



ZEITGEIST

Umani e le grandi nazioni

Gli umani controllano tre su cinque grandi nazioni del continente Lanjyr. I loro antenati negli ultimi 2000 anni hanno rovesciato un potente impero eladrin e hanno provocato nei nani una credenza profetica sulla fine del mondo.

La campagna comincia nel Risur, e i personaggi devono avere un qualche tipo di lealtà verso il paese, anche se vengono da altre nazioni. Anche se Risur è principalmente composta da umani, ci sono anche diversi halfling e la religione nazionale druidica la rende un posto ideale anche per elfi e gnomi.

Eladrin, Deva e la Grande Malizia

Molto tempo fa una civiltà di elfi conosciuti come Eladrin costruirono un gigantesco impero pieno di meraviglie magiche. Poi 500 anni fa la morte della dea eladrin Srasama uccise quasi tutte le donne eladrin. Le poche sopravvissute sono state rivendicate come trofei dai conquistatori umani, anche se una manciata di matriarche libere hanno fondato le loro linee di discendenza nelle rovine del vecchio impero eladrin.

I mortali presenti durante la morte della dea eladrin si reincarnano continuamente come Deva, come se una traccia del potere divino di Srasama gli avesse regalato l'immortalità.

Magia

Due tipi di magia non sono accessibili: il volo e il viaggio tra piani a lunga durata. La natura dei piani elementari che danno energia al mondo rende impossibile alla magia di creare un volo permanente. I poteri che danno il volo non durano più di cinque minuti, anche se il volo via ali funziona normalmente, finché la creatura è di taglia media o inferiore.

Dall'estinzione dei draghi le creature volanti non crescono più grandi di un'aquila o un avvoltoio. Allo stesso modo, nonostante ci siano teorie che suggeriscono sia possibile viaggiare tra pianeti tramite potenti rituali, tutti i tentativi di visitare un mondo esterno non sono mai durati più di qualche secondo prima che il viaggiatore fosse rimandato indietro al suo piano.

È possibile girare nel Reame Onirico o nel Portale Desolato e tornare, ma anche questi viaggi di solito sono solo possibili quando la luna e le stelle si allineano nel modo giusto, e il tornare indietro può risultare più difficile che entrarci.

Tecnologia

Mentre Flint si trova in una foschia di fuliggine di carbone, le sue strade illuminate da lanterne a gas e i traghetti alimentati da caldaie a vapore, la maggior parte di Risur rimane ad una tecnologia a livello Rinascimentale. I soldati indossano pistole alchemiche come armi secondarie, e le unità elite di fucilieri portano con loro moschetti e carabine, ma a parte dalle occasionali nuove ferrovie che dividono il paese, la maggior parte dei cittadini di Risur non ha mai visto nulla di questa nuova tecnologia che sta cambiando il mondo intorno a loro.

Per essere chiari però, non ci sono automobili, luci elettriche o veicoli volanti.

Oro e teletrasporti

In Zeitgeist, oltre al suo valore come metallo prezioso per monete e gioielli, l'oro può essere utilizzato come barriera contro il teletrasporto.

Ci si può teletrasportare normalmente indossando oro, ma non ci si può teletrasportare attraverso un'apertura incorniciata da dell'oro.

Alcuni edifici hanno infatti sottili strisce d'oro intorno alle porte o alle finestre, di solito nascoste da cornici o decorazioni. Le prigioni costruite per bloccare gli eladrin o altre creature in grado di teletrasportarsi sono spesso circondate da anelli d'oro.

In modo simile una creatura che indossa un anello d'oro (o un braccialetto, o persino uno spago dorato) non può teletrasportarsi o essere teletrasportata, quindi chi teme di essere rapito indossa spesso un anello d'oro nascosto in un dito del piede. Quindi semplicemente trasportare o indossare dell'oro non è un problema, a meno che non forma un cerchio. Anche in cerchi d'oro completi la protezione può essere ignorata semplicemente rimuovendo una parte dell'anello.

Questo, insieme al non voler ingolosire i ladri, rende le protezioni d'oro non di uso comune come si potrebbe pensare.

Breve cronologia

- - **1200 A.L.V. (Antecedente La Vittoria):** il re Kelland sconfisse i titani fatati e fondò Risur, la prima nazione mortale sul continente di Lanjyr. Nei secoli a venire, sorsero altre nazioni.
- - **1127 A.L.V.:** Sorge la demonocrazia, i mostruosi governanti schiavizzarono le primitive nazioni a nord. Risur continuò ad espandersi a sud, e Elfaivar bloccò la sua crescita a est.
- - **500 A.L.V.:** Triegene il pescatore fondò il Clero, in quella che oggi è Danor, abbatté la demonocrazia e ascese a divinità.
- - **50 A.L.V.:** La Prima Vittoria, una guerra santa tra umani e eladrin, dove gli eladrin persero molti territori.
- **1 D.L.V. (Dopo La Vittoria):** La Seconda Vittoria comincia quando gli eladrin provano a riprendersi le loro terre, ma finisce in una sconfitta decisiva quando la dea eladrin Srasama si manifesta fisicamente e viene uccisa. Danor collassa nel caos e la nazione diventa una zona senza magia. La sede del Clero si sposta a Crisillyir, che comincia a colonizzare le terre devastate di Elfaivar. I nani prendono il controllo della loro nazione a Drakr.
- **300 D.L.V.:** Il re Boyle di Risur sconfigge l'ultimo drago tiranno di Ber. La nazione di Danor, risorta con l'industria e la tecnologia, comincia a combattere Risur per il controllo dell'Arcipelago Yerasol.
- **460 D.L.V.:** Il re Aodhan viene incoronato a Risur. Incoraggia il suo popolo a seguire l'industrializzazione così da combattere Danor. Nel mentre a Ber, Bruse Le Roye unisce tribù di razze mostruose in una nuova nazione.
- **493 D.L.V.:** La Quarta Guerra Yerasol si conclude, con Risur che perde molte isole.
- **500 D.L.V.:** Il presente.

AMBIENTAZIONE



È stato il nemico tradizionale di Risur, **Danor**, una nazione senza magia per via di un cataclisma avvenuto cinquecento anni fa, a cominciare la rivoluzione industriale.

Le loro navi a vapore e i loro mortali cannoni gli hanno fatto vincere molte battaglie, ma gli artefici di Flint hanno cominciato a combinare la magia con l'industria in un modo impossibile per i loro nemici, e l'oligarchia di Tiedling a Danor sembra soddisfatta dei territori che è riuscita a conquistare, quindi si è creato uno stallo.

Però molte altre nazioni temono quello che Risur riuscirà ad ottenere sposando magia e tecnologia, e il re Aodhan di Risur teme che tenteranno di disturbare la sicurezza della nazione.

In lontananza la patria natia **Drakr** predica un'apocalisse nichilistica e vende armi tecnomantiche e macchine da guerra ai signori della guerra e ai mercenari di tutto il mondo.

Il clero di teocrati a **Crisillyir** detesta Danor e i suoi leader Tiedling, e sfruttano la pietà come arma per alimentare la sfiducia verso chi definiscono un abominio senza dio.

Anche nella distante **Elfaivar**, dove la piccola colonia di Risur chiamata Kellandia lotta contro i coloni delle altre nazioni per reclamare il bottino dell'impero distrutto, i nativi si scagliano contro questi intrusi, incapaci di perdonare un torto antico di secoli ma ancora fresco nei loro cuori longevi.

Risur



Regno di Risur



Capitale: Slate

Governo: Monarchia costituzionale e repubblica federale parlamentare

Capo di Stato: Re Aodhan

Lingua ufficiale: Primordiale

Razze comuni: Umani 86%, elfi 6%, halfling 5%, altre 3%

Ogni bambino di Risur sa che prima del **Re Kelland**, nessuna nazione umana è mai resistita più di qualche anno nel Lanjyr. I potenti spiriti della natura conosciuti oggi come **Titani Fatati** permettevano solo agli elfi di percorrere il loro dominio, e terrorizzavano le altre razze con bestie, tempeste e malattie. Ma nel 1200 A.L.V. (Antecedente La Vittoria), Kelland sottomise gli spiriti dei campi e della foresta, della palude e della montagna.

Con la loro riluttante benedizione diede vita a Risur.

Il popolo di Risur offrì agli spiriti molti tributi e ad un certo punto li portarono a dormire. Quelle che un tempo erano terre inesplorate piene di bestie selvagge e piccole enclavi di elfi divennero un prospero bastione dell'umanità. Negli ultimi diciassette secoli i riti di incoronazione di Risur hanno assicurato il potere solo a chi fosse abbastanza forte da poter intimorire gli spiriti nel caso dovessero pretendere di riavere i loro domini.

Terra e cultura

Risur è un paese subtropicale, con ampie foreste e fertili campi arricchiti da migliaia di fiumi e corsi d'acqua che scorrono dalle Montagne Anthras a sud fino alla costa nord del Mare Avery.

La temperatura è calda ma piacevole tutto l'anno, anche se durante quella che viene considerata estate nelle altre nazioni qui vi è la stagione delle piogge.

Anche il Risuri più povero può godere di frutta fresca durante tutto l'anno. I ricchi stranieri impazziscono per la frutta Risuri come l'ananas, limoni, banane e giganteschi giachi, ma i più costosi sono il cacao e le canne da zucchero, con gli alcolici che ne derivano.

Un piatto tipico di Risuri è composto principalmente da frutta, fagioli, pane e pesce, con un occasionale manzo o maiale. Gli impiegati in fabbrica a Flint raramente si possono permettere della carne di qualità e rimediano cucinando saporiti stufati fatti mettendo a mollo ossa e salsicce con grossi e scuri fagioli. Le festività spesso includono fiumi di latte al gusto di cioccolata o miele.

Geografia

Ci sono quattro paesaggi principali a Risur.

La **Costa Avery** a nord è dominata da un misto di spiagge alberate, dove montagne di granito sorgono sopra il mare e si ancorano alla terra, e paludi, spesso chiamate dai nativi elfi *bayou*.

Le **Terre Intrecciate** di Risur sono le basse pianure che coprono due terzi del paese a ovest, e prendono il nome dai moltissimi fiumi che scorrono verso il mare come degli intrecci di un filo su un tessuto.

Qui si trovano la maggior parte delle fattorie e delle città, anche se zone di selvagge foreste e rocciose colline rendono le zone tra le province inabitabili.

La terra poi si alza a sud, e tra le colline sempre più alte c'è una particolare palude che copre il panorama, chiamata l'**Alto Bayou**. Tra le colline ci sono innumerevoli bestie nidificanti e giganteschi insetti che hanno rallentato il corso dei fiumi, assicurando una risorsa continua di acqua per tutto l'anno. Qui vivono pochi Risuri, a parte alcuni villaggi elfici che non si sono mai integrati con il resto della nazione.

Oltre l'Alto Bayou, le **Montagne Anthras** formano un bordo con Ber. Le foreste coprono la maggior parte di queste montagne, anche se miniere a est hanno ripulito molti di questi picchi. Secoli di attacchi da Ber hanno impossibilitato la nascita di grandi città, ma ci sono ancora numerosi forti lungo la Strada del Re, che attraversa le ricche terre minerarie fino ad arrivare alla capitale a nord.

Flint, la città industriale

La potenza industriale Flint è circondata da dozzine di montagne granitiche lungo la costa Avery. Con una popolazione di mezzo milione che cresce rapidamente, sono cominciate ad apparire molte baraccopoli per i lavoratori nelle fabbriche, mentre i falegnami cominciano a liberare grosse sezioni della foresta pluviale intorno alla città. Piccole città satellite crescono sulle isole vicine al porto di Flint e molte nazioni straniere e attività hanno spostato i propri interessi sulla città per ottenere influenza negli ultimi quaranta anni.

Slate, la Capitale Storica

La capitale di Risur è Slate, una città che sorge sulle rive del Grande Fiume Delve, su verdi pianure a cinquanta miglia dal Mare Avery.

È sicuramente la città più grande della nazione, con una popolazione di quasi un milione di persone. Una mezza dozzina di strade principali converge a Slate, inclusa la Strada del Re. Slate è ancora il cuore del commercio e degli affari a Risur, anche se il commercio internazionale si sta spostando sempre più verso Flint.

Per le persone abituate a vivere nella chiassosa città di Flint la città di Slate appare maestosa, calma e forse un po' antica. Il Grande Fiume Delve, con la sponda così ripida da somigliare quasi a un canale artificiale, separa la città nella nobile sponda ovest e nella sponda est del popolo.

Sei antichi castelli si posano lungo un'ampia insenatura del fiume sulla riva ovest, originariamente organizzati in modo da difendere la città dalle invasioni. Ogni castello funge come un gruppo di comunità di ville nobiliari, dove vivono i discendenti dei tanti re e regine che Risur ha avuto nella storia. Oggi il distretto sembra più un giardino di fiori eccessivamente ben curato, più bello che pratico. Lungo la riva ci sono dozzine di abitazioni meno importanti, circondando la Grande Trama, una piazza gigantesca dove si intersecano tre strade che attraversano l'intera nazione.

La residenza del Re, il Palazzo Torfield, si erge in cima ad una verde collina a un miglio a sud dalla piazza.

È simbolico per Risur che il re viva tra le persone, e solo quando si ritira o muore la sua famiglia si sposta sulla sponda ovest del fiume.

Altre città

Altre grandi città a Risur includono la assediata **Shale** sulla costa ovest vicino l'Arcipelago Yerasol distrutto dalla guerra, dove i druidi svolgono il ruolo di guardiani da sabbiose isole barriera e cantieri navali costruiscono le barche a vela più imponenti al mondo; e la ricca di legna Bole, nel Boschetto Antwalk a sud-est di Slate, riconosciuta per i migliori cibi e teatri e casa di bellissimi giardini foresta ben curati.

Entrambe le città erano una volta capitali di nazioni più piccole nei tempi antichi, prima di unirsi a Risur, anche se erano comunque connesse dagli stessi fiumi. Gli affluenti del Grande Delve iniziano proprio vicino a Bole e il fiume si fa più ampio e profondo soltanto quando passa per Slate, prima di riversarsi nel mare vicino a Shale.

Trasporto

I numerosi fiumi che percorrono la nazione hanno un grande potenziale per il commercio interno che non è stato ancora sfruttato. La maggior parte del commercio avviene infatti lungo la costa, mentre i fiumi vengono utilizzati principalmente per spostare il legno verso i cantieri navali. Ogni nuovo re o regina esprima un interesse nell'espandersi nelle regioni più rurali, ma ci sono ancora ampie aree boschive non abitate.

Tutto ciò potrebbe cambiare grazie all'introduzione delle ferrovie. Anche se il viaggio via treno è più prevalente a Danor e Drakr, alcune linee sono state costruite anche a Risur, di solito seguendo perpendicolarmente i fiumi. La linea più sviluppata va dalle miniere delle Montagne Anthras a Flint, aiutando la città a rifornirsi di materia prima. Molti tradizionalisti però si oppongono all'espansione della ferrovia, ritenendo che le rumorose ruote di metallo faranno arrabbiare i nativi abitanti fatati.

Razze e Religioni

Quando gli umani crearono Risur cacciarono o crebbero più popolari dei nativi elfi, anche se molti elfi e mezzelfi chiamano ancora questa terra casa. Le razze mostruose che vengono da Ber (dragonidi, gnoll, goblin, koboldi, minotauri e orchi) vivono in piccole comunità, spesso discendenti dagli schiavi delle vecchie guerre e ora liberati ma non accettati. I dragonidi in particolare sono visti con sospetto, in molti temono che covino ancora un forte risentimento per l'uccisione dell'ultimo drago da parte del re di Risur.

Alcune famiglie di halfling si uniscono agli umani nelle zone di campagna e i nani nelle città minerarie. I tiefling vengono contemporaneamente temuti e rispettati, anche se in genere il popolo tende a credere che la loro influenza sulla nazione sia pericolosa.

Le altre razze sono così rare da vedere per la maggior parte delle persone che vengono chiamate semplicemente “fate”, come gli eladrin.

La religione principale di Risur è un misto di panteismo umano, riti druidici elfici e il venerare gli antichi titani fatati che dormono nella terra. Secoli fa molti veneravano gli dei eladrin e persino i signori fatati che si definivano emissari dei titani fatati, ma dopo la caduta dell'impero Elfaivar nella Seconda Vittoria c'è stato un lento allontanamento dalle icone fatate in tutto il continente.

Per la maggior parte della storia di Risur i leader religiosi più rispettati erano i **Veggenti Astrali**, druidi che passavano la vita a decifrare gli schemi delle stelle. I Veggenti Astrali offrono consigli e previsioni e occasionalmente proclamano profezie per guidare i re, lord e le persone comuni. Ma nell'ultimo secolo le loro profezie si sono fatte sempre più vaghe. In molti li rispettano ancora, ma non hanno più lo stesso peso politico che una volta possedevano.

Alcuni elementi della fede millenaria del Clero hanno preso radice a Risur, in particolare la dottrina del Grande Uomo, che si adatta bene ad una nazione il cui re ha personalmente cambiato la storia.

Però Risur rifiuta la complicata gerarchia celestiale dei piani e delle stelle del Clero, che vede i punti nel cielo come mondi a sé stanti. Per i Risuri, queste credenze riducono l'importanza delle razze mortali, spostando il potere a esseri in reami che l'uomo non ha mai visitato.

Fate e Reami Mortali

Il popolo di Risur sa dell'esistenza del Reame Onirico, anche se alcuni lo chiamano il Mondo Fatato, le Verdi Lande, la Dimora Invisibile, il Mondo Dietro lo Specchio o i Felici Campi da Caccia.

La maggior parte dei Risuri lo trattano come un imprevedibile vicinato. Mentre i re umani regnano nel piano materiale e ci sono città, nazioni, gerarchie e bordi, il Reame Onirico segue regole che i mortali faticano a comprendere.

Ogni pochi anni la Corte Invisibile invia emissari a reclamare i tributi che il Re Kelland ha promesso ai titani fatati durante la fondazione di Risur, in genere nella forma di oggetti magici, costose cavalcature, o altri premi più esotici.

In un evento che ancora tutti ricordano, una schiera di Signori Fatati arrivarono durante il solstizio d'estate e pretesero mille lune d'argento incise prima del tramonto.

I piani o motivi della Corte Invisibile sono sconosciuti, ma fino ad ora le loro richieste non sono mai state onerose.

Quando non sono soddisfatti però si vendicano mandando agenti a rapire bambini dalle culle, istigando animali selvaggi nelle città, o provocare cambiamenti climatici impossibili come improvvise siccità o tempeste di rane congelate.

La più famosa manifestazione del Reame Onirico a Risur è la Grande Caccia. Ogni diciassette giorni tantissimi guerrieri fatati a cavallo galoppo lungo tutta la nazione, evitando le città e muovendosi nelle zone più selvagge. Il vento però trasporta il rumore degli zoccoli, la melodia della loro musica e l'abbaiare dei loro segugi, ma possono essere visti solo sotto la luce della luna piena.

Il popolo è solito a costruire amuleti per non attirare l'attenzione delle volubili fate. Linee di sale bloccano il loro passaggio, il ferro e il suono delle campane di ferro li allontana e il liquido rosso - sangue, vernice, o argilla - distrae la loro attenzione. Sono disturbati da qualsiasi cosa con parti che girano, dalle ruote di un vagone agli ingranaggi di una torre dell'orologio, e spesso provano a rompere queste costruzioni, con lo stesso fastidio con cui un uomo prova a uccidere una zanzara. Invece del latte o del formaggio lasciati fuori dalla propria abitazione li renderanno felici. Ovviamente, essendo molto volubili, le fate non rispettano sempre le loro stesse regole.

Titani Fatati, Signori Fatati e la Corte Invisibile

I titani fatati sono cinque creature di taglia colossale e con poteri quasi divini, che ai loro tempi potevano cambiare la forma del terreno o il tempo atmosferico a loro piacimento. Tutte le creature sotto il loro dominio, dagli insetti più piccoli agli elfi primitivi che avevano appena imparato a modellare la pietra, li veneravano e rispettavano i loro voleri. Quando Kelland divenne il primo re di Risur, sfidò i cinque titani e li sconfisse.

Invece di ucciderli, fece un patto con questi, promettendo che il popolo umano gli avrebbe venerati, ma in cambio loro non avrebbero mai attaccato la sua nazione.

Oggi i cinque titani dormono, e nelle rare occasioni in cui si svegliano, le fate minori si occupano subito di placarli per evitare la devastazione che il loro malcontento possa causare. Per il loro servizio queste fate possono sfruttare i poteri dei titani.

I cinque titani, conosciuti da ogni bambino in Risur, sono:

- **Colei che si Contorce**, un kraken che dorme in fondo all'oceano. Ci sono intere società di Marinidi e aliene creature acquatiche che attingono ai suoi poteri per controllare i mari. La Signora Fatata Beshela ad esempio si assicura che le navi Risuri possano viaggiare in sicurezza in cambio di doni.
- **Il Padre della Tempesta**, una gigantesca bestia con molte corna stile gazzella che si è addormentata ed è stata ricoperta da verdi pianure. I contadini gli donano offerte in cambio di bel tempo, raccolte da Grig e fate dei campi, che poi radunano i molti animali selvaggi che la Grande Caccia fa fuggire ogni 17 giorni.
- **La Voce della Putrefazione**, un serpente bianco che controlla le paludi e gli animali morti. Si è svegliato più spesso degli altri visto che pochi mortali vivono nei suoi domini e di conseguenza riceve poche offerte.
- **La Lupa della Cenere**, una pelosa cacciatrice dal pelo bianco che riposa in una caverna nella foresta con il suo branco. Si dice che si svegli durante i grandi incendi forestali, e i cacciatori sono incoraggiati a bruciare qualche cespuglio prima di andare a caccia.
- **Vecchia Wilma**, un grosso gremlin che dorme da qualche parte nelle montagne. I suoi gremlin infastidiscono i minatori perché non vogliono che il loro scavare rischi di svegliarla. Per lo stesso motivo odiano gli strani macchinari rumorosi e provano a romperli ogni volta che ne hanno l'occasione.

I Signori Fatati sono semplicemente fate estremamente potenti, tutte con molti anni alle spalle, la maggior parte umanoidi. Alcuni sono servitori dei Titani Fatati, altri semplicemente potenti guerrieri o maghi con un dominio tutto loro nel Reame Onirico analogo a Risur.

Poi vi è la Corte Invisibile. La Corte rappresenta le fate nelle negoziazioni con Risur, ma le loro politiche interne sono quasi impossibili da comprendere per gli stranieri, avendo più a che fare con lo stile e le emozioni che con la logica. I membri della Corte non sono, come da nome, mai stati visti a parte in circostanze davvero eccezionali, ma hanno molti agenti. Alcuni mistici Vekeshi affermano di parlare a nome della Corte, ma non c'è nessun modo reale per confermarlo o negarlo.

A volte i Signori Fatati servono la Corte, ma i loro interessi non sempre si allineano. La metafora che comunemente i Risuri utilizzano per capire l'organizzazione delle fate è che la Corte sono come dei nobili, e i Signori Fatati come dei ricchi proprietari terrieri. È simile alla politica del mondo reale, solo con più uomini che donano teste di asino e che fanno odorare ai loro avversari fiori per farli innamorare.

Monarchia e Governo



L'attuale monarca di Risur, **Re Aodhan**, governa dal Palazzo Torfield a Slate. Ormai sui settanta, Aodhan aveva solo trent'anni quando il precedente re lo scelse come suo successore. Aodhan si è distinto nella Terza Guerra di Yerasol contro Danor, con gesta di forza e eroismo che in molti oggi assumono siano solo favole.

Aodhan è sempre stato affascinato dalla tecnologia Danor, sin da quando portò la sua prima nave da guerra a vapore nella tana di un kraken, attese che l'equipaggio abbandonasse la nave, sconfisse il kraken e guidò personalmente la nave fino al porto di Flint, con ancora evidenti le ferite provocate dai tentacoli del kraken (o almeno, questa è una delle tante storie di cosa è successo).

Una volta presa la corona, Aodhan incentivò un investimento nell'industria per stare al passo con Danor, ma i governatori regionali lo costrinsero a tenere questa tecnologia straniera lontana da Slate. Flint divenne la successiva ovvia scelta. L'anziana moglie del re Aodhan è morta quattro anni fa. Anche se l'eredità e il matrimonio non hanno molta importanza nella successione della corona, molti si chiedono se il re stia cercando una nuova sposa alla sua veneranda età. Nonostante la sua grande forza in gioventù il re è sempre più debole di anno in anno.



In molti credono che nominerà la sua sorella più piccola, la **Duchessa Ethelyn di Shale**, come successore, e infatti si è distinta nella Quarta Guerra Yerasol finita sette anni fa, anche se la sua città cadde in mano a Danor. Si vocifera che abbia dei forti legami con la Corte Invisibile, ed è un'ambasciatrice di Risur verso le più vicine nazioni. La sua incoronazione però sarebbe la prima volta nella storia di Risur di un trasferimento di corona tra familiari.

Politica

Ventitré governatori dirigono gli affari delle varie province di Risur. Molti di questi sono di origine nobile, discendenti di uno dei precedenti re della nazione. I governi nobiliari tendono a seguire linee di sangue, al contrario della corona. Ogni governatore invia diversi rappresentanti al Parlamento nazionale, che si occupa di gestire i dettagli sul come implementare i decreti del re e con una super maggioranza può persino revocarli.



Forse il nobile più prominente in questi giorni è la sempre presente nei giornali **Catherine Romana**, una discendente di una precedente regina e alleata della Duchessa Ethelyn. È una forte oppositrice delle industrie ispirate a quelle Danoriane, e preferisce contrastare le nuove tecnologie con innovazioni arcane. Si vocifera che voglia fare un grosso annuncio quest'anno, ed è stata vista in compagnia di brillanti ricercatori dalle Università Pardwight e Mitchell.



Una famosa eccezione tra i poteri nobiliari è **Roland Stanfield**, il deva governatore di Flint. Cinquecento anni fa ha assistito alla caduta della dea eladrin Srasama, e per diverse incarnazioni ha deciso di stabilirsi a Risur. Anche se gli è proibito ambire alla corona per i riti di passaggio Risuriani, dato che non è più precisamente un “mortale”, Stanfield era più che contento di governare Flint e la relativa insignificante provincia di contadini, minatori e pescatori. Quando però il Re Aodhan decretò che Flint sarebbe diventata la sede delle industrie di Risur, il vecchio deva accettò volentieri la sfida, dichiarando che era entusiasta di provare qualcosa di nuovo dopo così tanto tempo.

Dipartimento di Sicurezza Nazionale

Con il recente afflusso di tecnologie straniere e quindi dell’influenza estera, trenta anni fa il Re Aodhan ha ordinato la formazione di una nuova agenzia governativa con il compito di proteggere l’identità tradizionale di Risur. Nel corso di una decade questa missione si è trasformata nell’investigare importanti minacce alla nazione, in particolare quelle che coinvolgono la nuova tecnologia. Oggi il Dipartimento di Sicurezza Nazionale utilizza una combinazione di investigatori, spie e guerrieri per rintracciare, sabotare, catturare e se necessario uccidere qualsiasi gruppo che minaccia la sicurezza di Risur.



Anche se la maggior parte delle loro attività si svolge a Flint, la sede ufficiale centrale del Dipartimento si trova a Slate, con a capo l’**Ispettore Visconte Nigel Price-Hill**, un vecchio comandante durante la Quarta Guerra Yerasol.

Il suo più grande successo come direttore è stato bloccare un gruppo di necromanti di Drakran che si vocifera volessero provare a rianimare draghi non-morti nelle Montagne Anthras. A prescindere di dove si trovano, gli agenti del Dipartimento di Sicurezza Nazionale hanno giurisdizione su tutta la nazione e godono di una lieve forma di immunità anche quando agiscono ufficialmente oltremare.

Storia e Posizione nel mondo

Risur ha seguito la via di una nazione unita, e in molti hanno seguito la stessa via. Placati i titani fatati che dominavano nel Lanjyr hanno trasformato il continente in un posto per mortali. Gli abitanti di Risur hanno sempre rispettato gli spiriti e le fate con cui condividono la terra, ma credono che l'era di questi esseri sia ormai passata.

Mentre le nazioni a nord erano impegnate in una guerra sacra tra il Clero e il Seedismo di Elfaivar, Risur era impegnata a difendere i confini dai sub-uomini di quella nazione che oggi si chiama Ber. I draghi che terrorizzavano le terre a sud delle Montagne Anthras temevano il progresso della civiltà e spesso radunavano armate di selvaggi per saccheggiare o assaltare Risur. Si crede che duecento anni fa il Re Boyle uccise l'ultimo grande drago di Ber, dopodiché gli attacchi da sud cessarono.

Risur non riuscì a godere della ritrovata sicurezza a sud che a nord sorse l'impero Danor. Risur e Danor si scontrarono per circa duecento anni, utilizzando per lo più come campo di battaglia le isole dell'arcipelago Yerasol, nel corso di quattro lunghe guerre. In alcuni momenti le conquiste di entrambi arrivavano fino alla costa della nazione avversaria e oggi i due paesi hanno più in comune di quanto vogliano ammettere.

L'attuale re salì al potere alla fine della Terza Guerra Yerasol, quattro decenni fa, e comandò la quarta guerra, dove Risur perse molti territori contro la superiore tecnologia di Danor.

I leader delle gilde mercantili, dei militari e delle famiglie nobili di Risur sono grati per la recente stabilità, ma tutti temono una ripresa delle ostilità. Hanno approfittato della nuova pace internazionale per avvicinarsi alla rivoluzione industriale di Danor. Qualsiasi sia la prossima minaccia, Danor o un altro avversario, Risur si sta armando.

La leggenda degli aghi neri

Cinque secoli fa, mentre il Lanjyr stava affrontando le conseguenze della Grande Malizia, la Voce della Putrefazione si svegliò e attaccò Rjsur, oscurando il sole con un'immensa cappa di fumo.

Allora il re era un anziano ma potente mago di nome Dukain, che aveva tessuto la sua magia sulla propria spada. Viaggiò fino al frastagliato crinale di una montagna sopra l'Alto Bayou, luogo conosciuto come gli Aghi Neri, e qui combatté con il titano fatato, che aveva preso la forma di un'immensa anaconda fatta di fumo e torba.

Il re affrontò il titano sopra gli Aghi Neri, e dopo tre giorni nessuno dei due era riuscito a far arrendere l'avversario.

Realizzando di non poter sconfiggere il titano e quindi di non essere degno della propria corona, Dukain gettò via la sua spada e abbandonò la battaglia.

Il titano, nella sua logica da fata, vide che lui e il re erano allo stesso livello, quindi quando Dukain cessò di combattere, così fece anche il titano.

Dukain passò la corona a un successore da lui scelto, il titano tornò al suo sonno e Rjsur fu salvata.

Gli studiosi temono che se la Spada degli Aghi Neri venisse mai ritrovata, porterebbe al continuo della battaglia con il titano fatato, e l'esistenza di Rjsur sarebbe ancora una volta messa in pericolo.

Ber



Regno di Ber



Capitale: Seobriga
Governo: Monarchia assoluta
Capo di Stato: Bruse Shantus
Lingua ufficiale: Comune, Draconico, Gigante, Goblin
Razze comuni: Orchi 26%, gnoll 18%, goblin 16%, minotauri 10%, koboldi 8%, dragonidi 5%, altre 17%

La storia di Ber è legata ai draghi. Fino a pochi secoli fa la terra era in guerra costante, con diversi draghi che lottavano tra di loro per la supremazia mentre le razze mortali servivano come loro schiavi.

Tribù di dragonoidi, gnoll, goblin, koboldi, minotauri e orchi formarono piccole nazioni sotto i vessilli dei loro Lord Draghi, costruendo città e scavando montagne per accumulare ricchezze per i loro re, per poi cadere nel caos quando i loro signori caddero.

Le nuove nazioni si conquistarono a vicenda come un anello di serpenti divorandosi le loro stesse code, e quando un drago otteneva abbastanza potere per unire tutta Ber, cadeva inevitabilmente nell'errore di espandersi verso Risur o Elfaivar ed essere sconfitto.

Nonostante il continuo cambiamento di sovrani, Ber riuscì a far sopravvivere a lungo alcune città, come Ursaliña, Reo Pedrecoso, e la capitale **Seobriga**, e a sviluppare una cultura comune, spesso grazie a erranti bardi minotauri che erano visti come neutrali.

Dopo la morte dell'ultimo drago, **Re Inatch il Mangia-Flagello**, duecento anni fa, Ber si divise in fazioni tribali. Solo negli ultimi quarant'anni sembra che i popoli si stiano riunendo.

Le Roye Bruse

Cinque decadi fa, un condottiero orco, **Vairday Bruse**, si autodichiarò re di Ber dopo essere riuscito a conquistare le tre più grandi città del paese. Risur si aspettò un'imminente invasione, ma invece il nuovo re cominciò dei rapporti diplomatici con Danor, chiedendo aiuto per scrivere una costituzione, e organizzando la costruzione di fabbriche. La ricchezza che arrivò da queste nuove industrie aiutò a far collaborare i condottieri delle varie tribù, e il lavoro diede ai fanatici della guerra qualcosa da fare con la loro energia.

Soprannominato ora “Le Roye”, un diminutivo Danor per “il Re”, Bruse riuscì a mantenere la pace fino alla sua morte, cinque anni fa, ed ebbe la lungimiranza



di far passare il suo potere a qualcun'altro. Ispirandosi a Risur passò la corona ad un alleato che rispettava e che non faceva parte della sua famiglia, scegliendo persino un minotauro, non un orco.

Il nuovo re tenne il nome del suo predecessore e al posto di essere chiamato “re” fu incoronato come **Bruse Shantus**.

Nonostante ci sono ancora fazioni nelle Montagne Anthras che si rifiutano di inchinarsi alla nuova monarchia, molti vecchi nemici vengono a chiedere una fetta di questa nuova prosperità. Contro le previsioni di chiunque, sembra che Ber resterà una nazione unita.

Ejecutores de la Libertad

Uno dei programmi più ambiziosi di Vairday Bruse è stato quello di bandire completamente la schiavitù, a parte che come punizione per i criminali. Chiese aiuto ai burocrati di Crisillyir per riformare il sistema legale del paese, tenere traccia dei detenuti e creare un gruppo di guerrieri e preti che facesse rispettare la legge, gli Esecutori della Libertà.

Composti principalmente da donne, gli *ejecutores de la libertad*, sono ufficiali del re, con il compito di girare per il paese e trovare persone ricche o potenti che abusano del loro potere facendo schiavi o situazioni simili.

Quando trovano questi malfattori li trattano brutalmente, trascinandoli in luoghi pubblici e picchiandoli con pugni o bastoni regalmente autorizzati mentre elencano i crimini della persona punita ad alta voce.

Infliggono simili punizioni su chi prova a zittire le proteste, impedire pratiche religiose o accumulare ricchezze con tasse invece che usarle per migliorare la vita del popolo.

I membri degli Esecutori sono sempre controllati, e chi ipocritamente abusa della propria autorità subisce terribili torture pubbliche per poi venir ucciso.

Eredità dei Re Draghi

Gli edifici di Ber tendono a essere alte strutture robuste che si sviluppano in verticale con grossi posatoi sui tetti. I draghi non si posano più su questi tetti ma sono diventati parte dell'identità culturale dei Berani. Infatti spesso vengono organizzate feste su questi antichi e ampi tetti, e molti inventori di Crisillyir vengono a Ber per studiare il volo con ali e provare progetti di alianti. È abbastanza comune vedere persone occupate a pulire i vetri di questi edifici, tenendosi sospesi ad impressionanti altezze tramite colorate corde legate proprio alla loro cima, per garantire una bellissima vista del tramonto ai giovani innamorati.

Nella zona più periferica i re draghi hanno lasciato dei segni ancora più evidenti: la megafauna. Bestie incredibilmente grandi e affamate, i draghi proteggevano orde di elefanti, bestiame gigantesco e cervi alte quanto case, impedendo ai loro schiavi mortali di cacciare queste creature. Grosse zone di Ber sono ancora inabitate per via di questa megafauna e i giganteschi orsi e tigri che la cacciano sono minacce troppo grandi per una città. Ancora più pericolosi sono i giganteschi animali da compagnia che i draghi allevavano: enormi rettili bipedi conosciuti come tirannosauri.

Alcuni ranch sono riusciti ad addomesticare questa megafauna, in grado di fornire nutrimento ad un intero villaggio per giorni. I ricchi stranieri sono disposti a pagare una fortuna per il privilegio di vedere una di queste bestie al loro banchetto.

Cicatrici e fedeli

La terra di questa nazione presenta molte cicatrici sotto forma di miniere. Purtroppo la ricchezza di queste è quasi perduta, nascosta sotto strati di paranoia dei re draghi, ancora piene di trappole anche dopo la morte dei tiranni che impediscono la loro esplorazione.

Lungo la costa sud ci sono tribù non incorporate composte principalmente da gnoll che si rifiutano di unirsi alla nazione. Bruse Shantus ha felicemente nominato uno gnoll come suo Ministro della Ribellione, e afferma che questo mostra la sua gentilezza anche verso i nemici.

Ma la verità è che gli gnoll sono troppo numerosi per essere ignorati, e seguono una fede violenta e messianica nell'eventuale ritorno del loro padrone, l'ormai sconfitto Gradiax, il Lord del Metallo.

In contrasto i cittadini delle città di Ber amano tenere come trofeo le teste dei draghi che hanno sconfitto. Nella capitale Seobriga, il tribunale ha integrato lo scheletro del gigantesco drago tiranno Widoreva nel suo arredamento.

La Panoply

Questo giovane movimento è composto da pochi educati Berani che si sono autoproclamati studiosi. Ispirati da questa nuova collaborazione fra le nuove razza di Ber, hanno cominciato a fondare scuole in tutta la nazione. Qui educano studenti nell'arte e nella cultura di tutto il mondo, cose normalmente ignorate e prese in giro dalle tradizioni tribali.

Qualche professore ha viaggiato dalle scuole Panoply fino a Flint, lasciando il segno tra i lavoratori e ogni anno sempre più artisti e poeti compaiono nelle feste dei ricchi nobili Berani, ansiosi di apparire acculturati.

I giochi di Ber: gli Ursaliña

La città montagna Ursaliña ospita una strana tradizione, dove chi sogna il ruolo di ambasciatore di Ber fa lottare i propri orsi quasi senza pelo, bestie alte più di 4 metri. Un grande colosseo, creato un tempo per intrattenere i draghi tiranni assetati di sangue, ora è il luogo dove si svolgono queste violente battaglie ogni pochi mesi.

In migliaia si radunano per guardare questi giochi, accompagnati da molti banchetti e festeggiamenti. Le battaglie tra gli orsi sono raramente fino alla morte, dato che ogni bestia vale una piccola fortuna. Una sfida avvenuta cinque anni fa però è stata così incredibile che viene raccontata in tutto il Lanjyr.



Il mercante minotauro **Brakken di Heffanita** era in competizione per essere nominato ambasciatore di Ber a Orithea, una piccola nazione devastata dalla guerra tra Danor e Drakr, quando la gola del suo orso fu maciullata nell'arena. Brakken saltò nell'arena e si frappose tra il suo orso e l'avversario, fissando l'altro orso negli occhi. Con estremo stupore della folla, l'orso esitò ad attaccarlo e poi fuggì, come se

fosse stato intimidito da un essere alto la metà di lui. Bruse Shantus fu felice di nominare immediatamente Brakken come ambasciatore.

E forse in modo ancora più inaspettato, due anni dopo che Brakken cominciò il suo lavoro a Orithea, la guerra civile del paese cessò, e finì sotto la protezione di Danor. Oggi Orithea è parte del percorso di rotaie che attraversa il nord della Costa Avery, ed è in uno stato di incredibile crescita e prosperità.

Quest'ultimo anno Brakken ha gareggiato per diventare ambasciatore per Risur e ha vinto senza nessuna vera sfida.

Paura del Clero

Ber non ha mai avuto legami forti con la religione del Clero, poiché era professata in modo isolato dai suoi vicini. Alcuni eladrin cercarono rifugio a Ber dopo la Seconda Vittoria, e portarono con loro l'odio per il Clero.

La religione di Ber è un miscuglio di diverse credenze tribali che includono centinaia di divinità e spiriti senza seguire una dottrina unificata.

Recentemente però dei predicatori di Crisillyir hanno cominciato a visitare Ber e alcuni hanno cominciato la missione di diffondere la propria fede. Alcuni però hanno incontrato una risposta violenta, incluso un incidente dove un Esecutore della Libertà buttò su una barca un prete pestato a sangue e gli disse di tornare a casa, questo perché l'uomo della chiesa aveva rapito diversi bambini dai villaggi vicini per insegnargli la sua fede.

Ber ha visto cosa il Clero può fare ad una nazione quando va contro la sua fede. Specialmente da quando Bruse è diventato amico di Danor, nazione dichiarata eretica dalla chiesa, molti in Ber temono che Crisillyir possa un giorno invaderli per convertirli forzatamente.

L'occhio del Tiranno

Nel 700 A.L.V. il drago Yerev controllava un piccolo impero, intimidendo i suoi nemici con il potere del suo terzo occhio sempre allerta.

Si racconta che questa pallida sfera sfregiata potesse uccidere qualunque creatura vedesse. In una notte senza luna, un'armata di migliaia marciò contro il drago tiranno e riuscì a sconfiggere la bestia, ma quando questo collassò, il suo occhio rimase aperto, uccidendo chiunque nel suo raggio visivo.

I popoli vicini si assicuraron di circondare Yerev con il suo tesoro per placare il suo spirito, poi radunarono terriccio dalle colline vicine per coprire il suo corpo, accecando finalmente il suo occhio.

Quello che rimane oggi della tomba di Yerev è un ricco campo di patate. Solo i più stolti e disperati cercando il tesoro del drago, col timore di dissotterrare il mortale occhio del drago.

Crisillyir



Regno sacro di Crisillyir



Capitale: Alais Primos

Governo: Monarchia ecclesiastica eletta

Capo di Stato: Primo cardinale Tito Banderesso,
Arch Secula Natalia Degaspere

Lingua ufficiale: Comune

Razze comuni: Umani 85%, gnomo 7%, nano 4%, altri 4%.

Crisillyir è governata da gerarchi del Clero, la religione che liberò le nazioni dal potere demoniaco millenni prima. Oggi, Crisillyir è una terra ricca, con campi abbondanti, e le casse piene di oro coloniale. Secoli di rituali divini hanno trasformato le sue grandi città in fari di cultura e ricerca magica, anche se questa prosperità sembra attirare l'attenzione di minacce soprannaturali.

Elaborati acquedotti portano l'acqua dalle innevate Montagne Enfants in tutta la nazione. Si dice che ogni colonna dell'acquedotto sia incisa con un capitolo del libro sacro del Clero che lo protegge contro il male che ancora si aggira per la terra.

In Crisillyir il potere della chiesa è supremo, ma non indiscusso. Mentre i grandi evocatori evocano spettri torturati dal Portale Desolato per instaurare pietà al popolo, arcanisti dei collegi dibattono i concetti del cosmo che non combaciano con i dogmi della chiesa.

Grassi e ricchi mercanti ripagano la chiesa con il loro sostegno, vendono armi e componenti per rituali agli assassini di eladrin e poi comprano indulgenze per assolversi.

E anche se gli inquisitori portatori di aureola, le mani di dio, hanno il compito di proteggere la nazione da influenze blasfeme, fatate o non-morte, organizzazioni criminali vivono di contrabbando e utilizzano le resurrezioni per estorcere persino i morti.

Il Clero

Secondo i sacri testi della chiesa, mille anni fa un uomo pescatore chiamato Triegene, nato in quella che oggi è Danor, scoprì il segreto della divinità mentre perso in una tempesta nel mare. Tornò e predicò questa scintilla divina con tutti i mortali, e come sfidando costantemente se stessi una persona può diventare come un dio. Ispirò i suoi seguaci a combattere al suo fianco e insieme rovesciarono tiranni, sconfissero mostri leggendari e eventualmente costruirono una nuova nazione, basata su una gerarchia di divinità, dove il grado e le ricompense dipendono solamente dal merito.

Dopo che il suo regno fu stabilito, Triegene affrontò la più grande sfida rimasta in questo mondo: sconfiggere la Demonocrazia che opprimeva le terre ad est.

Confrontò i lord abissali che si erano stabiliti in questo mondo, si sacrificò per bandirli per sempre e infine lasciò il suo guscio mortale e ascese a divinità.

Il Clero crede in molte divinità, senza una figura a capo, ma si concentra principalmente sugli insegnamenti di Triegene, ovvero che ogni uomo ha la grandezza dentro di sé, e basta sfidare sempre se stessi per svegliare il suo potenziale. E anche se centinaia di anni hanno sepolto questo originario messaggio sotto uno strato di complessa burocrazia celestiale, vaghe interpretazioni di visioni di piani nel multiverso e una forte enfasi sul potere superiore degli umani sopra le altre razze, il semplice dogma che chiunque può migliorare la propria vita e che questo è il principale scopo della vita, rimane forte.

Il Clero è al momento la fede più diffusa in tutto il Lanjyr.

Città

La capitale Alais Primos è dominata da giganteschi templi, sepolcri e librerie, alcune così grandi che sfociano sui canali che attraversano la città. Una volta era circondata da grosse e incantate mura che bloccavano le armate eladrin, e anche se la città da allora si è espansa ben oltre queste, la loro magia ancora difende il centro città.

Visto che il Clero vede i tiefling senza dio di Danor come degli apostati, l'industria e la tecnologia è bandita in Alais Primos. Gli oggetti confiscati sono ritualmente gettati in un dirupo di Enzyo Mons, nelle vicine montagne, simbolicamente rigettando gli strumenti dei diavoli.

La città isola Sid Minos è il sito del cantiere navale più grande della nazione e delle sue accademie militari, dove vengono allenati paladini e preti da guerra per cacciare bestie soprannaturali e per combattere armate straniere.

Tunnel e dungeon percorrono la rocciosa isola sotto la città, e occasionalmente emergono orrori non-morti da queste lande oscure, ma da dove provengano è ignoto. Dato che i gerarchi vedono l'isola di Sid Mions come in qualche modo già macchiata dal male, la tecnologia è permessa sull'isola.

Lontana dalla costa c'è l'Isola di Odiem, casa della Cripta Hereticarum, dove il Clero imprigiona creature maledette e oggetti che non possono semplicemente essere distrutti.

Una sottile lingua di terra connette Crisillyir e Elfaivar, e la città di Vendricce si è arricchita con le tasse dei commerci che passavano tra i suoi cancelli, inclusa la Ferrovia della Costa Avery che termina qui. Un grande ponte arcuato che un tempo attraversava questo canale tra le due nazioni è andato distrutto durante la Seconda Vittoria, ma Danor ha investito fondi per la sua ricostruzione, sperando di estendere la ferrovia nella città e poi fino a Elfaivar.

Colonie a Est

Dopo che l'impero eladrin è caduto nella Seconda Vittoria, Crisillyir e altre nazioni hanno stabilito degli avamposti nella collassata nazione eladrin, e diviso la terra in diverse colonie. Nonostante la grande ricchezza che portano queste colonie, sono una spina nel fianco per Crisillyir. Continue ribellioni e atti di terrorismo colpiscono i governatori coloniali e i loro alleati in patria. Almeno una volta per decade accade una serie di assassini che scuotono la tranquillità della nobiltà e spaventano la gente comune.

La più grande città coloniale è Santi Simone, sopra le rovine dell'antica capitale di Elfaivar, **Bharata**. In un gesto di pietà poco caratteristico del Clero, è stato costruito un gigantesco memoriale alle moltissime donne eladrin decedute, seppellendo i loro corpi in tombe scavate in un'immensa roccia che siede al fianco di un fiume nella città.

Deva, angeli e i morti

La Seconda Vittoria finì con una battaglia leggendaria appena al di fuori dalle mura di Alais Primos, dove legioni di guerrieri benedetti del Clero confrontavano un'armata guidata dalla stessa dea Srasama. Dopo ore di battaglia, Srasama è caduta sotto mille ferite e del fuoco esplose dal suo corpo. I guerrieri più vicini a lei furono vaporizzati, ma chi è sopravvissuto ed era abbastanza vicino da vedere la morte di un dio fu marchiato a vita.

Molti di questi veterani si stabilirono nelle terre liberate dopo il ritiro delle armate eladrin. Negli anni a seguire, quando uno di loro moriva, delle fiamme emergevano dal loro corpo, visibili a miglia di distanza e dopo circa tre giorni sarebbero rinati nei boschi.

Non più umane, queste anime reincarnate presero il nome di Deva, dalla parola eladrin per divinità. Quando un Deva si reincarna, ricorda la lingua, cultura e abbastanza conoscenza del mondo per sapersi muovere, ma di solito ha solo vaghi ricordi della sua vita precedente. Non riconosce le persone, e abilità come magia, artigianato o addestramento militare scompaiono, ma spesso il Deva rifinisce velocemente nello stesso ruolo che aveva prima della morte.

Dove i Deva sono rari, se uno muore viene velocemente ritrovato dopo la reincarnazione e dopo un periodo di acclimatamento riuscirà a continuare la sua vita come se non fosse successo nulla. A Crisillyir però i Deva sono così comuni che raramente riescono a tornare alle loro vite precedenti.

In entrambi i casi però i Deva temono comunque la morte perché significa la fine di tutto ciò che sono.

Anche se un Deva reincarnato può riuscire a continuare la stessa vita, non riuscirà mai a ricreare le memorie e emozioni che l'hanno resa unica.

Molti Deva trovano posto nel Clero, dove attraverso uno speciale allenamento fungono da vascello per esseri celestiali. Queste visite angeliche non durano mai a lungo e occasionalmente risultano nella morte del vascello, quindi vengono utilizzate solo in situazioni dove i chierici si sentono inadeguati a rispondere a domande moralmente complicate.

In un modo simile, in certi giorni sacri i chierici del Clero raggiungono il velo del Portale Desolato e catturano impacciati spiriti, che mostrano poi nelle parate davanti a folle di fedeli. Costretti dalla magia, questi spettri non-morti piangono e urlano i peccati che hanno commesso in vita e che ha portato la loro anima intrappolata nel "Purgatorio".

I chierici offrono poi loro l'assoluzione e distruggono le blasfeme creature.

La Famiglia

Una delle poche ammacature della facciata che il Clero vuole mostrare è un'organizzazione criminale conosciuta come La Famiglia. La maggior parte delle persone ha solo sentito voci su di loro, ma si dice che sono dietro la maggior parte del crimine su entrambi i lati del Mare Avery. Dove loro mettono radice il crimine diventa civilizzato. La Famiglia sembra dare molta importanza alla lealtà e evita la violenza verso gli innocenti, anche se quando si muovono in una nuova città cacciano con ferocia i criminali locali e istituiscono una forma più raffinata di corruzione e illegalità.

L'umile amo

Quando Triegene abbandonò il suo guscio mortale, il Clero cremò i suoi resti in un grande funerale di stato. Mentre radunavano le sue ceneri per spargerle nel suolo della nazione, trovarono un piccolo amo, il tipo di amo utilizzato da alcuni pescatori, che in qualche modo era rimasto nel corpo divino da prima che raggiungesse lo stato di divinità.

I preti trasformarono l'amo in un pendente e per quasi mille anni è stato indossato dai gerarchi della fede, come promemoria che tutti abbiamo delle origini umili. La dottrina sostiene che il talismano permetteva di scoprire la storia di chiunque incontrasse, permettendo ai leader della fede di affrontare orgogliosi nemici e capi di stato.

Però nel 260 D.L.V. il pendente fu perso, quando un assassino eladrin uccise il gerarca di quel tempo e lo rubò. I critici della fede sostengono che questo facesse parte di un piano per allontanare il Clero dalle sue umili origini, così che i potenti preti potessero approfittare della loro posizione.

Danor



Repubblica di Danor



Capitale: Cherage

Governo: Repubblica costituzionale

Capo di Stato: Sovrano Han Jierre

Lingua ufficiale: Comune

Razze comuni: Umani 81%, tiefling 17%, altre 2%

Guidata da un congresso di uomini d'affari e studiosi, Danor è devota al progresso. Le vecchie tradizioni, specialmente la religione, vengono rigettate in cambio di idee nuove e più redditizie. Dopo esser sopravvissuti ad un'apocalisse cinquecento anni fa, la ragione e il duro lavoro hanno creato armate più forti di qualunque altra al mondo, dove un uomo comune può imbracciare armi potenti quanto la magia di leggendari eroi. Dopo secoli di superiorità, le altre grandi nazioni ora guardano verso Danor con invidia e paura.

Dopo la Seconda Vittoria, l'ordine sociale a Danor fu capovolto.

La Grande Malizia lasciò la capitale del Clero priva di magia.

Gli orribili mostri che fuoriuscivano dalle zone di magia selvaggia nelle regioni bordo portavano distruzione mentre tremanti guerrieri santi faticavano ad affrontarli senza l'aiuto divino.

L'intera nazione aveva perso i soliti mezzi di comunicazione, e nel giro di settimane centinaia di chierici si suicidarono, convinti che il loro dio fosse morto e molti altri fuggirono in ogni direzione. Quella che un tempo era una potente nazione ora si era frantumata in piccoli gruppi di disperati e la vecchia capitale fu abbandonata come luogo maledetto.

Un ulteriore contributo alla caduta della regione dipese anche dai precedenti leader - i gerarchi del Clero - che furono trasformati dalla Grande Malizia in delle creature demoniache, con corna e lunghe code. Le persone che vivevano in quelle che ora vengono chiamate le Terre Malizie si rifiutarono di far avvicinare queste persone alla nuova capitale in Crisillyir, credendo che i vecchi sovrani provenissero “dagli abissi infernali” e chiamandoli “abissali” o “tiefling”.

Dopo decenni di caos, un tiefling di nome **Jierre**, un tempo un grande chierico della sacra gerarchia, radunò i vari leader e riuscì a convincerli in meno di cinque anni a riunirsi sotto una nuova visione. Se le mani degli dei non potevano più raggiungere Danor, allora sarebbero state le mani dei mortali a dargli potere e sicurezza. Dopotutto era proprio la magia, la superstizione e le credenze arcaiche che intrappolavano il vero potenziale del popolo di Danor.

Nessuna nazione straniera era interessata ad una terra senza magia, quindi la nuova Danor non dovette preoccuparsi delle invasioni. Avrebbe deciso da sè il suo nuovo destino, e finché fossero stati tutti devoti all'ideale del progresso Danor sarebbe diventata un giorno la nazione più forte al mondo.

Finalmente, dopo secoli di lavoro isolato e lotte per costruire una nuova società, Danor ha cominciato ad avere un posto nel mondo.

La casata Jierre

Le credenze dicono che Srasama abbia maledetto i leader del Clero con corna infernali e code frastagliate, sacrificando la metà dei suoi seguaci mortali nella Grande Malizia quando realizzò di non poter sconfiggere le armate sacre. Quando Jierre unì le fazioni di Danor, quasi tutti i maledetti lo seguirono, adottando il termine dispregiativo “tiefling” come simbolo di ribellione. Alcuni divennero potenti mercanti, mentre altri salirono al governo.

Jierre si rifiutò di essere incoronato re, e nei suoi ultimi anni servì in un congresso di pari. Nei secoli che seguirono la sua morte però la sua famiglia, tutti tiefling, si dimostrò fonte di grandi menti, uomini di stato, studiosi e inventori. Quindi anche se ufficialmente Danor ha solo un Congresso e un Sovrano eletto ogni decade, la Casata Jierre è praticamente la famiglia reale di Danor.

Dove loro indicano, il popolo segue.

Oggi il Sovrano è **Han Jierre**, ex-presidente dell'accademia militare più prestigiosa e antica di tutta la nazione, la *Jierre Sciens d'Arms*.

La sua famiglia ha legami e posizioni sia nel governo che tra i militari.

Alcuni hanno persino viaggiato all'estero per studiare la magia e applicare principi scientifici Danoriani per spiegare come funziona, piuttosto che contare sulle credenze tradizionali.

Fino ad ora però le loro dettagliate teorie non hanno trovato molte risposte, come se la magia stessa si rifiutasse di venir compresa.



Senza alcun dubbio la Casata Jierre governa Danor, ma la loro prominenzia non viene sempre accettata. Periodi di rivolte e proteste hanno riempito la nazione, specialmente nei primi anni di rivoluzione industriale, anche se è stato molto d'aiuto il fatto che, in un regno dove in pochi hanno mai visto la magia, ogni tiefling può sempre dar fuoco con lo sguardo a chi li minaccia, avvolgendoli in fiamme infernali.

Città e industrie

La capitale storica di Danor, **Methia**, è abbandonata.

Anche se i Danoriani rigettano le superstizioni, neanche loro riescono a sentirsi a proprio agio tra le rovine. Nulla cresce in quel luogo, gli animali si tengono alla larga e persino in piena estate un vento freddo soffia sotto i cieli nuvolosi.

La moderna capitale **Cherage** però, è un'affollato centro di affari e commercio. Due secoli di sperimentazione con le industrie hanno portato lo spostamento delle fabbriche e dei poveri villaggi di lavoratori all'esterno della città, dove profondi canali portano l'acqua ai mulini. Dopo che la città fu attaccata nella Terza Guerra Yerasol, la marina Danoriana ha costruito isole artificiali lungo la costa dove ha piazzato gigantesche artiglierie e avamposti di vedetta.

Treni a vapore attraversano la nazione, e la grande Ferrovia della Costa Avery passa dal montagnoso Beaumont sulla costa a ovest, poi attraverso Cherage e ad est in Drakr, passando poi per Crisillyir prima di finire appena trecento miglia da un canale per Elfaivar.

Grandi navi da guerra armate pattugliano la costa della nazione e le isole che possiedono nell'Arcipelago Yerasol, proteggendo navi merce che sfamano la popolazione di Danor.

Magia morta e selvaggia

Nei bordi di Danor, la magia scompare velocemente, come conseguenza della Grande Malizia, il momento in cui la dea eladrin Srasama morì, cinquecento anni prima. La magia innata di una razza funziona ancora, come l'Intimorire Infernale di un tiefling o il Passo Fatato di un eladrin.

Le creature non possono lanciare magie o utilizzare abilità magiche di una classe a meno che non utilizzano un oggetto magico permanente come focus. Questi oggetti hanno abbastanza potere magico dentro di loro per dare potere a magie e preghiere, ma dopo un periodo di settimane o mesi anche il loro potere scompare del tutto (Come regola generica, oggetti comuni e non comuni perdono la loro magia in una settimana; rari e molto rari dopo poche settimane; oggetti leggendari potrebbero durare per un mese o più). Finché non perdono il loro incantamento gli oggetti magici portati a Danor funzionano normalmente. Inoltre non possono essere utilizzati rituali a Danor, anche se le magie rituali possono essere utilizzate consumando punti incantesimo.

Nessuno è mai riuscito a creare un oggetto magico a Danor, quindi quasi nessun Danoriano studia magia. I pochi maghi Danoriani hanno o viaggiato all'estero per studiare, o hanno comprato oggetti magici e pagato prezzi esorbitanti per richiamare tutori.

Appena fuori dai bordi di Danor, in un ampio deserto ampio centinaia di miglia, il tessuto della magia si è danneggiato, ma non distrutto. In questi posti, conosciuti come le Terre Malizia, ogni volta che qualcuno lancia una magia (dalla classe o da un oggetto) o attiva un'abilità magica, deve tirare 1d20. Se esce 1 la magia perde il controllo, manifestandosi come un mostro o creando effetti molto pericolosi.

Drakr



Stati Federali di Drakr



Capitale: Trekhom

Governo: Repubblica federale parlamentare

Capo di Stato: Cancelliere Dmitra Takhenov

Lingua ufficiale: Nanico

Razze comuni: Umani 67%, nani 30%, altre 3%

Prima della nascita del regno di Triegene, i signori della guerra nanici a Drakr sconfissero i titani non-morti, li rinchiusero dentro dei cristalli per poi seppellirli nelle profondità della terra. I signori della guerra nanici si allearono con la Demonocrazia a est, scambiando vite e anime in cambio di poteri infernali. Ogni signore della guerra eresse una torre come simbolo del suo potere, e da queste basi marciavano eserciti di non-morti per contestare il territorio e la supremazia dei loro padroni.

Più tardi Triegene assalì queste torri, cominciando la sua guerra contro la Demonocrazia. I tiranni caddero, e i nani divennero una minoranza oppressa in quelle che un tempo erano le loro terre.

Quando la Grande Malizia distrusse il regno di Triegene, diversi clan di nani rovesciarono i chierici che li comandavano. Si prepararono per la guerra, intenti a ricreare un nuovo regno nanico, ma le mortali minacce provenienti dalle Terre Malizie li costrinsero a unirsi anche con gli umani per tenere questi nuovi abomini a bada.

I clan nanici e le fratturate province umane che sopravvissero al collasso del regno di Triegene crearono una specie di federazione che è cresciuta diventando sempre più unita. I governatori regionali, quasi tutti umani, gestiscono l'agricoltura e il commercio, mentre i lord nanici dirigono le grandi operazioni minerarie e comandano l'esercito e la marina della nazione.

Ancora una volta la nazione si è appassionata alle torri, non solo come simbolo di potere, ma anche come fortezze contro le intermittenti ondate di mostri dalle Terre Malizie. La magia nera non è esattamente approvata, ma è tollerata come male necessario per la difesa nazionale.

I criminali accusati di grossi crimini scompaiono in prigioni nelle montagne per servire come schiavi nelle miniere, fino al giorno in cui vengono sacrificati per potenziare una protezione o un'arma.

Metallo e magia

Senza sorpresa, Drakr si è alleata velocemente con Danor, sia militarmente che economicamente. In particolare hanno aiutato a costruire e ancora oggi a difendere la Ferrovia della Costa Avery, e cominciano anche a costruire le loro linee ferroviarie.

I loro treni però sono potenziati da fornaci arcane che bruciano con un rosso sangue e il cui metallo allo stesso tempo risulta stranamente freddo al tocco.

Similmente i militari Drakan si sono affidati alle armi da fuoco, e diverse compagnie sono diventate famose per aver sconfitto mostri della malizia che in passato avrebbero richiesto un intero esercito.

Le pistole più pregiate vengono da Drakr, e molte di queste sono incantate. Al contrario di Risur, però, Drakr non è corsa dietro allo sviluppo delle navi a vapore. Hanno poco interesse nelle navi e preferiscono difendere la costa con forti e cannoni, anche se alcuni cantieri navali Drakriani costruiscono mostri di metallo per Danor.

La città capitale **Trekhom** è un centro per il commercio industriale, fungendo anche da nexus per diverse linee ferroviarie. Ogni giorno incontabili tonnellate di acciaio lavorato arrivano via treno dalla città forgia **Mirsk**, in cima alle nevole Montagne Shawl. Si dice che in alcune di queste miniere, nascoste nelle fredde montagne, lavorino dei giganti che prestano la loro forza in cambio di armi e armature incantate.

Dove la Ferrovia della Costa Avery si incrocia con il bordo delle Terre Malizie, una spira di metallo si alza per più di 150 metri verso il cielo, custodita da battaglioni di soldati e maghi. Nessuno sa quale sia il suo scopo, ma alcuni sospettano sia incantata per tenere lontane le bestie malizie, o per aiutare a stabilizzare lo squarcio nella magia.

La Filosofia del Governo

Anche se gli intellettuali del resto del mondo si dissociano velocemente dalle mode più oscure nella filosofia Drakriana- specie quelle che richiamano il potere degli antichi signori della guerra - in molti lodano le discussioni sagge e aperte nel parlamento della nazione.

La vecchia tradizione ecumenica del Clero è sopravvissuta alla Grande Malizia sotto forma di scuole di filosofia. Ogni clan o città ha la sua linea di filosofi locali. Le loro idee influenzano i leader e gli affari locali, e in cambio le loro idee vengono diffuse e la loro casa riceve prestigio e profitti.



Oggi la filosofia più famosa è certamente **Heid Eschatol**, che si concentra sul dare una giusta conclusione ad ogni cosa nella vita. Il suo fondatore, **Vlendam Heid**, viaggia per il mondo facendo discorsi dal vivo, coinvolgendo il pubblico in dibattiti filosofici piuttosto che dargli un libro da assorbire passivamente. Ma ci sono altre ideologie che si propagano tra i mercati e le accademie a Drakr, e ogni rappresentante federale di successo deve essere un acculturato filosofo.

I Cavalieri Perduti

Dopo che molti dei tiranni nanici sono caduti sotto Triage, gli ultimi cinque signori della guerra si radunarono sotto una possente torre nelle Montagne Shawl per discutere di un piano d'attacco.

Mentre erano accampati e pianificavano, uno dei loro servi arcimaghi li avvertì che era in arrivo la bufera invernale più forte che la storia avesse mai visto.

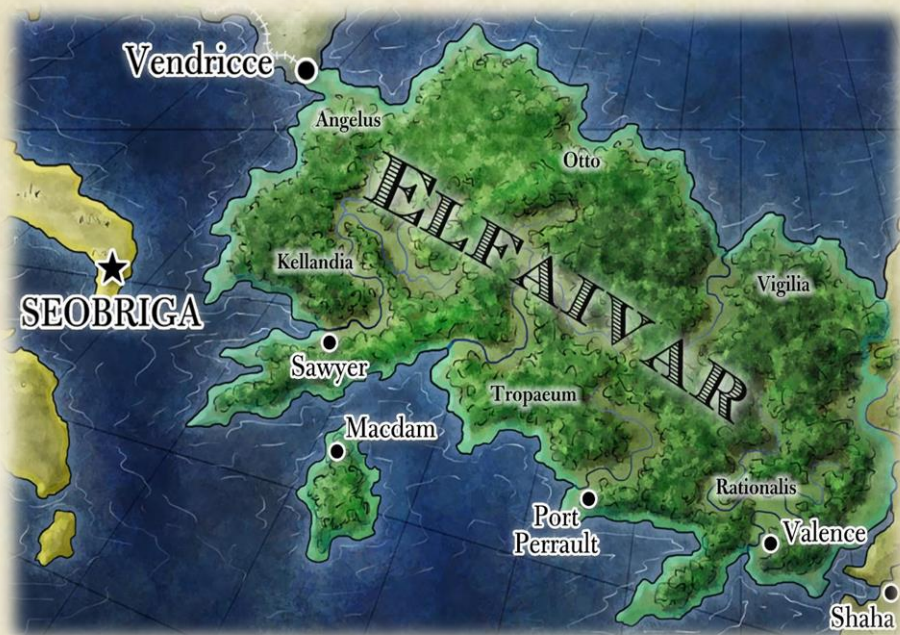
Temendo di venir tagliati fuori dalla battaglia, i cinque signori della guerra montarono le loro spaventose bestie e partirono subito. Ma quando la bufera li colpì persero ogni direzione.

Troppo crudeli e convinti della loro invincibilità, i cinque continuarono a cavalcare finché non scomparvero nella bufera per sempre.

Per oltre un millennio i nani di Drakr raccontarono storie dei cavalieri perduti, sempre alla ricerca della battaglia che avrebbero dovuto combattere e vincere.

Storie popolari avvertono di non offrire mai aiuto a un viaggiatore perduto, o ferirai il loro orgoglio e ti guadagnerai la loro rabbia.

Elfaivar



Impero di Elfaivar



Capitale: Bharata (ora Santi Simone)

Governo: Monarchia feudale

Lingua ufficiale: Elfico

Prima della Grande Malizia i regnanti di Elfaivar avevano abbastanza potere per rivaleggiare tutte le altre nazioni del Lanjyr. Comandando legioni di armate di schiavi del lontano est, battaglioni di maghi fatati e mostri, i monarchi, con i loro molti anni di vita, gestivano la nazione più grande e potente al mondo. Oggi ne rimangono solo rovine.

La Grande Malizia uccise ogni donna eladrin nell'impero e oltre, lasciando solo pochi rari sopravvissuti: donne che erano trasformate, su altri piani o che avevano completamente abbandonato la fede Elfaivariana. In poche settimane quello che era un glorioso impero, che si era promesso di distruggere lo sfacciato Clero che ben due volte aveva iniziato una guerra santa contro di loro, cadde nel caos.

In qualche decade la popolazione si ridusse a una briciola rispetto al suo numero originale.

Un'emozionante elogio del poeta Vekesh convinse alcuni eladrin a cercare l'armonia, a resistere e prosperare, ma soprattutto a cercare e liberare le donne eladrin dalla schiavitù così che il popolo potesse rinascere. Ma per migliaia di uomini eladrin affetti dal dolore, la vita dopo la Grande Malizia era una costante battaglia.

Le poche donne sopravvissute vennero reclamate come proprietà, e chiunque fosse il proprietario di una moglie eladrin poteva comandare enclavi di seguaci disperati.

Intere città di uomini disperati avrebbero potuto combattere fino alla morte per avere anche solo una possibilità di vincere una moglie per il loro lord. I maghi lanciavano maledizioni su campi coltivati, ma alcuni enclavi preferivano morire di fame piuttosto che concedere la loro "regina". Alcuni schiavisti portavano persino navi piene di donne umane ed elfe magicamente trasmutate per sembrare eladrin e poi essere vendute a gran prezzo, solo per poi essere uccise quando veniva scoperta la verità.



Molti eladrin fuggirono verso altre terre, cercando mogli di altre razze, ma impossibilitati di riprodursi. Mentre gli attriti riducevano i sopravvissuti e nascevano troppi pochi bambini per mantenere viva la società, sempre più ricchezze e magiche reliquie finivano in mano di pochi uomini. Quando stranieri da Crisillyir o dal distante est provarono a reclamare Elfaivar furono respinti da spaventosi guerrieri eladrin. Allenati da continue battaglie per la sopravvivenza, e in possesso delle migliori armature e armi di intere città, ogni uomo poteva rivaleggiare cento soldati normali.

Gli eladrin vivono a lungo, ma la vecchiaia prima o poi arriva anche per loro. Alcuni fecero fatto patti con poteri nel Reame Onirico o con altri piani, ma dopo due secoli, Elfaivar divenne una nazione fantasma. Ci volle quasi un secolo prima che Crisillyir e altre nazioni sconfiggessero i pochi avamposti vendicativi e cominciarono a colonizzare il vuoto panorama.

La giungla ha reclamato le città. Potenti effetti magici che le proteggevano hanno perso la loro coesione, spargendo strane magie per la terra. In alcuni posti il mondo materiale si è fuso con il Reame Onirico. È in questi confusi confini che sono sopravvissute una manciata di enclavi Vekeshi.

Moderne enclavi

All'inizio le donne eladrin liberate che si stabilivano nelle enclavi di Vekesh ottenevano un grande potere, sia politico che magico, diventando il simbolo di speranza per centinaia di sopravvissuti. Le giovani figlie venivano protette con ferocia e allenate intensamente in modo che potessero difendersi da sole e un giorno guidare una propria enclave. Nonostante questo mercenari stranieri riuscivano talvolta a rapire le donne eladrin per farne un trofeo davanti al resto del Lanjyr.

Questi rapimento portavano alla vendetta dei Vekeshi, dove i mistici partivano in pericolose missioni per salvare le donne scomparse o almeno punire chi le avesse rapite.

In genere però le enclavi restano nascoste. Utilizzano spie per tenere d'occhio le attività umane nelle terre vicine, e scendono a patti con le fate per spaventare chi si avvicina troppo, realizzando però che non possono permettersi di inimicarsi le nazioni umane.

Pochi eladrin provano ad integrarsi con la società umana. Indossano quanto più oro possibile, in modo da bloccare il loro innato *passo fatato*, sperando di cancellare la loro eredità fatata. Anche alcuni mitici Vekeshi hanno l'abitudine di ricoprirsi d'oro, ma lo fanno come rituale di auto-flagellamento, per meditare sulla distanza che li separa dai loro antenati e per riflettere su come reclamare il loro diritto di nascita.

La dea caduta

Srasama era solo una delle dozzine di divinità prominenti nel pantheon di Elfaivar. Tradizionalmente era considerata uno scultore dalle sei braccia che aveva dato vita alla creazione scoperta dal suo marito. Il suo dominio comprendeva le vite delle donne, e salvaguardava principalmente rituali femminili, i matrimoni e il dolore causato da una perdita. Per questo assumeva tre diverse forme, quella di una fanciulla, di una madre e di una vecchia, ma in tutte era una fiera protettrice dell'impero Elfaivar.

Il famoso avventuriero Hamyd dell'Est disse che nell'anno 72 D.L.V. aveva assistito a un conclave di matriarche eladrin che svolgevano antichi rituali per Srasama. Secondo lui i rituali si fermavano alla vecchia, e la sua guida gli spiegò che le matriarche avevano abbandonato il dolore della perdita, e per questo non potevano più invecchiare.

L'arsenale di Dhebisu

Gli eladrin raccontano di un dio che si ribellò al proprio phanteon e che fu trasformato in una tigre che camminava come un uomo: un rakshasa. Da divinità che era, nessuna arma mortale poteva ferirlo, e portò devastazione in tutta Elfaivar, annegando villaggi e facendo a pezzi intere città con un colpo dei suoi artigli.

Una guerriera di nome Dhebisu, famigerata per la sua incongrua brillantezza come poeta e per il suo umorismo lascivo, fu chiamata per fermare il rakshasa. Si fece amica i gatti della giungla per scoprire le debolezze del mostro e consultò i saggi per scoprire quando sarebbe avvenuta la prossima tempesta di meteore. Quella notte suonò una melodia derisoria per attirare fuori il rakshasa. La bestia l'attaccò, ma lei prese una stella cadente dal cielo e la intrecciò nei suoi capelli. Da allora in poi ogni arma che toccava si infuse con poteri celestiali. Combatterono tutta la notte, finché finalmente, il rakshasa provò a ucciderla con una freccia velenosa, ma Dhebisu afferrò la freccia al volo e la piantò nei reni del mostro, distruggendolo in modo che non potesse più reincarnarsi.

Il Mondo

Risur, Ber, Crisillyir, Danor, Drakr e Elfaivar sono le nazioni più grandi e prominenti nel Lanjyr, ma non per questo sono le uniche. Alcune regioni nella mappa del continente sono segnate come “stati bordo”. Queste terre non hanno una particolare rilevanza nell’avventura, ma sentitevi liberi di utilizzarle per qualsiasi idea di background.

Altre aree che circondano Danor sono chiamate le **Terre Malizia**.

Quando Danor ha perso tutta la sua magia durante la Grande Malizia, queste terre si trovavano ai bordi di questa distruzione. La magia qui è diventata frantumata e instabile. Mentre Danor fu in grado di ristabilirsi nella relativa stabilità di questa zona senza magia, la magia selvaggia che perseverava nelle Terre Malizia ha portato a irregolari catastrofi e piccoli cataclismi che tendevano a spazzare via qualsiasi nazione che provava a stabilircisi.

La maggior parte delle persone che vive nelle Terre Malizia si trova in piccoli villaggi o come nomadi, per evitare le manifestazioni di magia selvaggia più mortali. Queste terre devastate sono anche il paradiso per criminali che vogliono attraversare gli stati vicini per depredarli. Una nota eccezione è la città-stato di Orithea, che è riuscita a sopravvivere in piccole zone dove la magia era indebolita.

In genere, gli stati bordo tra Risur e Ber sono poco più che tribù di montagna che si rifiutano di unirsi alle nazioni più grandi. Gli stati bordo tra Crisillyir e Drakr sono abbastanza autonomi e stabili, mentre quelli tra Drakr e Danor sono in piena anarchia. A nord di Drakr poche nazioni minori restano alla larga dalla politica del Lanjyr, mentre oltre Elfaivar vi è un potente protettorato di un lontano impero, che tenta di recuperare la caduta dell’antico impero eladrin secoli fa.

Calendario

Viene generalmente utilizzato un semplice calendario sviluppato più di un millennio fa dai Veggenti Astrali di Risur. Questo calendario divide l'anno in quattro stagioni da 91 giorni, ognuna che inizia ad un equinozio o un solstizio. Dopo il 91esimo d'Inverno, c'è un giorno aggiuntivo per festeggiare l'anno nuovo.

Il ritmo celestiale più seguito è il ciclo della luna in 29 giorni e mezzo. Si utilizza l'espressione "un mese fa" ma i mesi non hanno un nome. Ci si riferisce alle date secondo questo formato: 17 di Primavera 473 D.L.V.

Nell'anno 500 D.L.V. il primo quarto di luna di ogni stagione avviene il 12 di Primavera, il 10 d'Estate, il 9 d'Autunno e il 7 d'Inverno. Di solito in questi giorni vengono organizzate le feste dell'Antica Fede.

Mito della luna

Alcuni dicono che la luna sia fatta di vetro, e di poter vedere le stelle attraverso essa, o forse proprio al suo interno. I poeti hanno notato che il "lato destro" della luna (il margine che appare per primo all'orizzonte) sembra avere la forma di un uomo con il braccio esteso, mentre il lato sinistro sembra l'immagine di una donna che guarda dal lato opposto dell'uomo.

Questo ha dato vita al mito della luna.

In questa storia, un ragazzo orfano incontra una ragazza la cui madre stava morendo sotto un albero di cipresso. La ragazza viene portata via per essere allenata come mago (o artista, principessa, o studiosa a seconda della versione), e il ragazzo orfano si unisce a una banda di cacciatori (o criminali, briganti o ribelli). Le loro strade si incrociano, si innamorano durante le loro sfide, si sposano e diventano degli eroi. Ma lui muore e lei vive per crescere il loro figlio.

Anche se diverse stagioni possono avere nomi più specifici, generalmente il primo quarto di luna (quando solo l'uomo è visibile) viene chiamato la **Luna del Cacciatore**.

La luna piena è la **Luna degli Amanti**, quando sono presenti sia l'uomo che la donna. Il terzo quarto è la **Luna della Fanciulla**, con la donna da sola. Infine la luna nuova è la **Luna del Sognatore**.

Molte delle profezie dei Veggenti Astrali dipendono da quale luna sorge per prima in una stagione, e quali stelle sono in congiunzione con questa. I nomi specifici in genere cominciano con la prima Luna del Cacciatore in ogni stagione. Le fasi prima di questa vengono genericamente chiamate come luna dei primi Amanti, prima Fanciulla, primo Sognatore.

Qui	alcuni	nomi	più	specifici:
-----	--------	------	-----	------------

- **Primavera:** Luna del Cervo, dell'Aratro, del Tuono, del Sognatore. Luna dello Straniero, della Foresta, del Mago, del Danzatore. Luna dell'Eroe, dell'Alta Primavera, della Leggenda, del Sognatore.
- **Estate:** Luna del Marito, del Matrimonio, della Sposa, del Sognatore. Luna del Drago, del Miele, del Kraken, del Dormiente. Luna dell'Eroe, dell'Alta Estate, della Leggenda, del Sognatore.
- **Autunno:** Luna del Serpente, del Raccolto, della Madre, del Sognatore. Luna del Martire, della Pira, della Vedova, Nera. Luna dell'Eroe, dell'Alto Autunno, della Leggenda, del Sognatore.
- **Inverno:** Luna della Fame, della Neve, del Lupo, del Sognatore. Luna dell'Orfano, del Cipresso, della Figlia, della Speranza. Luna del Cacciatore, dell'Alto Inverno. Luna della Sposa. Luna del Sognatore.

Piani

Tutti sanno che le fate vivono nel Reame Onirico, e che gli spiriti dei morti si trattengono nel Portale Desolato, ma la maggior parte delle persone non sa cosa sono. Ci si trova spesso in disaccordo su sé è possibile andare fisicamente in questi reami a piedi o se serve della magia e su cosa vedresti una volta dentro.

Il Clero sostiene che il Reame Onirico, che loro chiamano la Verde Tentazione o il Giardino Infernale, è dove la mente va quando dorme e che le fate non sono altro che sogni a cui viene dato un aspetto fisico da magia malvagia.

La religione del popolo in Ber sostiene che la luna è fatta di vetro e che il Reame Onirico è il nostro aspetto riflesso, mentre molti Drakriani credono che è una trappola tra questo mondo e l'aldilà, che inganna e allontana gli uomini dalle loro giuste cause.

Mentre riguardo il Portale Desolato le credenze tipiche del Clero lo chiamano Purgatorio, e ne parlano come di una copia vuota di questo mondo che si trova sottoterra, un luogo dove i morti passano per andare verso la loro ricompensa o punizione nell'aldilà. I nani di Drakr che hanno avuto più a che farci credono che è una visione di un futuro distante, di come sarà il mondo quando tutti saremo morti. I Berani invece credono si trovi sul lato oscuro della luna.

A Risur le leggende dicono che una volta gli esseri del Reame Onirico un tempo vivevano nel nostro mondo, ma quando il re Kelland sconfisse i titani fatati divise il mondo in due, dando sia alle fate che all'umanità una casa propria, mentre i titani esistono in entrambe. Il Portale Desolato viene visto come una parte più oscura e malvagia del Reame Onirico, una credenza che si è rinforzata recentemente. Mentre l'industria ha riempito le strade di Flint oscurato i vicoli con la fuliggine, sempre più persone hanno cominciato a sparire e a parlare di strani esseri oscuri camminare nelle ombre.



Religioni importanti

Ci sono quattro religioni dominanti in questa ambientazione. Al contrario di una tipica campagna di d&d qui non esiste il viaggio tra piani, e la magia per evocare creature extraplanari è estremamente rara e di breve durata; solo una volta nella storia una divinità si è manifestata fisicamente nel mondo, ed è stata uccisa. Anche se è innegabile che esistano potere e forze oltre questo mondo, la loro forma non può essere provata e per crederci bisogna avere una forte fede.

Il Clero

Organizzazione religiosa basata a Crisillyir. I mortali possono sempre migliorarsi, persino raggiungere le divinità, affrontando le sfide del mondo. Oltre questo mondo esistono molti piani, ognuno è una perfetta manifestazione di un aspetto della realtà, e sono governati da potenti dei, angeli e spiriti che possono essere implorati in cambio di potere.

Guerro

Religione del popolo a Ber. Ogni tribù ha il suo dio, e come le tribù combattono, lo fanno anche gli dei. Al momento sembra che questi siano in pace, e quindi si resta in pace, ma tutte le cose belle muoiono in battaglia. Una combinazione del Clero e del Guerro sta diventando popolare a Drakr.

L' Antica Fede

Religione del popolo a Risur. Onora gli spiriti della terra e ottieni potere dalla natura. Le stelle nel cielo tracciano schemi che possono prevedere eventi nel nostro mondo, ma gli unici altri mondi sono quelli che possiamo visitare: il Reame Onirico e il Portale Desolato.

Seedismo

Religione del popolo a Elfaivar. Le nostre azioni portano cambiamenti nel mondo, anche se possono avvenire dopo ere. Gli elfi e gli eladrin hanno lunghe memorie. Prima dell'ascesa degli umani, gli dei parlavano e noi ancora ricordiamo i loro nomi e i loro insegnamenti. Srasama, la regina dalle tre facce, madre-guerriera-regina, è stata uccisa dal tradimento degli uomini, ma è nostro dovere resistere e superare questa ferita. I Signori Fatati del Reame Onirico erano un tempo vassalli degli dei, e quindi li veneriamo e rispettiamo.

Filosofie dominanti

Alcuni gruppi seguono e promuovono ideologie secolari indipendenti dalla metafisica della religione.

Heid Eschatol

Sviluppata a Drakr, popolare a Risur. È importante pianificare per dare una corretta conclusione alle cose, che siano affari, una storia, una relazione o la tua vita.

Panoply

Filosofia in sviluppo a Ber, concentrata nell'esaminare e capire come e perché le culture differiscono. I seguaci si sentono spesso insoddisfatti con le tradizioni della loro terra, e difendono il valore delle idee straniere.

Pragati

Posizione ufficiale di Jierre e dei governanti a Danor. Gli dei sono creati dall'uomo che non era in grado di comprendere la struttura del mondo. Chi segue credenze false, che siano dei, teorie economiche non provate o altro, è una minaccia al progresso.

Vekesh

Principio guida che ha aiutato gli eladrin a sopravvivere dopo la caduta di Elfaivar. Dopo una tragedia, la migliore vendetta è riprendersi e crescere più forti di prima.

La filosofia di William Miller

Mentre la filosofia a Drakan si sta sviluppando, molti pensieri antichi vengono ancora letti e discussi in tutto il Lanjyr. I più popolari sono gli scritti di un monaco clericale, William Miller, che nel periodo precedente alla Grande Malizia compose un trattato sull'ipocrisia, suggerendo che è meglio ammettere di non essere certi delle proprie credenze che agire in contraddizione ai valori che professi. Il libro, visto come un attacco al Clero, portò il monaco a fuggire per non essere perseguito.

Miller riapparso diversi anni dopo la Grande Malizia, con un nuovo lavoro su una filosofia politica mentre fondava una piccola nazione, Pala, nel caos delle Terre Malizia. In questo libro dai molti capitoli esaminava possibili strutture sociali, comparando forze e stabilità con diversi valori morali. I primi capitoli alludevano che alla conclusione del libro vi erano diverse idee dettagliate di ideali modelli di nazioni, ma oggi non vi sono copie complete del libro.

Nel 18 D.L.V. il Clero che si era ormai ripreso, dichiarò Miller come un eretico, invase Pala e saccheggiò la sua capitale. Fu portato a Alais Primos, la nuova sede del Clero, dove fu torturato per tirargli fuori una confessione. Quando si rifiutò di ritrattare, fecero una pira con i suoi scritti eretici e lo bruciarono vivo sopra le ceneri delle sue idee.

Oggi gli scritti incompleti di Miller sono popolari tra i lavoratori bohemiani a Flint e tra le menti filosofe della Panoply a Ber. Si vocifera che le copie degli ultimi capitoli di Miller sono custoditi in una libreria cassaforte a Alais Primos, insieme ad altri testi "eretici".

La città di Flint



Distretti Cittadini

Ogni distretto ha un suo sindaco che gestisce gli affari interni e sono tutti eletti tranne il sindaco delle Reti, dato che come compito aggiuntivo deve essere il guardiano della maledetta Collina Calderone e quindi è necessario sia scelto dal governatore e approvato dal re.

I distretti inoltre eleggono i rappresentanti del concilio cittadino la quale autorità serve a bilanciare quella del governatore della città, Roland Stanfield.

Costa del Seno

A seconda di a chi chiedi il nome del distretto deriva o dai nostromi che frequentano le sue taverne o dal nome più tradizionale del porto, che si traduce come Seno del mare.

Le banchine lungo la costa est della Baia di Flint sono il cuore del commercio, della cultura e del crimine.

Centinaia di magazzini servono la flotta mercantile di Flint, e dozzine di bar, taverne, sale da gioco e bordelli servono i lavoratori del porto.

Le varie piazze sparse nel distretto ospitano negozi di artigiani, artisti e cambio valute e il sindaco Griffin Stowe ha riempito le strade principali di guardie ben armate in modo che quando persone ricche e influenti viaggiano nel distretto non sono costrette a vederne i lati più problematici.

Il distretto al momento sta facendo traslocare molte persone e distruggendo edifici per fare spazio alla linea ferroviaria. La stazione è già in costruzione e una volta completata velocizzerà moltissimo il trasporto di materie prime e permetterà alla città di Flint di condividere i suoi prodotti industriali con il resto della nazione.

Inoltre ultimamente sono presenti molti druidi nel distretto, cosa abbastanza insolita, per placare gli spiriti della terra così che non disturbino il processo di costruzione.

Quando la luna d'Alto Inverno è la quarta luna piena della stagione c'è la Notte della Luna Specchiata. Dal momento in cui la luna comincia a splendere sul porto di Flint, chiunque entri nell'acqua con uno specchio in mano verrà trasportato nel Reame Onirico, più precisamente nel l'analogo del distretto in quel mondo.

Si dice che là il porto è sostituito da una magnifica spiaggia dove le creature fatate vengono da chilometri e chilometri per radunarsi e festeggiare nel modo più selvaggio che uno possa immaginare. A volte alcune persone non riescono a tornare prima che la luna scompaia, mentre altri tornano con strani poteri magici, un regalo o uno scambio con una fata. L'ultima Luna Specchiata è accaduta 17 anni fa, nel 483 AOV, e la prossima sarà tra 2 anni.

Distretto Centrale



Il distretto più antico e più avanzato di Flint ospita le strutture governative principali, come il consiglio cittadino, la corte superiore, il quartier generale della polizia e gli uffici dei vari funzionari civili come gli esattori delle tasse. Grandi strade per le feste, giardini che fungono da templi druidici e parchi riempiti con monumenti dell'antica guerra fungono da intrattenimento per la parte nobile della città e la ricca classe media, mentre i mercati della Strada Arancione e la prestigiosa università Pardwight costituiscono il cuore economico e intellettuale di Flint.

Il sindaco del distretto, **Oncala Putnam** ha recentemente approvato la costruzione di una grande stazione sotterranea che funge da snodo principale per tutta la rete di trasporti cittadina. Al momento però i trasporti in superficie creano molto traffico, dato che i tunnel proposti sotto la Collina Umile nelle Reti, che dovrebbero creare un accesso più semplice alle fabbriche del Lago Parità, sono stati bloccati da un sabotaggio da parte di estremisti che si ribellano all'industrializzazione di Risur.

Appena fuori dalla costa nella Baia di Flint vi è la mansione del governatore della città, dove precedentemente vi era un'isola fortezza.

Negli ultimi 400 anni Roland Stanfield ha, attraverso diverse reincarnazioni e solo con poche interruzioni, governato la città, guadagnandosi un rispetto quasi universale per la sua saggezza e guida.

Importante per i PG, il distretto centrale è casa del quartiere generale del Dipartimento di Protezione Nazionale gestito dall'Ispettrice Lady Margaret Saxby.

Costruzione della Sottovia

La maggior parte della linea che trasporta merci e passeggeri passa da sud e si ferma alla Stazione del Re, ma altre strade sono in costruzione in tutto il Distretto Centrale. La maggior parte di queste strade viaggiano sotto terra, prendendo il nome di Sottovia.

Una sezione parallela alla linea merci viaggia in superficie, nello stesso corridoio, e anche un'altra via sale brevemente in superficie vicino all'Università Pardwight, per via di alcuni problemi geografici legati alla magia.

Foresta Ammantata

Gli estremi a est di Flint sono dominati da montagne torreggianti, i loro picchi costantemente circondati da nuvole che nutrono una ricca foresta pluviale e limpidi fiumi. I ripidi altopiano sono scarsamente popolati, ma ci sono numerose piantagioni e piccole fattorie nella zona costiera più piatta.

La gente di città raramente visita questa zona, credendo che la linea che separa il mondo reale da quello dei sogni sia più sottile qui.

Ci sono molti miti e leggende locali che descrivono contadini, viaggiatori e miscredenti che girovagano per le foreste ammantate per poi subire un fato orribile per un capriccio di qualche fata.

Nonostante la maggior parte degli abitanti della Foresta Ammantata è solita a offrire una ciotola di latte o piatti di frutta ai bizzarri invisibili visitatori notturni, il nuovo sindaco del distretto, **Doyle Idylls**, ha proibito queste vecchie tradizioni.

Il sindaco Idylls condivide il suo ufficio con il ramo locale della polizia, e ha recentemente fuso i mattoni della base con del sale per non fare avvicinare fate curiose.

Poco dopo sono cominciati i problemi con i roditori.

Nonostante i criminali di Flint tendono ad andare verso le Reti quando vogliono fuggire dalla legge, chi ha davvero bisogno di mantenere un basso profilo troverà la piovosa Foresta Ammantata ideale. Le parti più rurali del distretto sono praticamente borghi indipendenti, molti dei quali aiutano gli stranieri più disperati.

Fino a poco fa raccoglievano ricompense per collaborare con almeno tre diverse gang che operavano fuori dalla foresta, ma un nuovo personaggio nell'area è riuscito in qualche modo a fermare gli attacchi di queste gang.

Da qualche parte, nelle alte e nebbiose montagne, si nasconde **Hana “Bufera” Soliogn**, una eladrin che è fuggita Risur dopo esser scappata da una ricca famiglia di Danor che l'ha tenuta come trofeo per più di un secolo. Dopo aver lasciato la zona senza magia di Danor, Soliogn ha scoperto di avere un eccezionale talento nel controllare i venti e il tempo, donandole il soprannome di Bufera.

È stata per breve tempo una celebrità a Flint l'anno scorso, ma si è quasi subito ritirata nella foresta e ha cominciato a reclutare seguaci tra chi si oppone all'industrializzazione. Le forze dell'ordine credono che stia tentando di punire Danor in modo indiretto, e negli ultimi mesi centinaia di sabotaggi di fabbriche e navi sono stati collegati a lei. In un incidente Bufera è stata vista mentre tentava di assassinare un industrialista nel sonno, ma è riuscita a fuggire e ad evitare la cattura.

Le Reti



Una piccola parte delle montagne della Foresta Ammantata si estende verso il cuore di Flint, e in tutta la storia della città queste colline sono state casa di riti druidici o hanno regalato romantiche viste dall'alto delle spiagge. Il loro nome deriva da un vecchio comandante del forte Flint, che le vedeva come una barriera spinosa contro gli attacchi del nord.

Ma poi nel 346 AOV una confraternita di streghe si stabilì su una montagna frastagliata ora chiamata **Collina Calderone**. Per decenni hanno terrorizzato la città, inviando goblin e spettri per rapire persone per riti sacrificali, nascondendosi poi nei veli tra questo mondo e il Portale Desolato ogni volta che venivano assalite.

Le streghe vennero poi sconfitte quando il Re Lorcan si alleò con una Mano di Dio Crisillyiana e guidò un assalto durante un'eclissi di luna. Da allora nel picco della Collina Calderone abbonda l'attività di spiriti e uno dei compiti principali del sindaco del distretto è diventato quello di evitare che dei folli scalassero la montagna e tornassero posseduti.

La conquista più grande del precedente sindaco del distretto è stata quella di costruire una strada lungo la Collina Umile, per rendere il viaggio attraverso la città più semplice, ma ultimamente la città si è riempita di bassifondi e sempre più persone si stanno spostando a Flint sperando di trovare lavoro nelle fabbriche.

Lungo questa strada infatti si sono accumulate baracche, a volte con due o tre famiglie che condividono la stessa costruzione. Le case mal costruite sono diventate un incubo da controllare per la polizia locale, dando un'altra connotazione al nome "Le Reti".

L'attuale sindaco **Reed Macbannin** non è stato in grado di bloccare i nuovi arrivi e non è stato aiutato dai pregiudizi che i lavoratori delle fabbriche tendono al crimine, alla pigrizia e al caos generale. Nonostante ciò è riuscito ad ottenere il rispetto delle persone del distretto; a pochi viene data la fiducia per comandare la Collina Calderone, e ha inoltre fatto leva per ottenere soldi delle tasse cittadine da distribuire ai più poveri.

Costa Nord

Casa delle spiagge più belle di tutto il Lanjyr, il distretto Costa Nord di Flint va fiero della sua bellezza, nonostante sia vicino all'inquinato Lago Parity. La grande domanda per il possesso di una proprietà sulla spiaggia ha tenuto alla larga tutti tranne i proprietari terrieri più ricchi, chi si può permettere dei druidi che portino dei venti favorevoli per allontanare il fumo e armate di dipendenti per pulire le pareti e le strade quando i druidi falliscono.

Il sindaco del distretto, **Aaron Choir**, serve sfacciatamente gli interessi dei più ricchi e sta creando una petizione per costruire un muro tra la Costa Nord e il Lago Parity per tenere lontani gli "indesiderati". Inoltre la polizia seda con violenza le proteste occasionali che si radunano intorno al consolato Danor, che si trova a qualche quartiere dalla costa. Il sindaco Choir ovviamente presta attenzione a non apparire troppo amichevole con i non popolari Danoriani, a prescindere da quante tangenti riceva da questi.

Lago Parity

Quando Flint ha cominciato a riempirsi di fabbriche questo lago interno, ormai pieno di fuggitivi delle Reti, è stato scelto dal governatore Stanfield. Un gigantesco progetto di costruzione ha allargato un fiume naturale che scorreva dal lago al porto della Costa del Seno, in modo da facilitare il trasporto di beni e prodotti all'esterno (e carbone o olio all'interno) del distretto. Moltissime case di pescatori sono state demolite, sostituite da case popolari per sostenere l'enorme quantità di persone trasferite alla ricerca di lavoro nelle nuove fabbriche. La città si è arricchita moltissimo, e anche chi ha preferito affittare la terra del lago piuttosto di venderla.

Durante la Quarta Guerra di Yerasol sette anni fa, le fabbriche nel lago Parity hanno prodotto in massa armi da fuoco, cannoni e altre armi, mentre una segheria si occupava di trasformare la legna della Foresta Ammantata in componenti per le navi da inviare a Bosum Strand. Lo sforzo bellico ha trasformato il Lago Parity sì in un collettivo di nuove imprese ma anche in un affollato, puzzolente labirinto di fuliggine con un lago che sembrava sempre più una pozza di fanghiglia.

La polizia è riuscita a mantenere l'ordine con il pugno di ferro; il sindaco del distretto, **Rosa Gohins**, ha espresso pubblicamente che la sicurezza e la stabilità delle fabbriche è più importante del morale degli operai.

Negli ultimi mesi degli incendi sono apparsi nel distretto, ritenuti di origine dolosa da parte delle autorità, forse legati alla terrorista fata conosciuta come Bufera. Gli incendi hanno colpito soltanto edifici specifici, case di individui e aziende legate all'industria e nonostante non ci sia stata nessuna vittima le persone nel distretto temono la catastrofe se uno di questi incendi vada fuori controllo.

Più spaventose sono invece le voci che parlano di un killer conosciuto come "L'Uomo di Pezza" che si aggira nei vicoli vicino ai canali per attrarre giovani uomini nelle fogne. È stato collegato con almeno sei scomparse l'anno scorso, ma fino ad ora le autorità non hanno fatto progressi nella sua cattura. Strani simboli occulti disegnati sotto i ponti che attraversano il canale hanno provocato il timore che l'Uomo di Pezza sia una forma di vendetta da parte delle ormai morte streghe della Collina Calderone.

I più razionali pensano che la storia dell'Uomo di Pezza sia solo una copertura per omicidi commessi dalla gilda di ladri locale, guidata dal temuto Lorcan Kell. La gilda di Kell è conosciuta per rapire persone importanti e poi chiederne il riscatto, mentre i loro crimini minori spesso non vengono riportati, specie dopo il ritrovamento di tre giornalisti decapitati, le loro teste esposte sul ponte sopra il Canale Stanfield. I locali sono convinti che la polizia sappia benissimo dove si trovi Kell ma sono o troppo corrotti o troppo spaventati per acciuffarlo.

L'isola dei pini



Nonostante la maggior parte della costa a Flint sia rocciosa e in salita, la costa a ovest della baia ha una strana fiorente vegetazione che circonda dozzine di piccole isolette di granito. Il quartiere prende il nome dagli alberi acquatici che ancorano il terreno e formano una specie di foresta paludosa.

Non è rinomata o sviluppata come la costa a est ma anche questo distretto ha un ruolo importante negli affari della città.

Mentre Bosum Strand si occupa del commercio industriale e tessile, l'isola dei Pini ha molte piantagioni nella zona paludosa e piccoli ranch nelle colline a ovest.

Le banchine principali nella Baia sono praticamente una piccola città galleggiante collegata con ponti di legno e tenuta da pesanti ancore di pietra, che si allontana man mano dalla palude per meglio servire le navi mercantili lontane dalla costa.

I criminali si aggirano per le acque della palude in piccole barche, spesso nascondendoci droghe, oggetti magici o donne, prendendo strade tortuose nella foresta acquatica per sorpassare le autorità portuali. Infatti nel fondo della foresta puoi trovare sale scommesse, bordelli e coltivazioni di pepe fatato.

Non è raro che i criminali facciano patti con le fate locali, furiose per tutte le industrie dall'altra parte della città, che li aiutano a nascondersi dalle autorità, tutto al modico prezzo di qualche nascituro all'anno.

Più a ovest, dove non ci sono più colline, l'Accademia del Battaglione allena soldati d'élite e scienziati marziali, concentrandosi sulla sopravvivenza in terre selvagge e sulle migliori tecniche di intimidazione contro forze d'occupazione.

Il sindaco del distretto, **Roger Pepper**, è un diplomatico dell'Accademia.

Molti insegnanti hanno servito nelle Guerre di Yerasol e i pescatori locali dell'Isola dei Pini sostengono che alcuni di loro si sono portati dietro dall'arcipelago strani spiriti. Le ultime leggende locali narrano di un pallido uomo con scaglie di pesce che ruba pollame e bestiame ogni mese durante la bassa marea.

Dipartimento di Sicurezza Nazionale

Autorità e legge

Gli agenti del Dipartimento di Sicurezza Nazionale sono forze dell'ordine speciali che si occupano di proteggere Risur da serie minacce, come minacce straniere, criminali con equipaggiamenti magici e possibili nemici sovranaturali che la polizia comune non saprebbe gestire.

Il centro di Flint si tiene impegnato a gestire il contrabbando di armi, lo spionaggio industriale e minacce magiche o mostruose che un tempo venivano gestite da “motivati” avventurieri.

Gli investigatori sono investiti dall'autorità del re e hanno un ampio margine di manovra quando devono garantire la sicurezza della città. Mentre la polizia normalmente deve ottenere dei mandanti prima di perquisire una casa, ci si fida che gli agenti del DSN non abusino della loro autorità e possono agire più velocemente. Devono però giustificare le loro azioni con lunghi rapporti.

Un agente che abusa del proprio potere per un tornaconto personale, o per tormentare una figura politica senza un buon motivo, verrà penalizzato, declassato o potrebbe persino finire in prigione.

Ci si aspetta che gli investigatori catturino vivi i sospetti ogni volta che è possibile. L'esecuzione è una punizione plausibile se dopo un processo viene stabilito che il sospetto è una minaccia continua, anche se alcuni prigionieri con un valore politico possono essere tenuti sotto arresti domiciliari, purché non complottino attivamente contro Risur.

Ogni agente ha accesso a corde costrittive e manette (anche se non avanzate come le più moderne). La maggior parte delle manette include un filo d'oro che forma un cerchio una volta che le manette sono chiuse, per evitare che le creature si teletrasportino. In casi speciali si possono richiedere delle manette-arcane.

Di solito gli agenti mandano i prigionieri alla polizia, anche se il quartiere generale del DSN a Flint possiede delle celle speciali per gestire i criminali più pericolosi. Queste celle hanno incantamenti simili a quelli delle manette-arcane e sono circondate da anelli d'oro e mattoni cotti col sale e altri agenti di protezione.

Quando è necessario possono essere adottati anche strumenti più specifici come catene per bloccare creature incorporee o prevenire il cambio di forma, cappucci per bloccare attacchi visivi e sigilli per annullare energie naturali pericolose come le fiamme degli elementali del fuoco.

Quando si parla di interrogazione non si ha a che fare con una forza di polizia normale. I personaggi che vogliono essere più pacifici ed utilizzare approcci meno violenti possono spesso ottenere quello che vogliono senza ripercussioni, ma minacce e violenza sono strumenti comuni quando si vuole far parlare un sospettato, e i superiori non batteranno ciglio finché nessuno è ferito gravemente o morto.

Leali a Risur

Il DSN recluta tra la polizia, i militari, le università e molti altri posti dove trovare talenti, occasionalmente accettando anche candidati stranieri. Oltre a svolgere dettagliate indagini sulla vita delle reclute, queste devono sottoporsi anche ad una inquisizione magica. Il re dona al direttore locale di ogni ramo l'abilità di testare la lealtà di chiunque si voglia unire al dipartimento.

Un candidato che accetta di sottoporsi al test, apre la propria mente così che il direttore possa avvertire le sue vere intenzioni. Se ha intenzioni dannose verso Risur, i suoi abitanti o i suoi leader, queste verranno rilevate.

Più importante, il candidato deve mostrare una devozione a proteggere Risur.

Risur non deve essere l'interesse principale del candidato, ci si aspetta dopo tutto che le persone abbiano una famiglia, degli amici o persino delle carriere, ma questa precauzione ha aiutato il DSN dal non aver mai prodotto un traditore nei trent'anni dalla sua esistenza.

Gerarchia e Squadre

Nel Distretto di Sicurezza Nazionale di Flint sono attivi circa venti agenti, supportati da quasi un centinaio di ricercatori, assistenti, tecnici di laboratorio, guardie di sicurezza, carrozzieri ecc.

Comandante

Il ramo di Flint è gestito dall'**Ispettrice Lady Margaret Saxby**, una ex famosissima investigatrice che ha risolto molti casi famosi, è diventata l'idolo del pubblico e si è guadagnata il titolo di cavaliere. Durante la Quarta Guerra Yerasol ha sposato un giovane nobile uomo, entrando anche nei vari circoli aristocratici. Quando il precedente direttore del ramo di Flint del DSN perse favore in uno scandalo, lei vinse facilmente il suo posto.



Lady Saxby gestisce il distretto con una spiccata intelligenza e un intuito derivante dall'esperienza nel determinare chi tra i suoi agenti debba seguire quale caso. D'altra parte alcuni si lamentano che la sua sicurezza sfoci in megalomania. In diverse occasioni dei sottoposti che erano diventati un po' troppo popolari per i suoi gusti sono stati trasferiti in posti meno prestigiosi.

Vicina ormai ai cinquanta, Lady Saxby rimane in forma e mantiene una bellezza giovanile. Pretende che la sua autorità venga riconosciuta ovunque vada, e utilizza diversi sottili promemoria per mostrare chi comanda. Ad esempio c'è solo una (costosa e comoda) sedia nel suo ufficio: la sua.

Unità e Supervisione

Il ruolo di Saxby come direttrice la porta spesso ad avere a che fare con burocrati e nobili, e anche se ufficialmente è l'Ispettore Capo, lascia spesso la gestione delle investigazioni all'**Assistente Ispettore Capo Stover Delft**, che supervisiona quattro unità di agenti e coordina le loro attività.



Originario di Flint e sui 40, Delft diventa facilmente accigliato e accondiscendente quando la sua autorità viene messa in discussione, ma riconosce il talento e un buon lavoro. Sin dai suoi giorni come agente, Delft ha avuto un ruolo vitale nel gestire l'organizzazione; negli ultimi anni ha persino acquisito modica abilità da comandante.

Spesso si inorgoglisce per tre dei suoi vecchi sottoposti che sono andati a gestire delle celle spia oltremare.

Delft mastica foglie di Nicodemus ed è convinto di essere affascinante quando ghigna mentre ne succhia il succo. Cammina con un bastone perché un mimic gli ha portato via un pezzo di gamba quindici anni fa. Ha l'abitudine di controllare oggetti inanimati con il suo bastone prima di avvicinarsi e a volte, per essere sicuro, ci sputa anche sopra.

Altri Agenti

- **Carlao**, un umano veterano della Quarta Guerra Yerasol, che indossa fiero la sua armatura completa anche in città. È il cagnolino della direttrice, e agisce come l'aiutante fidato di Saxby.
- **Serena**, un'umana con la passione per la tecnologia, spesso costruisce gadget utili per missioni di spionaggio e "lavori sporchi", ma è sorprendentemente allegra e vede tutti gli agenti di sesso femminile come sue sorelle.
- **Kaea**, un'evocatrice eladrin che si è guadagnata la sfiducia delle fate e dei druidi locali dopo che è andata sotto copertura tra i Veggenti Astrali per esporre un omicidio Vekeshi.
- **Dima**, un chierico nano con una passione poco salutare nel compilare scartoffie.
- **Josiah**, un cecchino umano che armeggia costantemente con il suo fucile quando non è in missione, impegnato a sedurre persone d'interesse.
- **Gaethan**, un ranger mezzelfo, la cui abilità di parlare con i morti lo ha reso un po' confuso e inaffidabile, dovendosi portare sempre a presso un diario per ricordarsi dei suoi compiti giornalieri.

Equipaggiamento

La nuova rivoluzione tecnologica ha prodotto nuove armi e in una società civilizzata è sempre importante sapersi vestire per mostrare la propria ricchezza.

Oggetto	Prezzo
Pepe fatato, razioni per una settimana	10 mo
Abito da gentiluomo	30 mo
Occhiali	5 mo
Abito da dama	30 mo
Foglia di Nicodemus, razioni per una settimana	1 mo
Orologio da taschino	25 mo
Kit da chirurgo (seghetto per ossa, etere, pinze, morfina, scalpello, forbici, sutura, siringhe, curretta)	50 mo

Pepe fatato: questa rara pianta cresce solo vicino a luoghi connessi con il Reame Onirico, e sin dalla caduta dell'impero di Elfaivar cinquecento anni fa è diventata un oggetto sempre presente nel mercato nero di tutto il Lanjyr. Quando masticata o fumata, il pepe rende la persona stordita e felice. Con un dosaggio sufficiente, l'utilizzatore comincia ad avere allucinazioni, anche se molti sono convinti che queste visioni sono squarci del Reame Onirico.

Vestiti da gentiluomo: Questo pregiato completo include un cappotto, una veste, un bastone, un cilindro e altro. I gentiluomini non indossano occhiali.

Occhiali: Progettati per lavorare nelle fabbriche o nei laboratori con agenti chimici o braci scottanti, questi occhiali sono atroci per la visione periferica. Indossandoli hai vantaggio sui tiri salvezza per resistere a effetti che ti accecherebbero, ma hai svantaggio ai tiri di Percezione.

Abito da dama: Questo vestito ornato è molto pesante per via di fronzoli, corsetti, diversi strati di tessuto e possibilmente un cappellino con velo di pizzo. Ancora, niente occhiali. Sicuramente neanche ingranaggi.

Foglia di Nicodemus: I monaci coltivano queste erbe, che crescono al meglio sulle isole dell'Arcipelago Yerasol. Se sbriciolate, rullate e fumate come una sigaretta, la foglia dei monaci distende i nervi e incrementa leggermente la percezione. Se fumata spesso può provocare assuefazione, ma non è vista male nella società, al contrario del pepe fatato.

Orologio da taschino: Oltre a dire l'ora, un orologio da taschino distoglie l'attenzione delle fate minori. Gli orologi a volte si fermano, saltano il tempo o vanno al contrario in presenza di potenti creature fatate.

Kit da Chirurgo: Se viene utilizzato su un alleato ferito durante un riposo lungo o breve, puoi fare un tiro di Medicina CD 10. Se lo superi, il primo dado vita che l'alleato usa lo cura di 5 punti ferita aggiuntivi. Se fallisci di 5 o più il primo dado vita è sprecato e non cura alcun punto ferita. A discrezione del DM questo oggetto potrebbe aiutare contro malanni più duraturi.

Esplosivi alchemici

Le prime armi da fuoco utilizzavano la polvere da sparo come propellente per le munizioni, ma recenti sviluppi nell'alchimia hanno portato alla produzione della **fuoco-polvere**. Questa variante in polvere del fuoco dell'alchimista non produce alcun fumo quando utilizzata con le armi da fuoco, ha un minor rischio di incrostare o corrodere l'interno dell'arma, ed è idrofoba, permettendogli di bruciare anche dopo essere immersa nell'acqua.

Esistono molte altre sostanze per le armi da fuoco, come la magmite (una sostanza nera e granulosa presa dalle fornaci alchemiche) e la flogistite (vapore rosso traslucido che se esposto all'aria fluttua in ammassi gelatinosi), ma la fuoco-polvere è la più utilizzata. I motori a vapore ne utilizzano una variante, le fuoco-gemme, che bruciano più a lungo ma più lentamente.

Anche se viene utilizzata per mortali armi da fuoco, da sola la fuoco-polvere è relativamente inoffensiva come arma, dato che brucia troppo velocemente per causare serie ferite, al contrario del fuoco alchemico. Però se qualcuno accendesse un barile pieno di fuoco-polvere, la risultante esplosione potrebbe ferire seriamente chi vi è vicino.

I nani di Drakr hanno granatieri che utilizzano esplosivi portatili, ma la polizia e anche i criminali non prediligono l'uso di una tale distruzione indiscriminata in un ambiente urbano.

Esempio di esplosione

Un barile con 10kg di fuoco-polvere esplode in un raggio di 3 metri. Le creature nel raggio devono superare un tiro salvezza in destrezza CD 12 o prendere 7d6 danni da fuoco o metà se viene superato.

Un vagone con una tonnellata di fuoco-polvere esplode in un raggio di 9 metri (ancora infliggendo 7d6 danni da fuoco) ma chi è entro 3 metri dall'esplosione subisce altri 7d6 danni contundenti dai gas e dai detriti volanti.

Qualsiasi attacco che faccia almeno 5 danni da fuoco in uno spazio che contiene della fuoco-polvere è sufficiente a farla esplodere, anche se non basta sparargli con un proiettile per causare l'esplosione.

Armi da fuoco

Le armi da fuoco utilizzano degli elementi alchemici esplosivi per sparare delle munizioni di metallo. Risur produce pistole, carabine, fucili e moschetti da una varietà di fabbriche, la maggior parte locate a Flint. Drakr possiede una tecnologia superiore per le armi da fuoco, ed è possibile importare (o costruirsi da soli) granate e versioni migliorate delle normali armi. Inoltre si è a conoscenza dell'esistenza di innovazioni come i caricatori, ma sono in mano a armaioli esperti e specializzati e non possono ancora essere prodotte in massa.

Compatibilità con le regole base

Le armi da fuoco anche se ancora molto instabili sono molto semplici da utilizzare. Le granate sono considerate armi semplici, e un personaggio competente con la balestra a mano è considerato competente con una pistola. Allo stesso modo una balestra leggera è considerata equivalente a una carabina o un fucile, e una balestra pesante è equivalente a un moschetto. Gli effetti di talenti che si applicano alle balestre valgono anche per le armi da fuoco. (Nota che ogni classe a parte i druidi è competente con almeno la balestra leggere, quindi chiunque, tranne un druido, è in grado di utilizzare una carabina o un fucile).

Armi comuni

Queste armi si possono ottenere facilmente a Risur

Arma	Prezzo	Danno (perforante)	Proprietà
Pistola	75 mo	1d10	Munizioni (raggio 6/18), rumorosa, inceppabile, ricarica lenta
Carabina	75 mo	1d12	Munizioni (raggio 15/45), rumorosa, inceppabile, ricarica lenta, due mani
Moschetto	90 mo	2d8	Munizioni (raggio 18/54), rumorosa, inceppabile, ricarica lenta, due mani
Fucile	75 mo	1d10 (speciale)	Munizioni (raggio 9/27), rumorosa, inceppabile, ricarica lenta, due mani. dispersione

Armi avanzate

Queste armi devono essere costruite a mano da un armaiolo o importate da Drakr.

Arma	Prezzo	Danno (perforante)	Proprietà
Granata	50 mo	Speciale	Lancio (raggio 6/18)
Pistola precisa	300 mo	1d10	Munizioni (raggio 12/48), rumorosa, inceppabile, ricarica lenta
Carabina con canna rigata	300 mo	1d12	Munizioni (raggio 24/96), rumorosa, inceppabile, ricarica lenta, due mani, rigata
Moschetto con canna rigata	315 mo	2d8	Munizioni (raggio 30/120), rumorosa, inceppabile, ricarica lenta, due mani, rigata

Munizioni e esplosivi

Oggetto	Prezzo
Munizioni, proiettili e fuoco-polvere (20 colpi)	1 mo
Barile di fuoco-polvere	20 mo

Ricarica lenta

Ricaricare un'arma richiede estrarre e aprire il caricatore, che contiene la fuoco-polvere e un proiettile. Bisogna versare la fuoco-polvere nella canna e poi infilare il proiettile con un'asta. Poi va presa la mira e premuto il grilletto, che rilascia il martelletto. Il martelletto colpisce la fuoco-gemma in fondo alla canna che produce una scintilla. Una tipica fuoco-gemma va sostituita ogni dozzina di colpi o vi è il rischio che questa si rompa e si inceppi, ma il costo è trascurabile. Le armi a ricarica lenta sono molto diverse dalle balestre, e richiedono più tempo per essere pronte a sparare. L'idea è che le armi da fuoco sono un'ottima arma con cui iniziare un combattimento, ad esempio sparando e poi spostandosi in mischia col nemico, ma nel cuore della battaglia non sempre si ha il tempo per ricaricarle. Anche gli armaioli, che tendono a girare con un paio di pistole, non possono normalmente sparare con due armi e ricaricare lo stesso turno.

Descrizione armi

I seguenti oggetti sono o potrebbero diventare disponibili ai personaggi durante l'avventura.

Pistola. Un'arma a ricarica lenta a una mano che spara sfere di piombo.

Carabina. Come la pistola, ma con una canna più lunga.

Granata. Questo pesante esplosivo ricorda un dodecaedro arrotondato. Delle piccole fuoco-gemme ai suoi vertici accendono la fuoco-polvere all'interno quando colpite con abbastanza forza, facendo volare frammenti di metallo in tutte le direzioni. A volte queste gemme non si accendono al primo impatto, quindi le granate rischiano di rimbalzare e esplodere non dove si voleva.

Quando lanci una granata, scegli una creatura o uno spazio di 1,5 metri non occupato (se una creatura occupa più di 1,5 metri scegli uno dei quadretti che occupa). Fai un tiro per colpire a distanza contro CA 10. Se il colpo manca, la granata sbaglia traiettoria, mancando di 1,5 metri in una direzione casuale, o 3 metri se la si lancia a lungo raggio. Ogni creatura in un raggio di 1,5 metri da dove questa cade deve fare un TS 12 su Destrezza, prendendo 3d6 danni se fallisce o metà se lo supera. Metà di questo danno è contundente, l'altra metà perforante.

Se bersagli una creatura e il colpo è un critico, la granata colpisce direttamente la creatura. Questa subisce 6d6 danni e non può fare un TS per dimezzare. Le altre creature nell'area devono fare il tiro salvezza e prendere danni normali.

Moschetto. La lunga canna di quest'arma da fuoco, portandola alla lunghezza di oltre 1,5 metri, è pensata per avere una buona mira a lunghe distanze.

Carabina con canna rigata. Praticamente è solo una carabina con gli ultimi centimetri della canna rigati. Queste armi utilizzano diversi tipi di munizione, i proiettili Latimer, che sono più conici. La coda vuota del proiettile espande la forza della fuoco-gemma quando esplode, forzando gli angoli del proiettile verso l'interno a spirale della canna, donandogli una rotazione che stabilizza il proiettile e ne aumenta la precisione.

Moschetto con canna rigata. Un moschetto con la canna rigata.

Fucile. Questa arma a canna liscia spara pallini in un'area, colpendo in un raggio di 1,5 metri a una distanza di 27 metri. Non è particolarmente efficace a lunghe distanze, ma può essere devastante da vicino.

Pistola precisa. Una pistola con la canna rigata.

Nuove proprietà

Le armi elencate sopra potrebbero avere una o più di queste proprietà.

Rumorosa. Le armi da fuoco sono rumorose e producono molta polvere quando utilizzate. Dopo aver fatto un attacco con un'arma da fuoco, ha svantaggio ai tiri di Furtività per restare nascosto o per muoverti silenziosamente fino alla fine del tuo prossimo turno e le altre creature hanno vantaggio ai tiri di Percezione per scoprire dove ti trovi.

Inceppabile. Occasionalmente le armi da fuoco si inceppano per incrostazioni o se il martelletto si incastra. Se quando compi un attacco a distanza esce un 1 sul d20, oltre a mancare il bersaglio l'arma si inceppa. Devi pulire l'arma utilizzando un kit specifico come azione prima che possa sparare ancora (il proiettile non viene sprecato). Se il tiro sul d20 è un 1 e avevi svantaggio al tiro, allora hai rotto la canna e l'arma è inutile finché non riparata (un giorno di lavoro con un kit o un utilizzo del trucchetto riparare).

Le armi da fuoco magiche non si inceppano mai.

Ricarica lenta. Data la grossa quantità di tempo per ricaricare l'arma devi spendere un'azione o un'azione bonus per ricaricarla prima di poter risparmiare.

Canna rigata. Rigare la canna aumenta il raggio con cui è possibile colpire un bersaglio. Puoi spendere un'azione per mirare con precisione e scegliere una creatura che puoi vedere. Finché non smetti di mirare, quadruplica il raggio corto e lungo dell'arma. Ogni turno puoi spendere un'azione o un'azione bonus per

continuare a mirare lo stesso bersaglio o cambiarlo con un altro che vedi. Se ti muovi o prendi danno, smetti di prendere la mira e devi ricominciare. Aggiungere una canna rigata a un'arma aggiunge 50 mo al suo costo.

Dispersione. Se hai vantaggio al tiro per colpire con un fucile e entrambi i tiri colpirebbero il bersaglio, l'arma fa 1d10 danni aggiuntivi. Se hai svantaggio e un attacco avrebbe colpito il bersaglio, ma l'altro lo manca, l'arma fa comunque 1d4 danni.

Combinazione di armi e baionette

Alcune armi da fuoco hanno integrate delle lame, come una daga con una pistola che spara attraverso l'elsa o una carabina che spara lungo la lunghezza della lama. Queste armi sono quasi sempre costruite personalmente da qualcuno. Altre armi da fuoco hanno pezzi che permettono di attaccare un'arma da mischia alla canna di un'arma da fuoco. Tipicamente viene attaccata una baionetta a una carabina o un moschetto, permettendo di usare l'arma come lancia.

Meccanicamente, queste armi ibride funzionano come due armi distinte. Il principale beneficio è di permettere all'utilizzatore di cambiare da attacchi in mischia ad attacchi a distanza senza dover estrarre una nuova arma.

Il Master dovrebbe utilizzare il senso comune per determinare se una combinazione è fattibile. Potresti considerare un ladro che utilizza una pistola con una baionetta come se fosse uno stocco in mischia. In teoria una carabina/ascia potrebbe funzionare, ma una pistola/lancia o un moschetto/flagello è ridicolo (a meno che non ci piaccia il ridicolo!).

Potenziamenti delle armi da fuoco

Gli armaioli possono costruire i seguenti oggetti. I lanciatori alchemici, mirini da cecchino e silenziatori possono essere inseriti su armi già esistenti. I caricatori per munizioni e le canne rinforzate possono essere aggiunti solo quando un'arma viene costruita.

Oggetto	Prezzo
Lanciatore alchemico	1000 mo
Caricatore per munizioni	1000 mo
Canna rinforzata	500 mo
Mirino da cecchino	1000 mo
Silenziatore	500 mo

Lanciatore alchemico. Con un'azione puoi caricare una granata o un oggetto simile come del fuoco dell'alchimista o dell'acqua santa su questo lanciatore. Puoi utilizzare l'oggetto come se lo avessi in mano. Se l'oggetto normalmente richiede un attacco a distanza, utilizza il bonus d'attacco e il raggio della tua arma.

Caricatore per munizioni. Per una pistola, un caricatore è un revolver cilindrico che ti permette di sparare sei colpi prima di dover ricaricarla. Per una carabina, moschetto o fucile, un caricatore è una fascia di proiettili che ha invece cinque colpi. Sostituire un caricatore richiede un'azione o un'azione bonus.

Canna rinforzata. Hai modificato la tua canna per sparare colpi più pesanti, come munizioni perfora-copertura. Puoi attaccare una creatura dietro copertura totale; subisci un -5 al tiro per colpire (oltre a un probabile svantaggio dato che non puoi vedere il bersaglio), e se colpisci fai metà danno.

Queste munizioni di solito riescono ad attraversare 30 cm di legno o terra, pochi cm di pietra o 1 cm di metallo.

Le munizioni perforanti costano il doppio di quelle normali.

Mirino da cecchino. Questo potenziamento è efficace solo su armi con canna rigata. Puoi prendere la mira con questa precisa lenta senza spendere un'azione. Vieni però considerato accecato tranne contro le creature che sono direttamente in linea visiva tra te e il tuo bersaglio. La cecità dura fino al tuo prossimo turno.

Soppressore. I tuoi colpi sono relativamente silenziosi e le armi da fuoco con un soppressore perdono il tratto Rumorosa. Se sei nascosto quando attacchi rimani nascosto da creature a più di 15 metri da te. Una creatura colpita però sa la direzione da dove è arrivato il colpo.

TEMI

I temi sono un'aggiunta alla tua classe, razza e background e servono per darti un rapido collegamento con la campagna. Potrebbe essere possibile durante l'avventura prendere un tema diverso o approfondire di più il tema già scelto con una classe di prestigio. Ogni tema ha un talento associato.

Socialista



Le banchine industriali di Flint, con il loro insolito flusso di lavoratori, acculturati ingegneri, e continui rifugiati che fuggono dalle guerre negli stati bordo tra Danor e Drakr, hanno dato vita nell'ultima decade a un movimento sociale ortodosso. Gli artisti hanno illuminato i tristi magazzini con colorati graffiti e vanagloriosi auto-ritratti. Ballerini e musicisti tengono acceso il morale in allegri bar, mentre filosofi alle prime armi, fatti di pepe fatato, intrattengono compagni ubriachi con umoristici enigmi morali che spesso prendono in giro figure pubbliche.

Occasionalmente questi popolari artisti, chiamati socialisti, si mettono in testa di iniziare una rivolta o le loro critiche diventano un po' troppo mirate. I socialisti e le forze dell'ordine si sono scontrati più volte, e la tensione cresce sempre più forte con ogni morte accidentale, ma Roland Stanfield, il governatore di Flint, sembra avere un punto debole per questi tiepidi anarchisti.

Giocare un Socialista

Lo spirito socialista non si limita a chi si esibisce in pubblico, ma si estende a chiunque è costretto al duro lavoro e a basse paghe, ma che può comunque apprezzare l'arte per la sua bellezza sublime. Più peggiorano le condizioni per i lavoratori di Flint, più questi si rivolgono ai socialisti per avere un attimo di sollievo.

Quando gli animi si scaldano, ogni buon socialista deve essere in grado di tirarsi fuori dai guai,

A volte succede che un socialista si monta la testa, e con l'aiuto di un simpatico locandiere o ufficiale di polizia può scomparire dalla scena e trovare una nuova carriera più sicura. In questo modo il movimento dei socialisti si è diffuso nei bassifondi della città e anche nelle vicine fattorie.

Una canzone popolare sui socialisti narra persino di un artista di graffiti che è fuggito fino a Crisillyir e ora dipinge cattedrali con sovversive interpretazioni delle dottrine del Clero.

Nuovo talento: Compagnia Socialista

In una band ogni musicista deve fare affidamento al suo gruppo in caso qualcuno voglia prendersi una pausa. Scegli fino a quattro alleati; puoi cambiare i tuoi alleati se passi qualche ora ad allenarti con loro. Tu e i tuoi alleati potete ognuno utilizzare l'azione di Aiuto come azione bonus, ma solo per aiutare te o uno dei tuoi alleati. Una volta utilizzata questa abilità, l'alleato deve fare un riposo breve o lungo prima di poterla riutilizzare.

Inoltre, una volta al giorno come azione bonus puoi pronunciare una frase tratta da una canzone motivazionale per garantire un dado di ispirazione bardica, 1d6.

Il dado diventa 1d8 al 5° livello, 1d10 al 10° livello e 1d12 al 15° livello.

A parte per l'utilizzo limitato, funziona esattamente come un'ispirazione bardica.

Eschatologista



Il movimento di Heid Eschatol cominciò tra i nani di Drakr, dopo che lo studioso **Vlenndam Heid** pubblicò un trattato sui miti della sua nazione e su come questi influenzano la percezione moderna. Il libro catturò appieno la coscienza della loro cultura, in particolare una sezione che utilizzò la leggenda dei Cavalieri Perduti per spiegare la tradizione Drakriana di definire le civiltà e le ere da come queste incontrano la loro fine.

Nelle tre decadi passate dalla sua pubblicazione, “Sulla giusta conclusione delle cose” di Heid ha dato vita ad un intero campo di studi accademici devoti allo scoprire il modo perfetto per porre fine a amicizie e relazioni, rapporti d'affari, guerre,

serie di libri, e persino alla propria vita.

I discepoli di Heid si definiscono eschatologisti, dal termine che studia la fine del mondo. La loro popolarità ha solo rafforzato la già esistente ossessione Drakriana sulle profezie apocalittiche e sul giorno del giudizio, e le loro credenze hanno attirato l'attenzione nelle altre nazioni. Il Clero però rigetta l'idea che la fine che profetizzano i nani sia vicina e i suoi agenti non vedono di buon occhio o seguaci di Heid.

Giocare un Eschatologista

I nani di ogni nazione probabilmente provano simpatia verso Heid Eschatol e i soldati che hanno combattuto nelle guerre nelle regioni bordo tra Drakr e Danor avevano visto abbastanza orrori che quando arrivavano a casa erano confortati dall'idea di un ordinario giorno del giudizio.

Sono sorti anche una manciata di culti apocalittici i loro membri vengono visti sempre meno come delle mele marce e sempre più come un'altra setta religiosa. Solo in pochi fuori da Drakr credono davvero ad una letterale e imminente fine del mondo, la maggior parte dei seguaci semplicemente apprezza il conforto che possono trovare nel confrontare la morte con la ragione invece che con la paura.

A prescindere da come un personaggio si sia avvicinato al movimento di Heid, è probabile che pensi spesso al futuro, specialmente sulla fine della vita e sulle conclusioni in generale.

Ogni eschatologo aggiorna regolarmente le proprie volontà, e presta attenzione ai desideri dei suoi compagni nell'eventualità, per quanto prima o poi inevitabile, della loro morte. In pochi ricercano la morte, ma molti sono pragmatici e prendono precauzioni eccezionali per evitare una fine accidentale che potrebbe rovinare i loro piani.

Nuovo talento: Giusta Conclusione

Con la terribile consapevolezza che il mondo finirà nel ghiaccio, fai quel che puoi per prevenire un simile fato colpire i tuoi alleati. Come azione bonus puoi toccare una creatura morente o una creatura che è morta nel round precedente.

La creatura ritorna in vita, si stabilizza ed è considerata come se non avesse fallito alcun tiro salvezza, ma rimane priva di sensi. Il corpo deve essere relativamente intatto. Quest'abilità ad esempio non funziona su creature decapitate o disintegrate.

Come azione puoi concentrarti sulla tua stessa mortalità per far manifestare una zona di freddo in un raggio di 3 metri intorno a te. Una volta manifestata la zona è stazionaria, e rimane finché non la rimuovi con un'azione bonus o finché non cadi privo di sensi.

All'inizio del tuo turno, le creature nella zona subiscono 1d6 danni da freddo. Questo danno aumenta a 2d5 al 5° livello, 3d6 all' 11° e 4d6 al 17°. Le creature in quella zona non possono curarsi o guadagnare punti ferita temporanei. Dato che manifesti questo frammento della fine del mondo nei ghiacci, tu sei affetto dalla zona anche se non ti trovi all'interno, e non puoi ridurre il danno che ricevi da questa in alcun modo. Le resistenze e immunità delle altre creature possono comunque proteggerle.

Una volta che hai manifestato questa zona, non potrai utilizzarla finché non completi un riposo lungo.

Artigliere



La conoscenza dei fusilli – le armi cilindriche che utilizzano reazioni alchemiche esplosive per spingere proiettili a velocità mortali – esiste da secoli, ma queste armi sono sempre state considerate inferiori agli attacchi magici, i quali erano più precisi e comportavano un minor rischio di morte accidentale. Solo dopo la Grande Malizia i militari Danoriani cominciarono a raffinare e migliorare i fusilli. Le ultime innovazioni in queste armi, ora comunemente chiamate “pistole”, hanno portato alla loro diffusione a Risur e Drakr, dove la produzione industriale aiuta ad equipaggiare armate con potenze di fuoco paragonabili a quelle di uno stregone ben addestrato.

Le armi da fuoco affascinano gli artiglieri, che non si accontentano di semplicemente comprare e far pratica con le pistole.

Ci armeggiano e le modificano con le loro migliorie e quando due artigiani si incontrano sono ben felici di pagare per sapere i segreti dell'altro. Specialmente ora che le armi da fuoco si sono spostate oltre le terre senza magia di Danor, sembrano essersi aperte infinite possibilità per lo sviluppo di armi che uniscono gli incantamenti e la chimica.

Il governatore di Flint, Roland Stanfield, sta già pianificando una fiera tecnologica dove gli artiglieri e altri inventori possono mostrare le loro creazioni.

Giocare un Artigliere

Non tutti gli artiglieri concentrano il loro stile di combattimento sulle armi da fuoco; ad alcuni piacciono semplicemente le armi per la loro estetica, o per sfruttare la paura che incutono verso l'uomo comune. Più spesso però gli artiglieri si allenano all'infinito per migliorare la loro mira e provano ad imparare più trucchi possibili per mostrare la superiorità dei loro strumenti di morte. Chi ha studiato la magia spesso impara rituali per incantare le proprie pistole.

Si dice che un artigliere, Lerema Kurtz, sia in grado di evocare un cannone dalla tasca della sua sottoveste.

In molti romanticizzano la purezza mortale delle pistole, o decorano le loro armi con intarsi barocchi o vari intagli. Pochi artiglieri però sono più pragmatici e rifiutano ogni forma di poesia. Sanno che le pistole sono dannatamente efficaci per uccidere le persone e che la vita ha poca importanza quando un proiettile costa meno di un boccale di birra.

Guadagni il seguente talento:

Nuovo talento: L'uomo con due armi è dio

Hai scoperto lo stile di combattimento più figo al mondo. Puoi estrarre e rinfoderare due armi da fuoco con un'azione gratuita quando normalmente potresti estrarne solo una. Puoi utilizzare “combattere con due armi” con le pistole doppie (o pistole precise) come faresti con le armi leggere da mischia. Qualunque creatura che attacchi con un'arma da fuoco non può fare attacchi di opportunità fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Sei competente negli strumenti da artigliere. Costruire armi da fuoco comuni ti richiede solo tempo e denaro. Costruire una granata costa 25 mo di materiali. Farlo in sicurezza richiede 10 giorni di lavoro, o puoi farlo in fretta in 1 giorno, ma superando una CD 10 di intelligenza, altrimenti questa esplode e ti ferisce.

Allo stesso modo puoi costruire pistole precise, carabine o moschetti a canna rigata pagando solo metà del prezzo in materiali grezzi, e poi spendendo un giorno per ogni 5 mo del prezzo totale dell'oggetto. Altrimenti puoi prendere una da fuoco normale, spendere 25 mo in un kit per canne rigate e superando una CD 10 in intelligenza puoi potenziare l'arma in un singolo giorno. Se fallisci il tiro l'arma è rovinata.

Quando fai un riposo breve scegli due armi da fuoco in tuo possesso. Queste armi non possono incepparsi per 24 ore.

Scienziato Marziale



Nelle accademie marziali di Danor, gli studenti parlano del combattimento come di una scienza. Il loro curriculum coinvolge non solo allenamenti pratici e manovre, ma anche tesi scritte su famosi combattenti, o la difesa di teoremi sulle meccaniche del gioco di spada. I normalmente riservati Danoriani onorano i diplomati da queste accademie per combattenti allo stesso modo in cui le altre nazioni onorano poeti e scultori. Quando questi guerrieri provarono l'efficacia delle loro tecniche innovative, il sentimento si è diffuso in tutto il Lanjyr, e altre nazioni hanno fondato scuole simili.

Qualunque bruto può brandire una lancia o aprire una gabbia toracica, ma gli studenti delle accademie da guerra portano la logica nella violenza della guerra. Spesso facendosi strada tra i ranghi militari, questi studiosi della battaglia studiano l'anatomia e eseguono autopsie per imparare le vulnerabilità del corpo, i teoremi fisici che delineano gli angoli d'attacco e di difesa più efficienti e si prendono del tempo per ponderare le conseguenze fisiologiche e sociologiche di un conflitto mortale – dal vasto scopo e il costo umano di un'invasione, alle risonanze emotive e l'importanza culturale di specifiche tecniche di battaglia nel corso della storia.

Giocare uno Scienziato Marziale

Danor ha la più grande concentrazione di accademie della guerra, ma l'Accademia Banhaman nella capitale di Risur, Slate, ha un'importante reputazione per aver prodotto i migliori ingegneri e artiglieri d'assedio del paese, mentre il Battaglione fuori da Flint allena le migliori forze di sopravvivenza nel Lanjyr.

Piccole scuole locali servono principalmente per dare una pensione a soldati ritirati diventati ora tutori, ma anche queste hanno portato a notevoli tesi, come *L'Efficacia Mortale di Un Singolo Stocco Silenzioso* contrastata da *Colpi Gemelli di Due Spade Lunghie*, che hanno portato a dibattiti non poco accesi e persino ad alcune espulsioni quando questi sono sfociati nella violenza.

A Drakr, queste scuole si concentrano sul testare i limiti fisici di resistenza e sopravvivenza in una battaglia con risorse limitate, tentando di imitare scenari di conflitto apocalittico.

Il Clero a Crisillyir aggiunge una forte componente teologica e lo studio di anatomie mostruose agli studenti di queste accademie militari.

Il collegio della guerra a Ber ha una grande biblioteca di canzoni da battaglia, che secondo una teoria molto contestata ispirerebbero il coraggio e la precisione degli attacchi dei soldati, anche se più probabilmente è solo un modo per tenere a bada le selvagge emozioni dei suoi bestiali studenti.

Dovresti discutere con il DM per determinare quale fosse stata la tua tesi da diplomato, a meno che non hai lasciato l'accademia prima di finire la tua educazione.

Nuovo talento: Studi Marziali

La ricerca è importante per la scienza e il combattimento. Se non conosci la giusta tecnica di combattimento, sei abbastanza sicuro che qualcun altro abbia già pubblicato una tesi a riguardo. Ottieni la competenza in un'arma marziale da mischia e un'arma marziale a distanza.

Inoltre ogni scienziato marziale impara la tecnica del Colpo Sperimentale. Durante la campagna avrai l'occasione di imparare nuove tecniche. Tieni traccia di quale conosci. Alla fine di un riposo lungo, scegli una tecnica che conosci. Potrai utilizzare questa tecnica per la giornata.

Colpo Sperimentale (Tecnica dello Scienziato Marziale)

Le scoperte scientifiche nascono sia da studi attenti che da folli sperimentazioni. Ogni volta che utilizzi l'azione d'attacco e manchi con ogni attacco, puoi provare un attacco improvvisato senza spendere alcuna azione, come tagliare una corda per bloccare un nemico con un lampadario o distruggere un tubo per rilasciare del vapore accecante su un nemico. Fai un tiro di Intelligenza e aggiungi il tuo bonus di competenza; Il DM decide la CD in base alla difficoltà dell'azione. Ad esempio, far cadere giù un lampadario può essere considerato molto semplice (CD 5), ma tagliare una corda, afferrarla per rallentare la caduta e farlo dondolare per poi rilasciarlo al momento perfetto così che dondoli lateralmente e voli in faccia a un nemico distante 3 metri può essere considerato difficile (CD 20).

Le circostanze cambieranno quanti bersagli sono affetti, quanto danno subiscono e se si può applicare qualche condizione (come prono o accecato).

Una volta che hai utilizzato un colpo sperimentale non potrai più usarlo finché non finisci un riposo breve o lungo.

Veggente Astrale



Storie veramente antiche suggeriscono che un tempo le razze mortali fossero in grado di viaggiare tra le stelle con l'aiuto di una magia perduta, così come demoni e angeli possono essere brevemente evocati in questo mondo. Ma per l'intera durata della storia registrata, i cieli sono sempre stati inscrutabili.

I druidi, che calcolavano il passaggio del tempo in stagioni, anni e vita degli alberi, furono i primi a notare la sottile connessione tra i movimenti delle stelle e gli eventi nel nostro mondo. Furono anche i primi a imparare come attraversare i veli che portano al Reame Onirico o al Portale Oscuro, e senza il loro aiuto il Re Kelland non sarebbe mai riuscito a sconfiggere i titani fatati.

Per oltre mille anni, i druidi hanno guardato i cieli notte dopo notte, in attesa di sogni che avrebbero portato grandi rivelazioni del futuro. I veggenti, guidando i viaggiatori e gli eroi con le loro visioni, furono in grado di evitare molte catastrofi. Quando la Seconda Vittoria portò alla caduta di Srasama, i veggenti lessero i segni e aiutarono centinaia di donne eladrin a fuggire dalla loro terra per evitare il genocidio.

Negli ultimi secoli, però, i diversi ordini e fazioni dei Veggenti Astrali a Risur hanno faticato ad ottenere divinazioni dalle stelle. Le loro visioni, già prima difficilmente precise e chiare, fallirono nel prevedere la crescita del potere industriale di Danor, fallirono e nell'avvertire disastri naturali e tragedie provocate dall'uomo. Il popolo di Risur segue ancora i rituali dei Veggenti Astrali, ma l'influenza che avevano i vecchi druidi è scemata. Pochi sono i giovani oggi che aspirano a unirsi ai loro un tempo prestigiosi ranghi.

Giocare un Veggente Astrale

I pochi che oggi studiano per diventare Veggenti Astrali di solito hanno un maestro personale tra i druidi. Alcuni potrebbero aver speso infinite notti da piccoli a guardare le stelle, quando una notte si son svegliati con un sogno vivido e profetico. Durante l'apprendistato con un vecchio Veggente, hanno imparato i nomi delle stelle e dei pianeti, i loro movimenti e la loro influenza. Anche se è raro avere visioni precise, è innegabile che le magie di viaggio funzionano meglio sotto la luna piena, e che qualsiasi nave che comincia un viaggio la notte in cui Jiese entra in retrogrado con la costellazione del Pirata Folle, affronterà grandi sventure prima di raggiungere la sua destinazione.

I Veggenti Astrali privilegiano la notte, e con un solo sguardo al cielo notturno possono dire l'ora precisi come un orologio. Anche in questa nuova era di tecnologia, la maggior parte dei capitani Risuri non si allontanano dalla costa senza una Veggente a bordo. Anche se la loro influenza è in qualche modo diminuita, hanno sempre una forte connessione con molte famiglie, villaggi e organizzazioni e possono facilmente trovare una casa disposta a dargli alloggio – purché non comincino a parlare di profezie.

Nuovo talento: Visione Astrale

Come azione bonus puoi toccare un alleato e donargli uno sguardo verso le sue azioni future nei prossimi minuti. L'alleato sceglie uno dei seguenti tiri – tiro per colpire, tiro salvezza o tiro di abilità – e poi tira 1d20. La prossima volta che l'alleato farà quel tipo di tiro prima della fine dello scontro, possono scegliere di sostituire il risultato con quello tirato precedentemente o fare un altro tiro. Se l'alleato ha vantaggio o svantaggio solo il primo tiro viene sostituito.

Dopo aver utilizzato questa abilità devi fare un riposo breve o lungo prima di poterla riutilizzare.

Come parte di un riposo lungo durante il quale il cielo notturno è visibile, puoi concentrarti sul futuro e ricevere un sogno profetico su una tua domanda. Dopo aver completato il tuo riposo ti sveglierai con una visione nel futuro come se avessi lanciato l'incantesimo divinazione riguardo le tue attività nei prossimi giorni.

Medium Spiritico



La rivoluzione industriale Danoriana ha cambiato la concezione di guerra, dando anche all'uomo più povero armi che possono uccidere i più ricchi e ben equipaggiati. Perché allora il concetto di anima non si può dare in mano alle persone più comuni invece che solo ai chierici più illuminati? Questo si chiedono i medium spiritici, i quali desiderano spiegare i misteri degli spiriti e dell'aldilà in modo che gli uomini non necessitino più di chierici per sentirsi dire cosa gli aspetta dopo la morte.

Certamente, molti medium sono ciarlatani che si predano della debolezza di aristocratici in lutto.

Ma alcuni hanno scoperto come contattare i morti tramite una forma di meditazione psichica chiamata *séance*. Alcuni utilizzano il loro talento solo per aiutare chi ha sinceramente bisogno di conoscere i segreti dei morti, e prendono con loro solo studenti che condividono la stessa visione del mondo, ma la maggior parte dei medium rifiutano un'organizzazione simile a quelle religiose, e non si fanno scrupoli a svegliare i morti per una veloce chiacchierata in cambio di qualche moneta.

Giocare un Medium Spiritico

L'abilità di parlare con i morti ha un gran valore per il Dipartimento di Sicurezza Nazionale, che recluta con entusiasmo persone con un simile talento. Rispetto alla comune vita di un medium, le investigazioni criminali raramente portano a passare i messaggi tra i morti e i cari ancora in vita, anche se certe conversazioni a volte possono aiutare a far uscire segreti che altrimenti rimarrebbero tali.

Nuovo talento: Affari in sospeso

Possiedi una grande conoscenza degli spiriti e dei legami che li vincolano al mondo mortale. Con solo i tuoi movimenti e le tue parole puoi riportare in azione chi è defunto da poco.

Con la tua sollecitazione potrai far parlare per poco lo spirito di una persona recentemente morta. Il corpo deve trovarsi entro cinque chilometri da dove è morto, e non deve essere morto da più di un giorno. Non hai bisogno di un corpo intero dato che riesci a parlare con lo spirito e non hai bisogno di una connessione corporea. Non puoi riutilizzare questa abilità finché non finisci un riposo lungo.

A discrezione del DM potresti utilizzare questo potere anche per comunicare con spiriti che non sono riusciti ancora a superare un trauma, a prescindere da quanto tempo questi sono morti.

È possibile, anche se molto difficile, utilizzare questo potere in combattimento o contro un non morto. Spendendo questo potere puoi forzare un non morto che sei in grado di vedere a compiere un tiro salvezza in Saggezza (CD 8 + competenza + modificatore Carisma). Se fallisce prendi il suo controllo per un round, come l'incantesimo dominare mostri. In alternativa puoi richiamare lo spirito di una creatura il cui corpo è morto negli ultimi cinque minuti. Non può fare un tiro salvezza per resistere. Il suo spirito si manifesta in uno spazio a tua scelta entro 7,5 metri da te e può fare una singola azione a tua scelta come se fosse ancora vivo, poi scompare.

Tecnologo



Alcuni non ne hanno mai abbastanza della nuova tecnologia. Chi ha talento progetta e crea. Chi non lo ha colleziona, studia o semplicemente ronzia intorno a ogni ingegnere o inventore che incontra. Che siano dilettanti o professionisti, spesso questi amanti della tecnologia tirano fuori nuove idee per dispositivi che sono al limite della linea che separa il genio dal poco pratico.

A Danor, le accademie allenano tecnologi in campi specializzati, mentre a Drakr i maestri artigiani nanici guidano stabilimenti di apprendisti in giganteschi progetti di ingegneria. Crisillyir punisce con la flagellazione chi si cimenta in simili creazioni, e gli eladrin sono infastiditi dalla

tecnologia come i cittadini del Reame Onirico. Alcuni intraprendenti tecnologi a Ber si rivolgono alla corte reale, che risponde con entusiasmo a tali attività intellettuali.

Giocare un Tecnologo

Dopo secoli di affidamento a spade, archi, armature pesanti e occasionali evocazioni arcane, restare al passo con lo sviluppo tecnologico è scoraggiante per molti gruppi, specialmente per le forze dell'ordine e i militari. Questi gruppi possono assumere tecnologi come specialisti per farsi spiegare lo scopo di dispositivi sconosciuti o creare armi o strumenti. Anche se la rivoluzione industriale Danoriana ha prodotto in massa strumenti e armi comuni, solo in pochi hanno la conoscenza e il talento per creare oggetti personalizzati.

I tecnologi tendono a radunare molti strumenti e armi monouso, così da avere sempre sotto mano nelle situazioni più insolite. In molti studiano anche un po' di magia o alchimia, anche se ogni tecnologo è ispirato da una diversa visione di quello che la tecnologia può fornirgli.

Nuovo Talento: Simulacro Monouso

Spendendo 10 mo per comprare le parti necessarie, puoi costruire un congegno, che funziona in modo simile a un famiglio evocato dall'incantesimo "trova famiglio". Quando è disattivato pesa 0,5 kg e può entrare in una tasca o una borsetta, ma puoi infondere un po' della tua forza vitale nel congegno per animarlo. Come azione bonus, puoi attivare il tuo congegno e posarlo in uno spazio non occupato adiacente, e a quel punto diventa un costrutto di taglia minuscola, con una forma simile ad un famiglio. Il congegno ha le stesse statistiche del famiglio, ma utilizza la tua CA e i tuoi bonus ai Tiri Salvezza (se più alti) e i suoi punti ferita massimi diventano 2 volte il tuo livello.

Il tuo congegno agisce nella tua iniziativa e si muove dove lo direzioni. Per fargli fare un'azione come Disingaggiare, Scattare, Schivare o Aiutare devi spendere una tua azione per controllarlo.

Inoltre il tuo congegno può essere progettato per eseguire un compito speciale, come attaccare con un'arma naturale o leggera che integri nel suo corpo, lanciare un incantesimo conservato dentro di lui o utilizzare qualche altra abilità (come Imposizione delle Mani o Deflettere Proiettili) a cui hai accesso. Devi comunque spendere quel tipo di azione per farla attivare al tuo congegno e gli incantesimi o le abilità utilizzate tramite questo contano nel tuo limite giornaliero. Dato che è legato a te il congegno compie quest'azione come se fossi tu a farlo nel suo quadretto. Cambiare questa azione speciale richiede un'ora di armeggiamenti. Cambiare la forma del congegno richiede otto ore in un laboratorio ben fornito.

Puoi controllare un solo congegno alla volta. Il tuo congegno funziona entro 36 metri da te, se va oltre si disattiva. Mentre sei in questo raggio puoi spendere un'azione per vedere e sentire dal suo spazio fino all'inizio del tuo prossimo turno, durante il quale sei accecato e assordato.

Se ridotto a 0 punti ferita, il congegno si disattiva automaticamente e devi spendere un'ora di riparazione prima di poterlo riattivare. Rimpiazzare un congegno distrutto richiede 10 mo e otto ore in laboratorio.

Al 5° livello puoi spendere 100 mo per costruire un congegno a forma di un animale Medio o più piccolo con un GS fino a ½. Al 10° livello puoi spendere 1000 mo per costruire un congegno a forma di un animale Grande o più piccolo con GS fino a 1. Più grande è l'animale, più grande è l'arma che può essere integrata nel suo corpo.

Mistico Vekeshi



Se il fatalismo definisce la filosofia nanica, allora l'ideologia chiave degli eladrin consiste nel “vivere bene è la migliore vendetta”.

Dopo che la dea Srasama morì e quasi tutte le donne eladrin perirono con lei, ci fu un grosso impulso di istintiva vendetta in tutta Elfaivar che li portò a seguire una mentalità di lotta fino all'ultimo uomo. Mentre il resto della nazione si lanciava in una feroce frenesia, un compositore di nome Vekesh scrisse un canto di lutto che conteneva un semplice sentimento: la sconfitta è una tragedia solo se scegliamo di far finire la storia.

Mentre molti eladrin non potevano essere fermati dallo loro auto-distruzione, Vekesh convinse parte

del suo popolo che una storia che va dalla sconfitta alla vedetta e poi alla morte è una vergognosa tragedia. La vendetta serve solo a distrarre dal lutto, ma da sola è senza valore. Invece, disse, una storia di sconfitta, resistenza e rinascita è il miglior modo per contrastare gli obiettivi del loro nemico.

Quindi la miglior forma di attacco è resistere, ripartire dalle proprie debolezze e trasformarle in forza.

La sua guida assicurò, ad almeno alcune enclavi isolate, alla razza eladrin di salvarsi da un quasi annichilimento. Nelle decadi seguenti una versione leggermente modificata degli insegnamenti vekeshi si diffuse in tutto in Lanjyr.

Il mantra di Vekesh ha aiutato molti a far pace con la perdita e a costruirsi una nuova vita.

Al pubblico esterno però “vekeshi” è un sinonimo di omicidio e terrorismo. Mentre la maggior parte dei vekeshi evita la violenza quando possibile, Vekesh credeva che ricorrere alle armi a volte era necessario per proteggere i più vulnerabili. I segreti più profondi dei mistici vekeshi sono insegnati soltanto a pochi rari aderenti che dimostrano una particolare abilità nella battaglia e la saggezza necessaria per capire quando utilizzare il proprio potere.

Giocare un Mistico Vekeshi

Chiunque può studiare gli insegnamenti di Vekesh per avere una guida, ma per essere iniziati nel lato mistico della filosofia ci vogliono dolorosi rituali. Gli aspiranti vengono portati nella notte ai bordi del Reame Onirico, dove possono sperimentare la caduta di Srasama con illusioni psichiche, rendendoli partecipi di una memoria condivisa della Grande Malizia. Vengono poi tenuti in gabbia per giorni, insieme a del cibo velenoso al quale devono resistere, così che la fame gli insegna l'importanza della pazienza. Infine vengono bruciati finché la loro pelle non si annerisce e poi curati magicamente per sigillare il potere delle fiamme dentro di loro. Se un vekeshi supera queste sfide, può riposare nel lusso mentre i suoi insegnanti lo istruiscono sui segreti della filosofia e si assicurano di spiegarli la necessità della discrezione. Dopo aver lasciato il Reame Onirico, i mistici vekeshi ritornano alle loro normali vite, ma cercano una posizione di potere tra i militari, forze dell'ordine o nel mondo criminale, dove possono utilizzare la loro autorità per punire chi continuamente minaccia le persone che tentano semplicemente di vivere una vita migliore. I mistici vekeshi raramente si radunano in grossi gruppi, ma in alcune irregolari festività lunari si infiltrano nel Reame Onirico per delle feste segrete. Solo in rare occasioni a un mistico viene richiesto di agire apertamente. Indossando un iconico mantello e una maschera per nascondere il suo viso, il mistico agisce come la mano della dea caduta Srasama, con l'unico scopo di punire chi è responsabile di provocare sofferenza in larga scala.

Nuovo Talento: Mano del Castigo

Diventi competente in intimidazione, o in un'altra abilità se eri già competente. In battaglia, una vestigia della dea Srasama attende di punire chi ferisce i tuoi alleati. Quando un nemico che non ti prende di sorpresa danneggia uno dei tuoi alleati, come reazione puoi infliggere 1d4 danni radiosi a chi ha compiuto l'attacco. Il nemico vede levitare dietro di te una vaga sagoma infuocata di una dea dalle sei braccia che poi lo colpisce castigandolo con lame di fuoco. Non puoi usare questo potere due volte verso la stessa creatura nello stesso incontro. Dopo che hai utilizzato questo potere sei volte devi effettuare un riposo lungo prima di poterlo riutilizzare.

Al 5° livello il danno aumenta a 1d4 radiosi e 1d4 di fuoco. All'11° livello il nemico prende fuoco e subisce 1d4 danni da fuoco ogni turno finché non spende un'azione per fare un tiro abilità su Destrezza CD 10 per spegnere le fiamme. Al 17° livello non devi spendere una reazione per usare questa abilità.

Veterano Yerasol



Le isole dell’Arcipelago Yerasol sono forse state il campo di battaglia più bello e verdeggiante di tutta la storia. Durante due secoli di guerre intermittenti, un numero incommensurabile di soldati di Risur e Danor sono morti tra le foreste pluviali sferzate dal vento e le spiagge ricolme di fiori di queste isole, provando a proteggere le piantagioni estremamente prosperose della propria patria.

Chi è sopravvissuto, non soccombendo alle orribili infezioni, lesioni fisiche paralizzanti, o traumi mentali irreparabili, ha spesso trasformato i propri successi in guerra in un profitto o in influenza politica.

I poeti delle due nazioni hanno commemorato, e a volte esagerato, i più grandi atti di eroismo delle Quattro Guerre Yerasol, gli ultimi risalenti ad appena sette anni fa.

È un segreto conosciuto il fatto che la storia è scritta dai sopravvissuti, e molti di questi “eroi di guerra” sono stati semplicemente fortunati ad assistere a un gesto folle e coraggioso e non morire assistendovi, prendendone poi il credito. Alcuni però hanno dimostrato genuini atti di eroismo e sono sopravvissuti per sentire la propria storia raccontata dagli altri

Giocare un Veterano Yerasol

Tutti conoscono i nomi di qualche veterano che si è distinto in battaglia – non sono propriamente famosi. Ogni veterano delle isole ha una storia che l’ha reso una celebrità, anche se in molti non sono così entusiasti di raccontare le proprie storie. Il fatto che a tutti piace un eroe di guerra non alleggerisce il trauma di aver visto molti amici morire.

Però dopo due secoli di successi e fallimenti Risur e Danor hanno imparato a sfruttare questi eroi del momento, dandogli lavori comodi e aiutandoli a riprendere una vita da civili. Dopotutto nessuno vuole vedere un “eroe” diventare un vagabondo o un ubriacone che imbarazza la nazione.

L'aiuto e l'adulazione della propria nazione aiuta molto i veterani Yerasol a diventare pilastri delle proprie comunità. Questi aiuti però scompaiono molto in fretta se l'eroe decidesse di criticare apertamente la propria patria.

Nuovo talento: Dimostrazione di Eroismo

Sfortunatamente hai molta esperienza nel salvare alleati sul campo di battaglia. Con un'azione puoi assistere chi è in pericolo. Puoi sollevare in piedi un alleato prono e se ti rimane movimento in quel turno puoi trascinare l'alleato con te. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, finché l'alleato rimane di fianco a te, ogni attacco contro quell'alleato è fatto con svantaggio.

Il tuo eroico gesto può far riprendere i tuoi alleati, anche se sono privi di sensi, permettendogli di usare un dado vita per curarsi. Solo 1 punto ferita viene curato, i restanti sono punti ferita temporanei.

Al livello 5° puoi fare questo come azione bonus. Al 10° livello non richiede più nessuna azione, anche se non puoi aiutare più di due alleati per turno.