostituire 1 o 2 dadi da 6 con altrettanti dadi da 8 (Aggravio); alcune Specialità o capacità dei Cercatori permettono di annullare gli Aggravi e/o facilitare le Prove sostituendo dadi da 6 con dadi da 4 (Sgravi). Se la prova è fallita, non si applicano in alcun caso gli Incrementi.
3. **Incremento.** Se la Prova ha successo, ogni 1 ottenuto coi dadi implica un Incremento, laddove applicabile. L'Incremento è un potenziale miglioramento del risultato ottenuto (in combattimento, un Incremento implica Danno +2). Gli Incrementi sono cumulabili, laddove applicabile.
4. **Sfida.** Il giocatore può decidere di sua iniziativa di tirare uno o più dadi in più rispetto a quelli richiesti dalla Prova. Se la Prova ha comunque successo, per ogni dado oltre a quelli richiesti il giocatore ottiene un Incremento, laddove applicabile. A questi Incrementi si aggiungono come sempre quelli derivati da eventuali 1.
5. **I Quattro Dadi.** Non si possono tirare più di 4 dadi per risolvere una Prova. Se la difficoltà di una Prova è di 3 dadi, si può dunque sfidare solo di 1; se è di 4 dadi, non è consentita sfida.

SEGUI IL PROGETTO!

ARISTEA

www.kickstarter.com/projects/aristea/
rayn-a-mystical-and-esoteric-rpg