

Quello Che Tutti Sanno

I Khanati di Ethengar

Ahiktos il Mercante ci dà le
sue impressioni sugli
ethengariani:

“Vuoi sapere degli ethengariani? Ok, te lo dirò, ci sono stato, so cosa succede lassù. Comunque ti costerà, il mio tempo è prezioso e anche le mie informazioni. Cinquanta monete d'oro? Mmm... Sì, immagino che possa andare bene. Lasciami solo inumidire la gola con un po' di questo ottimo vino. Ah! Ora va meglio.

“Uscito da Darokin, puoi dire addio alla civiltà. Per prima cosa attraversi le Terre Brulle, e già questo basta. Schifosi umanoidi che spuntano da dietro ogni roccia per infilzarti di frecce, ma una volta arrivato nelle steppe, è facile farsi prendere dalla nostalgia del paese dei mostri.

“Mi aspettavo praterie ondulate e lussureggianti, voglio dire, è quello che mostrano tutte le mappe, invece entri in una landa sferzata dal vento, abbastanza forte da strapparti dalla sella e scaraventarti a terra. Sì, ci sono macchie d'erba qui e là, ma capisci subito perché gli ethengariani sono nomadi. Non ci sono abbastanza prati per nutrire un cavallo per un singolo giorno, figurati per le loro mandrie di capre, yak e pecore. È naturale che gli ethengariani continuino a muoversi, passando da un pascolo all'altro.

“Avevo in programma di attraversare le steppe e dirigermi verso le Terre di Heldann per fare il colpo grosso vendendo le mie merci. Avevo puntato ad arrivare lassù ad inizio primavera, una volta che i passi fossero stati liberati dalla neve, ma i ritardi a Darokin ci hanno trattenuto fino a primavera inoltrata. Invece che occupare spazio con i vestiti, li ho fatti scaricare dalle guardie e abbiamo caricato altre merci.

“Col senno di poi fu un errore. Quel territorio non è affatto riparato. È alto e freddo. Le montagne circostanti si trasformano in colline, ma poi entri dritto nelle steppe. I venti che sferzano dai monti Colossus a Glantri ti congelano il sedere. Fortunatamente sono ben imbottito.

“Nonostante ciò, il mio naso era blu per la maggior parte del tempo.



“Una volta imboccata la strada lungo il fiume Streel, le cose andarono un po' meglio. Almeno l'erba era sufficiente per nutrire i cavalli, e c'era qualche albero a rompere la monotonia.

“Facemmo progressi fino al punto in cui lo Strydal incontra il fiume, poi le cose si misero male, davvero male. Eravamo stati fortunati fino ad allora, immagino. Come potevo sapere che tutti i khan si sarebbero riuniti lì per eleggere un nuovo Gran Khan?

“L'orizzonte davanti a noi era coperto di tende di feltro nero a perdita d'occhio. Dovevano essercene migliaia, ma non avevo intenzione di tornare indietro, avevo investito tutti i miei averi per finanziare quella spedizione e anche alcuni dei miei amici di Specularum avevano messo dei soldi. E comunque, non avevo intenzione di guardare in bocca a caval donato, queste persone dovevano pur avere qualcosa da scambiare. Pensai che avessero dei cavalli da sostituire a quelli che avevo perso nelle Terre Brulle. Come un idiota ordinai alla carovana di avanzare,

“Accadde tutto velocemente, apparve questo cavaliere correndo verso di noi. Aveva una freccia incoccata e l'arco puntato sul capitano della mia guardia, ci stava urlando di fermarci nel nome del Gran Khan o qualcosa del genere. Il capitano voleva, ma io non avrei permesso ad un

solo barbaro di fermarci. Voglio dire, come diavolo potresti colpire qualcuno mentre cavalchi sul dorso di un cavallo in carica? Quanto mi sbagliavo.

“Proseguimmo e il cavaliere scoccò la freccia. Il capitano si strinse la gola e cadde da cavallo. Ordinai ai miei arcieri di lanciare e il cavaliere semplicemente scivolò di lato alla sella e rimase appeso lì, a farsi scudo con la sua cavalcatura. Il cavallo si allontanò da noi e raccogliemmo il capitano. Non era morto, ma poco ci mancava. Lo gettammo su uno dei carri e ci preparammo a proseguire. Poi un tamburo cominciò a suonare. All'improvviso alcuni stendardi iniziarono a sventolare sopra l'accampamento dei nomadi e poi il cielo divenne nero, non so per quanto tempo, ma quando si schiarì fummo circondati da centinaia di arcieri a cavallo.

“Capita l'antifona ci fermammo, cercando di sembrare pacifici, ma non servì a niente. Le frecce riempirono l'aria e metà delle mie guardie si trasformarono in puntaspilli. Normalmente non sono un uomo religioso, ma pregai intensamente gli Immortali. Forse funzionò perché gli ethengariani non caricarono. Ripensandoci non che ne avessero bisogno, potevano colpirci da dove si trovavano.

“Un gruppo di cavalieri si diresse verso di noi, giuro che avevo i capelli ritti mentre

Quello Che Tutti Sanno

guardavo le dieci frecce puntate nella mia direzione, sapevo che non avrebbero avuto problemi a colpirmi.

“Ebbene, si avvicinarono e il capo saltò giù dalla sella. Mi dissero che stavamo sconfinando e che la mia vita era perduta a meno che il potente Khan non avesse ritenuto opportuno risparmiare la mia pelle senza valore. Io, senza valore? Il più grande mercante che Karamaikos abbia mai conosciuto?”

“Poi mi caricarono su un cavallo. Fu molto umiliante che un uomo della mia levatura fosse costretto a cavalcare, ma rimasi impressionato dal modo in cui quel piccolo cavallo riuscì a sostenere la mia notevole mole.

“Mi portarono oltre le loro tende (o yurte come le chiamano) nel centro del campo. Lì avevano un intero gruppo di yurte gigantesche, grandi come palazzi. Quella in cui mi fecero entrare era fatta di stoffa d'oro. Seduto fuori c'era un essere che sembrava un demone della Sfera dell'Entropia. Non era particolarmente alto, ma era largo e mi guardava con freddi occhi a fessura.

“Rimasi lì solo per essere spinto a terra con la forza dai suoi scagnozzi. Dopo avermi strofinato il naso nella polvere, mi misero in ginocchio. Questo mago ylari seduto ai piedi del Khan mi disse che ero alla corte di Moglai Khan, il Khan Dorato e Signore delle Steppe, e che avrei dovuto tremare alla sua presenza. Imbecille miope, era evidente a tutti che tremavo in modo incontrollabile...”

“Continuò dicendo che stavo sconfinando nelle steppe e che tutti i miei beni erano confiscati. Sanno come fare del male ad un mercante, ma cercai di non darlo a vedere. Piagnucolai un po' e mi lamentai di come i miei beni fossero la mia vita. Il Khan mi degnò appena di uno sguardo con quei suoi occhi freddi. Gli offrii il mio medaglione di protezione e sembrò impressionarlo. Sapevo che il mio fascino naturale mi avrebbe aiutato, quindi gli regalai la mia spada magica e le cose incominciarono ad andare meglio.

“Trascorsi alcuni giorni nel loro accampamento e poi, con mia grande sorpresa, mi restituirono i miei averi e mi lasciarono andare, non persi tempo e andai ad est. Pensai che anche i nani scontrati di Casa di Roccia sarebbero stati più socievoli

di questi porci, o per lo meno non potevano avere un odore peggiore. Non c'era modo per tornare attraverso le Terre Brulle.

“Fui grato di essere accompagnato da 100 cavalieri ethengariani. Così nessuno di questi mostri delle steppe si sarebbe azzardato ad avvicinarsi. Mi lasciarono andare al confine di Casa di Roccia e mi chiesero di raccontare al mondo che un nuovo Khan era al potere. Sembrava una minaccia, ma non ebbi intenzione di discutere.

“Quegli ethengariani sono pazzi e assetati di sangue. A proposito, può interessarti la storia del mio viaggio attraverso Casa di Roccia? Solo 40 monete d'oro. No? Ti piacerebbe comprare della pregiata seta thyatiana allora?”

L'Orda Dorata

Il mercenario Roki Erikson ci dà la sua opinione professionale sull'armata del Khan Dorato:

“I Cavalieri di Ethengar? Sono i migliori che esistano. Mai, in tutti i miei lunghi anni da mercenario, ho affrontato nemici così mortali. Sono spietati esattamente come li dipingono i vecchi racconti.

“Conosci la saga di Hayavik? No? Non sei mai stato nelle Terre di Heldann? La gente lassù ha un sano rispetto per gli ethengariani. Il ricordo di Hayavik è tornato di recente a perseguitarli, ma ci ritorniamo su dopo.

“Se segui la Via del Commercio Terrestre da Freiburg nelle Terre di Heldann verso il Wendar, ti imbatterai in questa vasta area annerita, ora per lo più ricoperta di erba, dove la strada si divide e va a sud nelle steppe.

“Ottanta anni fa vi sorgeva una città fiorente. La gente di Hayavik faceva la bella vita grazie a tutte le carovane mercantili che vi passavano. Questo fino all'arrivo degli ethengariani.

“Su nelle steppe, gli ethengariani trascorrono il loro tempo seguendo le mandrie e contenendosi l'un l'altro i migliori pascoli. Normalmente si raggruppano in piccoli clan familiari ma, di tanto in tanto, i clan si riuniscono in tribù sotto un potente Khan. Questo di solito non è un grosso problema, dato che i Khan sono felici di tagliarsi la gola a vicenda, e far fuori qualche Khan rivale. Poi le tribù senza capo si

disperdono, e i clan tornano a pascolare le loro mandrie. Ma settantacinque anni fa un Toktai, Khan della tribù Murkit, riuscì a riunire tutte le altre tribù e divenne il Gran Khan degli ethengariani.

“Non avendo più nessuno da combattere nelle steppe, le tribù giunsero a nord e attaccarono Hayavik. Al sicuro dietro le loro solide mura, la gente di Hayavik tenne duro. Respinsero gli attacchi del Khan e furono sollevati nel vedere che una mattina gli ethengariani erano tornati a casa.

“Tutto andò bene per altri sette anni, ma poi gli ethengariani tornarono, e non avevano sprecato il loro tempo durante quel periodo: questa volta arrivarono equipaggiati con macchine d'assedio. Hayavik fu sottomessa e i difensori aprirono i cancelli, ma fu la mossa sbagliata. Gli ethengariani erano furiosi. Si scoprì che Toktai fu ucciso mentre attaccava la città il giorno prima e il suo ultimo desiderio fu che nessuno in città rimanesse in vita. Gli ethengariani decapitarono chiunque, e quegli schifosi assassini uccisero anche tutti gli animali. Che senso ha? Capisco la gente, ma gli animali? Avrebbero potuto tenerseli.

“A quel punto bruciarono la città e tornarono nelle steppe per eleggere un nuovo Khan. Fortunatamente iniziarono a massacrarsi a vicenda e la loro grande orda si divise, ma non prima che la tribù del defunto Khan fosse tornata a rastrellare le ceneri e ad abbattere ogni muro ancora in piedi. Non ne capisco il motivo, ma di certo non si può dire che gli ethengariani scherzino.

“Sì. So che questo è ormai storia, ma abbi pazienza, io ero lì per quanto è successo dopo. Le cose si stavano mettendo male nell'Ostland, quindi accettai un lavoro aiutando questi heldannici a trasferirsi nelle steppe. Fu facile all'inizio, perché gli ethengariani erano presi come al solito a tagliarsi la gola l'un l'altro. Un nuovo Khan, Moglai il nipote di Toktai, era in ascesa e stava aiutando altre tribù a risolvere le loro divergenze. Si stavano calpestando l'un l'altro, quindi c'erano molti heldannici che ne approfittavano per espandere i loro possedimenti nel nord delle steppe.

“Ogni tanto venivano attaccati da gruppi di cavalieri della tribù Uighur, ma niente di che. Poi gli Uighur chiesero aiuto a Moglai e fu allora che le cose andarono male.

“Un giorno un cavaliere arrivò in una fattoria e consegnò un messaggio. Qualcosa tipo ‘Il potente Khan vi ordina di lasciare queste terre. Ascoltate e obbedite, oppure morirete.’

“Il cavaliere poi semplicemente se n'è andò. Beh, gli heldannici non lo avrebbero accettato. Si sparse la voce affinché la gente si preparasse per la battaglia. Qualche idiota aveva dimenticato la storia, quindi ci riunimmo e ci dirigemmo nelle steppe a colpo sicuro.

“Per un giorno intero marciammo, e le steppe sembravano essere deserte, ‘Deve essere stato un bluff’, sentii dire dalla gente. Il mattino dopo migliaia di cavalieri convergevano da tutte le direzioni, gruppi di dieci cavalieri si univano per formare gruppi di cento, poi orde di mille. Non ho mai visto niente del genere: sapevano tutti dove andare e non c'era nessuno che gridava ordini o altro, solo stendardi che venivano alzati e abbassati, mentre noi e gli heldannici formavamo le nostre file tra grida e spintoni.

“Ci eravamo appena schierati quando gli ethengariani caricarono, venendo dritti verso di noi. I nostri arcieri ne calarono alcuni e poi si scatenarono. Il cielo si oscurò di frecce e quando si schiarì gli ethengariani si stavano allontanando mentre parecchi di noi avevano visto la loro l'ultima alba. Ovviamente credemmo di aver vinto, perché si stavano ritirando e, tutti insieme, ci precipitammo a seguirli. Li caricammo attraverso le steppe, i nostri cavalieri davanti e noi a piedi dietro che li seguivamo. Suppongo che avessimo percorso circa 200 metri prima che di accorgerci che stavano ancora tirando alla nostra cavalleria. Lo capimmo a causa del numero di cavalli crivellati di frecce che dovevamo saltare.

“Non mi piace pensare a cosa successe dopo. Vi fu un suono di zoccoli provenienti da dietro di noi, da destra e da sinistra, mi fermai e con altri mercenari formammo un muro di scudi. Ci preparammo ad affrontare la loro carica, ma non arrivò mai. Ci bersagliarono come fossimo ad un tiro al tacchino. Non avevamo speranza. Fummo quasi circondati, avevano lasciato abbastanza spazio solo per poterci ritirare. Alcuni ragazzi riuscirono a tirarne giù un paio con gli archi lunghi, ma con le frecce ethengariane che bloccavano di nuovo la luce del sole, decisi che era ora di

andarmene. Strofinai il mio anello fortunato e PUFF! Mi ritrovai a casa nell'Ostland.

“Oh! L'anello? L'ho preso da un glantriano morto che stava causando problemi a Ostland. Mi riporta sempre a casa quando lo strofino.

“Comunque, è così che sono qui e tutti gli altri sono morti, o almeno così è come ho sentito che è andata. Sembra che alcuni ce l'abbiano fatta ad uscire dalle steppe. Molti affermano di aver visto gli ethengariani estrarre frecce dagli heldannici morti fino a Freiburg. Se è vero, diavolo non mollano mai.”

Il Khan Dorato

Cratu il Sapiente ci illumina
con la sua saggezza:

“Ah! Gli ethengariani? Una cultura affascinante. Tutti nomadi, fino all'ultimo uomo.

“Trascorrono tutta la vita in movimento, sai? Tuttavia, di tanto in tanto, si stabiliscono per una o due settimane dove i pascoli sono migliori. Un popolo rude, indurito dal loro ambiente e dal modo di vivere. Mangiano e bevono di tutto: gerbilli, cavalli, cani, volpi, latte di cammello, latte di cavalla, latte di yak, pidocchi... ‘Non sprecare nulla’ è il loro motto. Hanno una bevanda chiamata Kurmiss, a base di latte di cavalla fermentato. Ho anche sentito dire che alcuni guerrieri riescano a sopravvivere bevendo solo il sangue dei loro cavalli.

“Tuttavia, la vita nelle steppe sta cambiando. Da quando Moglai è diventato il Khan dei Khan gli ethengariani stanno adottando uno stile di vita più sedentario. La Corte Dorata di Moglai è diventata il centro della loro vita. Tutte le decisioni che riguardano le tribù vengono prese lì e, devo dire, le tribù sembrano essere meno bellicose che in passato. I mercanti sulla Via del Commercio Terrestre attraverso i khanati riferiscono di sentirsi al sicuro nelle steppe. Addirittura alcune strade stanno venendo lastricate nella speranza di incoraggiare più scambi.

“Moglai è della tribù Murkit, ed è riuscito ad unire i vari clan imparentati della tribù. Non un compito facile, visto che sono piuttosto felici di competere l'uno contro l'altro per i migliori pascoli. Una volta impedì ai clan Murkit di attaccarsi a

vicenda e li condusse contro i vicini Maghur ed essi, divisi, caddero uno ad uno. Secondo l'usanza tradizionale di Ethengar tutti i maschi più alti dell'asse di un carro furono uccisi, e le donne prese per mogli. Non so perché lo facciano, tutti gli ethengariani con cui abbia mai parlato hanno detto solo che era loro usanza. Sospetto che sia qualcosa legato alla loro religione.

“Moglai ha poi inseguito gli Hajik, che hanno subito un destino simile ai Maghur.

“Nel frattempo, altri clan stavano rapidamente dimenticando le loro differenze e formando i loro gruppi tribali. L'unico problema era che le tribù non riuscivano a mettersi d'accordo su dove fossero i confini delle loro terre. I vari clan si erano appena spostati attraverso le steppe seguendo le loro mandrie, quindi quando si trattava di delimitare questi confini, l'unico fattore decisivo era quanti membri della tribù avversaria potevano uccidere.

“Ora è probabile che un conflitto tribù contro tribù sia costoso in vite umane per il vincitore, ma se si trattasse di due tribù contro una, allora è possibile che i vincitori subiscano meno perdite. Moglai ha recitato bene la sua parte per assoldare i Murkit nelle guerre tribali.

“Non ha promesso ricchezza. Quello che ha chiesto, e ottenuto, è che qualsiasi tribù che avesse aiutato doveva prima giurargli fedeltà. Ha effettivamente preso il controllo delle tribù in cambio del suo aiuto.

“Una politica intelligente, che non si limitava a poche tribù. Anche alle tribù contrarie Moglai offriva la sua protezione. Nel tempo di cinque anni, egli riuscì da unire tutte le tribù delle steppe sotto il suo governo.

“Da quando è salito al potere, le cose sono diventate più tranquille. Durante la sua ascesa, gli heldannici vissero nella paura di un attacco, tuttavia si sono verificate solo poche scaramucce. Il Khan Dorato sembra felice di migliorare la sorte del suo popolo e di educarlo lentamente allo stile di vita moderno. Sebbene la sua corte sia ancora composta da yurtte, è comunque piuttosto stanziale e si sposta solo tre o quattro volte all'anno. Alla Corte si può trovare ogni sorta di amenità; non commettere l'errore di considerare gli ethengariani come barbari primitivi solo perché vivono in tende.

Quello Che Tutti Sanno



“Quando ho incontrato il Khan Dorato, ho scoperto che è un ottimo anfitrione. Ha un profondo fascino per le terre che confinano con il suo regno. Era particolarmente interessato a come commerciano, dove si trovano le loro città e insediamenti e quali tipi di soldati compongono i loro eserciti. Un uomo dopotutto, in cerca della conoscenza per migliorare sé stesso.

“La vita a Corte è un piacevole susseguirsi di banchetti e cacce. Nel periodo in cui sono stato lì, mi sono divertito moltissimo.

“Sii sempre educato quando hai a che fare con questi nomadi, gli ethengariani detestano la maleducazione. Quando si incontra un Khan per la prima volta, è consuetudine prostrarsi ai suoi piedi. Non farlo viene visto come un affronto, con tutti i problemi del caso. Inoltre, non prendere come insulto niente di ciò che ti dicono, hanno un'aria pomposa nei loro discorsi, ma quando ti rendi conto che queste sono solo formalità, allora non è poi così male. Se quando qualcuno pronuncia qualcosa ‘nel nome del Khan Dorato’, allora ti conviene

ascoltare e obbedire, è come se stesse dicendo ‘Ehi! Ascolta questo. È importante.’

“Non entrare nei khanati in cerca di tesori o per lanciarti in qualche crociata idealistica. Le steppe sono la casa degli ethengariani e non vedono di buon occhio gli impiccioni. Il modo migliore per fare soldi lì è servire il Khan Dorato. Chiunque si rechi alla Corte del Khan sarà accolto e intrattenuto in maniera regale, e troverà che il Khan è un conversatore affabile. Nei suoi sforzi per modernizzare il suo popolo, Moglai ha bisogno di stranieri. Se lo servi bene, sarai ricompensato di conseguenza.

“Per quanto riguarda la loro religione, adorano centinaia di spiriti e Immortali. Quasi tutte le religioni venerate al mondo esistono anche nei khanati. Sono un popolo molto tollerante che non dà priorità ad un immortale rispetto ad un altro.

“Certo sono una razza guerriera, ma le persone che si comportano correttamente hanno poco da temere da loro.

“Il Khan Dorato è una personalità illustre, e si dimostrerà proprio il tipo di influenza stabilizzante che è mancata agli ethengariani per così tanto tempo.”

Se non avete intenzione di interpretare un personaggio nativo di Ethengar, non leggete oltre.

Stile di Vita degli Ethengariani

Una visione della vita nelle steppe dal cavaliere Yesugai:

“Qui sul Mare d'Erba non conosciamo confini. Viaggiamo dove vogliamo e quando vogliamo. Solo la presenza di un clan più forte ci può impedire di pascolare i nostri animali dove vogliamo.

“Sono un Murkit. Il mio Khan è il Khan dei Khan e signore del mondo. Queste sono le terre degli ethengariani, gli spiriti e gli immortali vegliano su di noi e ci rendono forti. I Murkit sono la tribù più grande, tutte le altre devono trovare i pascoli altrove, perché queste terre sono nostre. Le abbiamo prese dai Maghur e dagli Hajik. Abbiamo versato il loro sangue perché minacciavano il nostro Khan.

“Siamo un popolo concreto. I nostri modi sono semplici. Uccidiamo i nostri nemici prima che ci uccidano loro. Bruciamo le loro case così che non abbiano un posto dove vivere. Le città fortificate del nord un giorno cadranno per mano dei nostri guerrieri, come Hayavik cadde per mano dei nostri antenati. Abbiamo distrutto la loro città per avere spazi aperti dove pascolare le nostre mandrie quando faremo ritorno.

“Ora che tutte le tribù sono una cosa sola sotto il nostro Khan Dorato, noi ethengariani prenderemo il nostro legittimo posto come governanti del mondo. Quando verrà il momento, il nostro Khan ci condurrà alla vittoria sui deboli che circondano le nostre terre. Fino a quel giorno aspettiamo, osserviamo e ci prepariamo, poiché attacchiamo solo quando siamo certi della vittoria. Gli spiriti non vedono bene coloro che muoiono perché non si sono preparati adeguatamente.

“Se veniamo attaccati prima di essere pronti, o se affrontiamo un forte nemico, fuggiamo come il vento. Li attiriamo dietro di noi e poi li circondiamo. Quando attacchiamo, non tentiamo di distruggere il nemico in campo aperto, cerchiamo di mandarli nel panico. Non circondiamo mai completamente i nostri nemici. Un nemico che non vede scampo è come un topo messo alle strette: combatte fino alla fine. Un topo a cui è permesso di scappare non ti salterà più alla gola, ma può essere ucciso mentre fugge. I nostri cavalieri consentono sempre al nemico una via di fuga. Poi li

inseguiamo e annaffiamo il Mare d'Erba con il loro sangue.

“Anche se siamo Murkit, ci incontriamo come tribù solo quattro volte l'anno, o quando arriva la chiamata alla guerra. Organizziamo feste in cui la tribù si riunisce per scambiare notizie, organizzare matrimoni e commerciare animali. Alle feste ci incontriamo con altre tribù e commerciamo anche con loro. Questo ci mantiene forti come nazione e aiuta a tenere unite le tribù. In tempi di guerra ci riuniamo in un luogo stabilito e ogni leader dell'Argam porta i nove guerrieri sotto il suo comando. Questo riceve ordini dal suo capo Dagam, che a sua volta riceve i suoi ordini dal capo Mingam, di solito un Khan o un Orkhan tribale. E loro sono comandati direttamente dal Khan dei Khan.

“Il resto del tempo seguiamo i nostri cavalli attraverso il Mare d'Erba alla ricerca dei pascoli più rigogliosi. Viviamo in yurte, strutture di vimini ricoperte di feltro nero. Ci proteggono dai venti invernali e dal caldo estivo. Abbiamo molte piccole yurte in cui vive una famiglia, e quando ci muoviamo le imballiamo sui nostri carri e le portiamo nei nuovi pascoli. Il nostro capo clan ne ha una grande che non viene mai smontata ed è trainata da 22 yak.

“Le nostre yurte sono sempre rivolte verso sud, in modo da poter onorare gli spiriti della Yurta del Mondo. Sono comode e spaziose all'interno, molto più grandi delle case in pietra e legno dei nordici. Copriamo i pavimenti con giunchi, tappeti pregiati e cuscini. Bruciamo sterco in inverno per tenerci al caldo e le nostre case hanno porte doppie per evitare che il calore fuoriesca. Quando ci muoviamo, possiamo smontare e imballare le nostre yurte e le nostre cose in mezz'ora.

“Tutti gli ethengariani sono capaci di grandi imprese di resistenza. Ricopriamo i nostri corpi con grasso di yak per proteggerci dai forti venti dell'inverno e dalla polvere pungente dell'estate. Viviamo in modo semplice, nutrendoci dei frutti della terra e delle nostre mandrie. Tutto ciò che è commestibile è cibo per noi. Solo i deboli e i fragili storcono il naso davanti ai doni degli spiriti. Non sprechiamo nulla e quindi non ci manca nulla.

“Ogni guerriero è in grado di dormire in sella. Quando eravamo piccoli le nostre

madri non ci legavano forse lì in modo che il passo del cavallo ci conciliasse il sonno? Questo è il nostro modo di vivere. Senza il cavallo non avremmo niente, ci dà mobilità nella vita quotidiana e in guerra. La giumenta ci fornisce il latte che beviamo e usiamo per fare il Kurmiss, il vino della nostra gente. Lo stallone ci dà forza e vittoria. Con lui le nostre mandrie si moltiplicano, e ci mostra come affrontare la vita restando forti e maestosi.

“Onoriamo il nostro Khan e i Khan delle altre tribù. Il Khan Dorato è saggio, sotto la sua guida abbiamo distrutto i Maghur e gli Hajik, e possiamo diventare ancora più forti. Le altre tribù, sapendo che il nostro Khan è un Bogda, un uomo toccato dal cielo, si sono unite a noi per condividere le nostre vittorie”.

Società e Costumi

Come racconta il saggio Cratu:

“Per capire il popolo di Ethengar, devi prima capire cos'è un nomade. Vedi, la loro vita ruota attorno ai loro animali. Non si limitano ad allevare i loro cavalli, ma ne condividono le vite. Lo seguono, vivono, mangiano e dormono ovunque il cavallo li porti, portandosi dietro tutto il resto; non si lasciano nulla alle spalle. Sono un meraviglioso popolo itinerante.

“Ogni tribù è guidata da un Khan, un titolo tramandato da padre in figlio. Il nuovo Khan viene nominato dal precedente e prenderà il suo posto alla morte del padre, ma in alcuni casi non è così semplice. Moglai era giovane quando suo padre morì, e gli ci vollero anni prima che i clan Murkit lo seguissero.

“Il Khan possiede tutta la ricchezza della tribù: tutti gli animali, l'oro, le armi e i tesori presi in battaglia e ciò che ognuno possiede. Ogni cosa appartiene al Khan, compresi anche tutti gli animali nati durante l'anno. Se qualcuno perde il suo favore, può essere privato di tutti i beni, incluso il suo nome, poiché anche questo è stato dato con il suo consenso.

“Durante l'autunno e l'inverno, i clan che formano una tribù si accampano insieme. In primavera, il Khan raccoglie tutti i possedimenti e divide i cavalli, le pecore, le capre e gli yak tra tutti i clan.

I clan che hanno raccolto di più in autunno vengono ricompensati per l'anno a

Stile di Vita degli Ethengariani

venire. Ogni clan prende quindi le sue mandrie e cerca i pascoli all'interno dei confini della tribù. Questo serve ad incoraggiare ogni clan a dare il meglio di sé per trarre profitto la prossima primavera.

“I clan storicamente seguivano le peregrinazioni dei loro cavalli, lasciandoli andare dove vogliono. Spesso ciò portava i clan di tribù diverse, o anche della stessa tribù, a combattere per i pascoli. Il Gran Khan ha decretato che ogni tribù debba restare nella propria area; da allora il numero degli scontri è diminuito, ma non si è fermato del tutto: ci sono ancora molti ethengariani che credono che i migliori pascoli debbano andare ai più forti. Sfortunatamente per loro, il Gran Khan si è dimostrato il più potente.

“Quando i puledri sono nati e i lattanti sono svezzati, le tribù si riuniscono in fiere in cui vengono scambiati cavalli e si fanno affari. Di solito accade tra la metà e la fine dell'estate, e una tribù può partecipare fino a tre o quattro fiere.

“L'autunno vede il ritorno dei clan nell'accampamento tribale dove si registrano le nascite, degli uomini e del bestiame, e tutti i tesori guadagnati attraverso le avventure o il commercio. Il tutto viene consegnato al Khan che lo dividerà in primavera.

“I maschi Ethengar spesso sposano più di una femmina e la prima moglie ha l'autorità sulle mogli successive. Credo che questa usanza sia nata come risultato della loro natura bellicosa: il modo in cui gli uomini delle diverse tribù si massacravano a vicenda era destinato a influenzare il rapporto tra maschi e femmine.

“In effetti, si possono vedere delle prove a sostegno di questa teoria. L'usanza vuole che quando il padre muore, il figlio maggiore sposi tutte le mogli di suo padre ad eccezione della madre. Quest'ultima viene accolta nella sua famiglia e le viene dato uno status adatto al suo ruolo. Allo stesso modo, se uno dei suoi fratelli muore, dovrebbe sposare tutte le mogli dei suoi fratelli. Se non lo fa, perde il rispetto e l'onore, il che può comportare l'esilio dalla tribù.

“Il matrimonio all'interno dello stesso clan non è consentito e spesso viene scoraggiato all'interno della stessa tribù. Ecco perché le varie fiere sono così importanti, in quanto consentono di

organizzare matrimoni tra tribù diverse. Ai vecchi tempi, prima che Moglai diventasse il Gran Khan, le mogli venivano rapite da altre tribù.

“Tuttavia le donne vengono tenute in grande considerazione e sono resistenti quanto gli uomini. Anche a loro viene insegnato a cavalcare e combattere, e spesso combattono al fianco dei loro uomini. Alcune diventano sciamane o addirittura Hakomon, potenti utilizzatrici di magia, non dissimili dai maghi delle nostre terre.

“Spesso conducono la maggior parte degli affari, in quanto gli uomini sono troppo violenti per essere in grado di gestire le sottigliezze della contrattazione.

“Gli ethengariani non si prendono cura dei loro figli. Vengono nutriti con gli avanzi di cibo e fatti sedere lontano dal fuoco in inverno. Molti muoiono in questo modo, ma è convinzione che coloro che sopravvivano siano dotati di forte costituzione.

“La maggior parte degli ethengariani non si lava con l'acqua, spesso usano panni di pelo di capra all'interno di tende piene di vapore. In quest'ultime gettano dell'acqua su pietre roventi e si crogiolano nel calore. Sebbene funzioni non consiglio questo metodo a nessuno, poiché l'odore all'interno di quelle tende è quanto di peggio si possa immaginare!

“La loro vita non si limita a seguire le mandrie e lottare, anche se il combattimento di solito è alla base delle loro attività ricreative. Spesso infatti, si intrattengono in finti scontri in cui i guerrieri si fronteggiano attaccandosi a vicenda con armi contundenti. A volte la cosa sfugge di mano e le persone muoiono, ma questo viene accettato come parte del divertimento.

“Usano fare anche gare di lotta libera, tiro con l'arco ed equitazione. Praticano un gioco chiamato Polo, in cui l'obiettivo è mandare una palla nella porta avversaria. Lo giocano a cavallo e usano una sorta di martello di legno per colpire la palla.

“Amano anche cacciare servendosi di falchi e cani per inseguire e abbattere le prede. In occasioni speciali tengono una grande caccia che organizzano al pari di una campagna militare. L'esercito cerca di radunare e guidare ogni animale selvatico si trovi davanti. Di notte mantengono una

rigida disciplina, con l'uso di sentinelle e parole d'ordine.

“Una delle cacce del Gran Khan, alla quale mi fu concesso l'onore di partecipare, durò tre mesi. Alla fine l'esercito aveva accerchiato una tale massa di animali e mostri da non vederne la fine. Nessuna uccisione fu consentita fino a quando il Gran Khan non ebbe ucciso una bestia grande con il suo leone da caccia. In seguito, iniziò il glorioso massacro che durò sei giorni.

“Eh sì. Sono un popolo molto interessante. Vorrei solo aver potuto trascorrere più tempo con loro”.

Apparenze ed Equipaggiamento degli Ethengariani

Come riportato da Yesugai:

“Le nostre tradizioni sono remote, vecchie quanto il mondo stesso. La nostra forza deriva dal seguire le vie dei nostri antenati.

“Ci acconciamo secondo le antiche usanze. Ci rasiamo il capo lasciando un anello di capelli ai lati; rasiamo il collo fin dove si congiunge al cranio, lasciando crescere le basette sulle tempie. Portiamo capelli lunghi dietro alle orecchie, che raccogliamo in due lunghe trecce che annodiamo dietro la nuca. Il ciuffo cresce sino ad arrivare alle sopracciglia, ma il resto dei capelli vengono tenuti corti. I nostri baffi sono lunghi fino alle guance o più. Disprezziamo chi non si prende cura del suo aspetto lasciando capelli e barba incolti.

“Anche i nostri abiti sono semplici. Vestiamo con un cappello conico, a tesa larga sollevata che nei mesi freddi abbassiamo per tenerci al caldo. I nostri vestiti sono pratici, studiati per resistere al freddo. In inverno indossiamo due pellicce, una girata verso l'interno a contatto con gli indumenti intimi, una rivolta verso l'esterno per proteggerci dalla neve e dal vento. In tempo di guerra invece, indossiamo armature di cuoio sotto i vestiti.

“Il guerriero porta il suo equipaggiamento sempre con sé. Un'ascia, una lima per affilare le punte di freccia, cera per le corde d'arco, un lazo per catturare i nemici, un rotolo di corda, un punteruolo, ago e filo, una pentola, una tazza e due bisacce di cuoio.

Stile di Vita degli Ethengariani

Ogni mattina riempiamo una delle due bisacce con cagliata di latte essiccata e acqua, e mentre cavalchiamo gli scossoni la trasformano in yogurt da bere. L'altra viene riempita di Kumis. Mettiamo della carne secca sotto la sella, in modo da renderla più morbida con il peso del nostro corpo. Se dobbiamo spostarci in fretta possiamo sostentarci del sangue dei nostri cavalli, che prendiamo in piccole quantità in modo da non affaticarli.

“A quattro anni ci viene consegnato il primo arco e le prime frecce, che portiamo sempre con noi in faretre di cuoio legate al fianco. Nessun guerriero ethengariano va da nessuna parte senza un arco. Questa potente arma viene fabbricata con ossa e legno, e per quanto più piccolo degli archi lunghi usati dagli Esterni, ha la stessa potenza e portata. Una vita passata cavalcando ci dona l'abilità di poter lanciare a cavallo con la stessa precisione che hanno gli Esterni a piedi. Ogni guerriero ethengariano sa come scoccare una freccia mentre cavalca, e questo è fondamentale perché ci permette di uccidere i nostri nemici anche mentre ci stiamo ritirando dalla battaglia.

“Tutti i nostri destrieri sono ben addestrati. Ci basta chiamarli ed essi vengono a noi.

“In battaglia essi combattono con noi, mordendo e scalciando. Usiamo spade e lance per il combattimento ravvicinato, ma solo dopo aver esaurito la nostra scorta di frecce.

“Siamo un popolo combattente sempre pronto alla guerra. Mentre avanziamo le nostre forze si dividono in Argam. Messaggeri di ciascun Argam si tengono in contatto tra loro. Questo ci permette di allargare le fila, ma anche di muoverci all'unisono. Duecento cavalieri si muovono alla testa delle nostre forze principali, e altri duecento su ciascun fianco. Quando incontriamo il nemico gli Argam si uniscono in Dagam da cento guerrieri, e questi a loro volta in Mingam da un migliaio di uomini. In questo modo riusciamo a colpire velocemente e a tenere traccia dei nostri nemici costantemente.

“Prima di ogni battaglia suoniamo strumenti e cantiamo canzoni, per far sapere al nostro nemico che non abbiamo paura. E quando le grandi Naccaras (tamburi) vengono suonati, sappiamo che è

giunta l'ora di attaccare. Ascoltando i tamburi e seguendo gli stendardi siamo in grado di attaccare coordinati. I nostri leader ci danno dei segnali e noi reagiamo immediatamente.

“Il nostro Gran Khan ha studiato le usanze degli Esterni e ha costituito unità di cavalleria pesante. Vengono selezionate per la loro forza e vengono armate con archi e lance. Queste ultime sono speciali, poiché hanno uncini per disarcionare i cavalieri e punte per infilarli. I cavalli sono protetti da armature fatte a lamelle, costruite con sottili piastre di metallo larghe un dito e tenute insieme con strisce di cuoio. Vengono lucidate e indossate come un abito, dando buona protezione e rendendo i cavalieri difficili da uccidere. Il nostro Khan dice che sono cosa buona perché ci dà un buon potenziale di impatto.

“Li ho visti in azione durante i giochi di guerra e sono davvero efficienti ad infrangere le linee avversarie, ma io preferisco le antiche vie e rimango un arciero a cavallo.”

CRIMINI E CONDANNE —

Come riportato da Subatai il
Bratak:

“Il crimine è virtualmente sconosciuto tra il popolo del Mare d'Erba. Tutta la nostra ricchezza appartiene al Gran Khan, e solo uno sciocco ruberebbe da lui. Inoltre, siccome possiamo tenere solo ciò che riusciamo a trasportare con noi, non avrebbe senso rubare altro.

“Ho viaggiato nel mondo degli Esterni, e so cosa gli abitanti delle città e dei villaggi farebbero per raggiungere il benessere. Vivere in quelle condizioni li fa diventare disonesti, quindi un così complicato sistema legale diventa essenziale. Ma il nostro popolo è onesto; noi ethengariani non abbiamo bisogno di sciocchezze giuridiche o di uomini e donne dediti a studiare le leggi.

“Solo i deboli rubano o fanno del male. E per far capire i loro errori, li castigiamo o giustiziamo come esempio per gli altri. Il nostro Gran Khan sa tutto questo, egli è il detentore della legge di Tubak il Legislatore scritta nel Hasak.

“Lo Hasak è una grande opera, raccoglie in un libro i codici del Khan

Dorato. Afferma che nessun ethengariano che serve il Khan Moglai sarà mai reso schiavo e così è poiché noi siamo superiori a tutte le razze. Chiunque si opponga al Gran Khan, ethengariano o straniero, deve essere giustiziato a meno che non si trovi un migliore uso di lui. Chi solitamente viene risparmiato sono artigiani, donne e bambini.

“La punizione per i crimini maggiori, ad esempio furto di cavalli, tradimento, omicidio o disobbedire agli ordini di un superiore è la morte per squartamento tramite spada. Ma il sangue di un ethengariano di retaggio reale non può essere versato, quindi la punizione per loro è lo strangolamento con una corda d'arco, oppure venir avvolti in un lenzuolo e colpiti a morte con dei bastoni o ancora tramite avvelenamento.

“Le offese minori sono rubare proprietà di un altro ethengariano, non badare correttamente al bestiame, maltrattare un cavallo, non prendersi cura dell'equipaggiamento sul campo di battaglia, saccheggiare senza che sia stato dato prima l'ordine, tenersi più di una parte del bottino, mancanza di rispetto verso un superiore, mancanza di disciplina o essere ubriachi durante una campagna. La lista completa è presente nel Hasak. In generale qualunque atteggiamento possa recare danno ad altri ethengariani viene disapprovato.

“Per i crimini minori il colpevole riceve 1, 7, 17, 27 o 37 frustate sulla nuda schiena. In circostanze particolari le frustate possono essere aumentate fino a 107, in base a quanti crimini sono stati commessi. (Regola di gioco: 1 frustata = 1 PF di danno).

“La colpevolezza deve essere provata da testimoni la cui onestà come ethengariani non è mai stata messa in discussione. Un chierico di Tubak, Immortale della Legge, presiede il tribunale, mette in atto tutti i rituali necessari per determinare la verità in materia, quindi proclama la sentenza per il crimine. Chi ha tenuto un comportamento deplorabile viene punito duramente. E se muoiono mentre ricevono la punizione vuol dire che non erano degni di vivere.”

Stile di Vita degli Ethengariani

Monete e Tavolette —

Come raccontato da Subatai:

“Una volta il denaro non era largamente usato, ma da quando il Gran Khan ha cominciato a promuovere il commercio sta diventando sempre più comune. Una zecca alla Corte Dorata trasforma i metalli rari in monete.

“Queste monete si chiamano Tang, vengono realizzate in tagli diversi e portano tutti il sigillo del Gran Khan. Le nostre monete sono simili per peso e valore a quelle usate dagli Esterni. Abbiamo tang fatti di rame, argento, electrum, oro e platino.

“Vengono create in tagli da 1, 5 e 10. Anche le monete degli Esterni vengono usate, ma il possesso degli sporchi soldi di Gланtri è punibile con la morte.

“Il nostro Gran Khan fa realizzare anche lingotti usati per il commercio. Portano il suo sigillo e sono disponibili in tagli da 50, 100, 500, 1.000 e 10.000 e sono molto apprezzati dai nani alla Corte Dorata, che amano accumularli.

“Alla Corte Dorata si possono comprare molte cose con i tang, ma nelle praterie servono a poco se non a portare gioia nel cuore di un nano. Le tribù infatti, seguono ancora le antiche usanze del baratto e dello scambio e per commerciare bisogna offrire qualcosa: cavalli, yak, pecore, capre, legna o altre cose necessarie alla vita quotidiana. I Khan delle tribù possono accettare tang in cambio di altri beni, ma la loro quantità non determina il valore di un uomo.

“Invece le tavolette sono tutta un'altra questione. Vengono date solo dal Gran Khan e sono una misura valida del grado di una persona. Sono realizzate in argento, oro o platino e sono lunghe 23 centimetri e larghe 7. Chi ne vede una capisce immediatamente lo status del portatore e i privilegi a lui spettanti.

“Tutte portano un'iscrizione sopra e, sebbene in pochi nel Mare d'Erba siano in grado di leggere, tutti la riconoscono: ‘Nel nome degli Immortali, degli spiriti e della grazia che hanno concesso al nostro Gran Khan, sia egli benedetto. Morte e distruzione ai nostri nemici.’

“Una tavoletta d'argento con sopra un leone viene data ad un akan (il capo argam)

dei Keshak, la Guardia Imperiale. Un comandante dakan di 100 Keshak riceve una tavoletta d'oro, e il comandante di 1000 una di platino. Il valore commerciale ha ben poca importanza, ma mi sembra comunque interessato. Beh, la tavoletta d'argento vale 100 tang d'oro, quella d'oro ne vale 1000 e quella di platino 5000. Quando il Gran Khan le conferisce, elargisce anche in dono armature pregiate, gemme preziose, perle, cavalli e di tanto in tanto armi dal magico potere.

“I consiglieri e ufficiali del Khan ricevono una tavoletta con un drago. Queste vengono date anche agli Esterni graditi, in modo che si sappia che godono della protezione del Khan.

“Ogni tavoletta porta con sé dei privilegi: una tavoletta d'argento è un segno di rispetto e il possessore dovrebbe essere trattato con cortesia, il possessore di una tavoletta d'oro gode del favore del Khan e dovrebbe essere trattato come uno stimato parente, e il possessore di una tavoletta di platino deve essere trattato come membro della famiglia del Gran Khan.

“Chiunque possieda una tavoletta di platino adornata da gioielli raffiguranti un sole e una luna gode di privilegi secondi solo a quelli del Gran Khan in persona. Solo Akmad Ibn Yussef ne possiede una.

“Gli Esterni che viaggiano senza una tavoletta vengono trattati con cortesia, ma immediatamente portati alla Corte Dorata per chiarire le loro intenzioni. Ai mercanti che rimangono sulla Via del Commercio Terrestre viene concesso di passare, ma chiunque venga trovato in possesso di tavolette detenute illegalmente viene condannato a morte. Questo è il volere del Gran Khan e dobbiamo obbedirgli.

Religioni nei Khanati —

Kokachin una chierica di Yamuga, l'Abitante della Yurta, racconta della Yurta del Mondo e del Cosmo:

“Benvenuto. Cerchi la conoscenza del mondo e degli Immortali? Allora ti racconterò dei poteri cosmici che governano le nostre vite. Prima ti narrerò di Yamuga, l'Abitante della Yurta. Yamuga è l'Immortale della continuità e del rinnovamento, colei che si assicura che

avvengano le nuove nascite cosicché il mondo continui anno dopo anno. Tutta la vita deriva dal potere di Yamuga.

“Così come le pentole e i vestiti devono essere rinnovati, Yamuga rinnova la vita del mondo ogni anno.

“Chiunque cammini su queste terre deve morire, ma la vita va avanti. Gli animali e gli Ethengariani nascono per rimpiazzare queste perdite. Ogni primavera l'erba cresce per ricostituire il Mare d'Erba cosicché possiamo proseguire sulle nostre vie.

“Yamuga dona uno scopo alla vita e alle forze naturali. Si assicura che i fiumi scorrano nello stesso verso e che gli alberi e l'erba crescano verso l'alto. Dove saremmo se gli fosse concesso di crescere sotto terra invece che verso il cielo?

“Yamuga è la Custode della Grande Yurta, la Grande Provvidenza e Colei che Dona la Vita. Vive sotto la volta celeste e il suo spirito è in ogni filo d'erba e forma vivente. Il cielo è il tetto sopra la sua testa, e per il mondo è come una yurta.

“Non mi credi? Guarda in su e dimmi cosa vedi. Solo cielo, il sole, le nuvole e gli uccelli? Guarda di nuovo. Vedi come i bordi del cielo raggiungono la terra, come se le pareti di una yurta si estendessero sopra di noi partendo dalla terra?

“Vieni nella mia yurta e ti mostrerò cosa intendo. Spegni la luce. Là, guarda quei buchi, guarda come la luce splende attraverso di essi. Come le stelle della volta celeste. Per questo il mondo è un'enorme yurta. Le stelle che vedi di notte sono le luci che brillano attraverso i buchi della Yurta del Mondo. Perché non ci sono di giorno? Facile. Accendi le candele di grasso di yak. Ora ciò che vedi sono un paio di strappi nelle pareti.

“Durante il giorno la luce del sole è più forte di quella esterna. Non si possono vedere i buchi nel tetto della Yurta del Mondo perché la luce del sole li blocca. Ancora non capisci? Guarda, questa è una verità assoluta: probabilmente non la capisci ma sicuramente puoi vederla!

“Le nuvole nel cielo e la pioggia? Non vedi che possono formarsi all'interno di una yurta, non importa quanto grande? Sei mai stato in una yurta piena di ethengariani mentre si riparavano da una tempesta di sabbia estiva? Sì? Bene, pensaci.

Stile di Vita degli Ethengariani

“Diventa piuttosto caldo lì dentro, e tutto quel sudore si condensa sui muri e gocciola dall'alto, proprio come la pioggia, e se la gente inizia a fumare presto diventa anche nuvoloso! Ci sono molte persone, animali e mostri nella Yurta del Mondo, che creano un sacco di sudore. Mettici anche i falò e tutte quelle palle di fuoco che gli Hakomon lanciano in giro, ed ecco che hai un sacco di nuvole.

“Il sole? Chi accende il sole? Ah sì, capisco cosa intendi, bella domanda. Ma questo è il dominio di Tubak il Legislatore, Yamuga si occupa della vita nella yurta.

“Tubak dà ordine alle nostre vite. Egli porta la lanterna del sole ogni giorno, solca il cielo e accende la candela della luna affinché possiamo trovare la strada di notte. Ma Tubak non è un immortale che sperpera del buon grasso di yak. Costruisce solo 12 candele lunari all'anno e le fa in modo tale che brucino lentamente all'inizio, ecco perché la luna è piuttosto piccola appena accesa. Poi bruciano più velocemente e creano un buon bagliore, e infine ardono lentamente fino a scomparire. È allora che Tubak crea una nuova candela che durerà per i prossimi 28 giorni, per questo motivo è chiamata luna nuova.

“Ma fare candele non è l'unica cosa che fa Tubak. Deve assicurarsi che le stagioni cambino regolarmente o le cose andrebbero male. Perché esistono le stagioni? Beh, proprio come dobbiamo aprire le nostre yurte di tanto in tanto per aerarle, Tubak deve aprire il lembo della Yurta del Mondo, altrimenti soffocheremmo con tutto quel sudore e fumo. Ogni inverno fa uscire l'aria vecchia ed entrare quella nuova. Questo significa che la neve viene soffiata dall'esterno e sferza il soffitto della yurta, proprio come quando la porta viene lasciata aperta, per poi cadere a terra. E poiché si tratta di grandezze cosmiche, ci vuole più tempo affinché cada nella Yurta del Mondo rispetto a qui.

“Guarda, guarda questa piuma. Quando lo lascio cadere dalla mia mano, arriva a terra abbastanza rapidamente. Ma se salgo su questa cassa e la faccio cadere dall'alto, vicino al tetto, guarda quanto tempo ci mette. Ecco perché la neve rimane a lungo in inverno. Tubak mette ordine nel mondo, si occupa della Legge e fa andare avanti le

cose. Proprio come in ogni clan, qualcuno deve assicurarsi che le cose vengano fatte in tempo, altrimenti la vita che conosciamo andrebbe in pezzi.

“Il vento? Lo crea Cretia. In ogni clan esiste un giullare a cui piace sconvolgere l'ordine delle cose, aiuta a far andare avanti tutti. Altrimenti le fatiche quotidiane stremerebbero le persone, soprattutto in inverno. Hai presente il tipo? Lascia sempre la porta aperta, urina sulle tue coperte, ti mette i gerbilli negli stivali, ti soffia il fumo in faccia, in pratica si diverte a vederti soffrire. Beh, questo è ciò che fa Cretia.

“Soffia le nuvole in giro, ti getta la polvere in faccia in estate e fa montare le bufere di neve in inverno. Ogni tanto prende sabbia dalla Terra delle Sabbie Nere e la sparge in giro così che la gente impazzisca, o avvelena gli animali per farli morire. Ci manda prove e tribolazioni, ma senza di lui la vita sarebbe noiosa.

“Cretia, il Creatore di Malizia, il Grande Distruttore, fa parte delle nostre vite. I suoi metodi sono sia sottili che rozzi, come si addice a uno il cui scopo è portare il caos.

“Cosa c'è al di fuori della Yurta del Mondo? Questa è una domanda difficile a cui rispondere, perché è il Mondo degli Spiriti ed essi si diletano nell'inganno. Chi può veramente dire che ciò che ha visto nel Mondo Oltre la Yurta del Mondo non sia altro che un'illusione creata dagli spiriti?

“Il Mondo Oltre la Yurta del Mondo è molto diverso dal nostro. Là è spesso inverno, la neve riempie l'aria e una densa foschia bianca oscura la vista. Molti spiriti risiedono lì: alcuni sono benevoli, altri si prefiggono di imbrogliare e ingannare, mentre alcuni si divertono ad attaccare chiunque entri. Molti spiriti abitano anche la Yurta del Mondo, dove servono gli Immortali o se stessi.

“Altri Immortali? Sì, esistono, e hanno tutti una parte da svolgere nello schema delle cose. Molti Immortali vengono onorati nella Yurta del Mondo, ma alcuni dei loro seguaci negano i poteri degli spiriti e degli altri Immortali.

“C'è anche chi nega l'esistenza della Yurta del Mondo! Come possano non ho idea. Ho parlato con alcune di queste persone e continuano a blaterare del Primo Piano, di un pianeta che fluttua nello spazio e di una miriade di piani diversi: Attopiani, Femtopiani, Deciplani e altri luoghi dal

nome strano. Sono così presi dalla loro metafisica sconclusionata che perdono di vista la terra sotto i piedi e il cielo sopra le loro teste.

“Sul mare d'erba non perdiamo tempo in speculazioni senza senso. La Yurta del Mondo è come la vedi, e il Mondo degli Spiriti è sopra, intorno e dentro di essa.

“Dentro? Sì, Proprio come una yurta può contenere molte persone, la Yurta del Mondo contiene molti spiriti e seguaci di altri Immortali. Come un bambino può volare con la fantasia mentre è seduto contro la parete di una yurta, così gli abitanti della Yurta del Mondo sognano i propri sogni, senza accorgersi che esistono molti Immortali. Noi ne veneriamo principalmente tre, ma sappiamo che ne esistono molti di più.

“Gli ylari hanno AI-Kalim, i traladariani e i thyatiani hanno le loro chiese, gli uomini del nord hanno Odino, Thor, Loki e Freyja, i nani onorano Kagyar e gli elfi Ilsundal.

“Ci sono molte altre fedi e credenze, e tutte fanno parte della Yurta del Mondo. Noi non poniamo nessun Immortale al di sopra degli altri, poiché tutti fanno parte del nostro modo di vivere e non esiste una via giusta. Gli Ylari non riescono a vedere che AI-Kalim è solo uno dei tanti servitori degli Immortali. Fu semplicemente uno tra i tanti che si unì agli Immortali affinché il cosmo potesse continuare ad espandersi e arricchirci tutti.

“I Gланtriani sono folli a proibire l'adorazione degli Immortali e riporre la loro fede esclusivamente nelle mani dei loro stregoni. Non mi siedo forse con i chierici di Tubak e Cretia senza negare l'esistenza dei loro Immortali? Per questo accettiamo e ci gloriamo dell'esistenza dei molti Immortali, perché la Yurta del Mondo è abbastanza grande da accoglierli tutti”.

Creazione di un Personaggio Ethengariano

Volete interpretare un personaggio ethengariano? Dovrete decidere che tipo di personaggio andrete ad interpretare. Un personaggio ethengariano può essere un guerriero a cavallo, un Bratak (ladro), un Hakomon (mago), un chierico o uno sciamano.

Di questi, i guerrieri a cavallo costituiscono la maggioranza della società ethengariana, come si presuppone per un popolo così militarista. Essi sono cavalieri che seguono le mandrie e formano le orde in tempo di guerra. Altamente addestrati e competenti, i guerrieri a cavallo sono una forza da non sottovalutare. Capaci di scoccare frecce a cavallo altrettanto bene che a piedi. Il novanta per cento dei maschi e delle femmine ethengariani sono guerrieri a cavallo, ed essi sono simili ai normali guerrieri di D&D®.

I Bratak sono simili ai ladri, ma assumono un ruolo diverso. Viaggiando camuffati da mercanti, raccolgono informazioni sui punti di forza e debolezze dei nemici per conto dei vari clan e khan. Queste informazioni vengono poi usate per pianificare campagne e attacchi. I Bratak a volte agiscono da assassini, venendo usati per sbarazzarsi dei leader e delle guardie nemiche.

I maghi nei Khanati di Ethengar sono conosciuti col nome di Hakomon. Vivono solitamente fuori dai clan, spesso come eremiti o viaggiatori itineranti. Vengono visti con sospetto dalla maggior parte della popolazione, e i loro poteri sono richiesti spesso dai khan.

Gli ethengariani venerano molti immortali, i chierici sono quindi comuni. Essi sono seguaci di uno tra gli Immortali venerati, ma sono attenti a non offendere gli altri.

Inoltre riconoscono l'esistenza del reame del Mondo degli Spiriti, un mondo oscuro che tocca il mondo reale e ha influenza su di esso. È compito degli sciamani agire come mediatori tra il loro popolo e le migliaia di spiriti che abitano il Mondo degli Spiriti. Gli sciamani hanno molti poteri, tra questi la capacità di evocare e controllare gli spiriti. Essi comunque onorano gli immortali, ma non ne pongono uno al di sopra degli altri.

Prima di prendere una decisione, leggi le prossime pagine in cui troverai descrizioni più dettagliate dei tipi di personaggi disponibili e informazioni su eventuali abilità speciali che essi possiedono.

È una buona idea conferire con il tuo DM e gli altri giocatori prima di prendere la tua scelta finale. In questo modo si eviterà di formare un gruppo di avventurieri composto interamente da una sola classe di personaggi.

Se possibile cercate di creare un gruppo con almeno un membro per ogni classe al suo interno, ciò garantirà che il gruppo sia ben bilanciato e in grado di affrontare una vasta gamma di avventure.

Creazione del Personaggio

Passo 1: Gettare le Basi del Personaggio

Questa parte è più o meno simile al metodo descritto nella sezione "Tirare i dadi per stabilire i Punteggi Caratteristica" nel Manuale del Giocatore Base di D&D® a pagina 48. La sola differenza consiste nel poter allocare i risultati a piacimento nelle sei caratteristiche base. In tal modo è possibile giocare la classe che si è scelta anziché determinarla con la sola fortuna.

Ad esempio, supponiamo si voglia creare un guerriero a cavallo, si determinano le sei caratteristiche tirando 3d6 per sei volte e si ottengono 9, 18, 13, 7, 17 e 10. Normalmente questi risultati sarebbero ideali per un personaggio Hakomon, ma spostando i risultati si può creare un guerriero con For 18, Int 9, Sag 7, Des 13, Cos 17 e Car 10.

Si possono poi modificare i risultati ottenuti con il metodo classico, ricordando che nessun punteggio abilità può essere aumentato oltre a 18 o abbassato sotto a 9.

Passo 2: Determinare il Clan e la Tribù di Appartenenza

Controlla con il tuo DM. Egli può decidere di assegnarti un clan e una tribù, permetterti di scegliere oppure determinarle con il caso. Qualunque metodo venga usato dovrai controllare le informazioni sul tuo retaggio a pagina 20.

Passo 3: Determinare l'Equipaggiamento

A differenza delle normali classi di D&D®, l'equipaggiamento iniziale dei personaggi ethengariani non viene scelto dal giocatore, varia invece in base allo status del clan a cui appartiene il personaggio. I dettagli completi possono essere trovati sulla

Tabella dell'Equipaggiamento di Partenza nella sezione "Tribù e Clan Permanenti", pagina 24.

Passo 4: Scegliere le Abilità Iniziali

Ci sono svariate abilità concesse alle classi ethengariane. Vedere la sezione "Abilità del Personaggio" a pagina 26 per ulteriori dettagli.

Passo 5: Scegliere il Nome

Scegli un nome per il tuo personaggio. Per una lista di nomi tipici vedere pagina 31.

Passo 6: Determinare la Personalità

Questo passo è frutto della tua fantasia, ma dovresti prima consultare tutto il materiale dell'ambientazione contenuto in questo libro per avere un'idea del modo di essere degli ethengariani. Una lista di tratti e comportamenti a pagina 31 potrebbe essere d'aiuto.

Classi

Le seguenti classi sono tutte disponibili per personaggi umani nei Khanati di Ethengar. L'equipaggiamento iniziale e il numero di cavalli posseduti da un personaggio variano in base allo status del clan d'appartenenza. La sezione sugli status dei clan spiega come determinarlo per il tuo personaggio.

Guerrieri a Cavallo

Come descritto da Yesugai:

"La via del guerriero a cavallo di Ethengar è un duplice percorso tra il cavallo e l'arco. Tutti i guerrieri a cavallo imparano a cavalcare, esattamente come le altre razze imparano a camminare. Questo è alla base della nostra superiorità, ci viene istintivo.

"La via dell'arco è anch'essa innata. Riusciamo ad usare i nostri archi altrettanto bene sia a piedi che in sella ad un cavallo in carica. Siamo così ben addestrati da riuscire a scoccare dalla schiena dei nostri cavalli, così da poter uccidere i nostri nemici anche quando sembra che stiamo fuggendo da loro.

"Essere un guerriero di Ethengar vuol dire servire il tuo clan, la tua tribù e il tuo khan. Prima di qualunque cosa siamo guerrieri del nostro clan: i cacciatori che danno il meglio e che combattono i guerrieri degli altri clan per i pascoli. Inoltre tutti gli ethengariani fanno parte della potenza delle nostre orde tribali."

Creazione di un Personaggio Ethengariano

I guerrieri a cavallo di Ethengar usano gli stessi dadi vita, tabella dell'esperienza e tiri salvezza dei guerrieri standard. Non hanno una scelta così ampia di armi, essendo limitati ad arco, spada, ascia, lancia, giavelotto e lazo. Un ethengariano che desidera usare un'arma diversa dovrà trovare un insegnante, tipicamente uno straniero.

Tiro con l'arco a cavallo: Tutti i guerrieri a cavallo sono in grado di lanciare con l'arco da cavallo, anni di pratica consentono al personaggio di farlo senza alcuna penalità. Ciò può essere fatto anche rivolto verso il dorso del cavallo, guidando il cavallo con le ginocchia. Un arciere a cavallo, sia che sia in groppa o smontato, tira per l'iniziativa invece di perderla automaticamente.

Mira: I guerrieri a cavallo hanno la possibilità di spendere un round per mirare prima di scoccare con l'arco. Il round successivo il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire e causa 2 danni aggiuntivi al bersaglio. Un guerriero a cavallo non ottiene questo bonus se si sta muovendo o si trova su una cavalcatura in movimento.

Le Orde: Gli eserciti degli Ethengar vengono chiamati orde costituite dalle tribù: i guerrieri di ogni tribù formano un'orda. A seconda dello stile della campagna gestita dal tuo DM, potresti avere l'opportunità di guidare gruppi di guerrieri a cavallo. Ciò nel caso in cui la campagna utilizzi il supplemento BATTLESYSTEM™ Fantasy Combat o il Regolamento di Guerra del Set Companion per gestire battaglie su larga scala, verifica con il tuo DM in merito poiché potrebbe decidere di non utilizzare questa opzione, preferendo che il tuo personaggio si avventuri al di fuori della struttura di un'orda.

I personaggi di 1° livello fanno parte di un Argam, un gruppo di 10 guerrieri a cavallo, ma di solito si avventurano per conto del loro clan, o da soli con il permesso del loro capo clan o del Khan.

Al 4° livello o superiore, un guerriero a cavallo che si sia distinto ha l'opportunità di diventare un Akan e guidare un Argam. Il guerriero non è obbligato ad accettare e può invece continuare come un guerriero a cavallo normale. All'8° livello o superiore un guerriero a cavallo può essere elevato al rango di Dakan e comandare un Dagam: un gruppo da 100 guerrieri.

Un personaggio che raggiunge il 10° livello può diventare un Orkhan, ovvero il capo di un'orda; poiché questa posizione è solitamente occupata da un PNG, potrebbe non essere disponibile per un personaggio giocante. Il corso generale della campagna determinerà se è il caso. I personaggi di 10° livello superiore che non diventano capi di un'orda possono comunque diventare secondi in comando di un Khan o un Orkhan.

Combattimento: Gli ethengariani non hanno alcun riguardo per le cosiddette virtù della cavalleria; sono un popolo molto pragmatico. Un cavaliere che avanzi per proporre un combattimento al comandante di un esercito ethengariano si ritroverà crivellato di frecce.

Allo stesso modo gli ethengariani evitano gli attacchi frontali, preferendo entrare a galoppo nel raggio d'azione dell'arco e scoccare una raffica di frecce per poi allontanarsi dal nemico, continuando a lanciare mentre indietreggiano.

I guerrieri a cavallo sono addestrati a riconoscere e mettere in atto un'ampia gamma di tattiche di guerra. Nella foga della battaglia queste vengono comunicate tramite stendardi e tamburi, consentendo agli Orkhan (generali) e ai Khan di impartire ordini istantaneamente, assicurandosi una risposta rapida a qualsiasi situazione che si presenti sul campo di battaglia. Ciò rende l'orda una forza combattente molto flessibile, poiché gli Argam possono essere separati dai Dagam per svolgere compiti diversi. Per una descrizione di un'orda in azione vedere il resoconto di Roki Eribon a pagina 2.

Bratak (Ladri)

Come riportato da Yesugai:

“Nella nostra società tutta la ricchezza appartiene ai nostri Khan. Tutto ciò che possediamo ci è dato da loro, quindi non rubiamo, anche se possiamo appropriarci legittimamente della ricchezza di un'altra tribù per arricchire il nostro Khan. Non ci sono ladri nei Khanati, ma esistono alcuni di noi che possono essere considerati simili ai ladri di altre terre. Siamo i Bratak, le spie e gli agenti dei nostri Khan. Siamo in grado di camuffarci in modo da poter entrare nelle terre di altre tribù e degli Esterni senza essere scoperti. Raccogliamo le informazioni di cui i nostri Khan hanno bisogno per pianificare le campagne militari.

“Siamo addestrati alla furtività, alla destrezza di mano e sappiamo come uccidere un nemico con un solo colpo. Lavoriamo spesso assieme ai guerrieri a cavallo, poiché anche noi siamo dei superbi cavalieri. Cerchiamo le vie migliori da prendere per spiare le posizioni dei nostri nemici. Agiamo come messaggeri tra le unità di un'orda per tenere in contatto i vari comandanti tra loro. Quando viaggiamo nelle terre degli Esterni spesso lo facciamo come mercanti, vendendo cavalli e comprando merci, mentre osserviamo le loro usanze. Siamo leali ai nostri Khan e la nostra conoscenza ci rende ottimi consiglieri, ecco perché servo il Khan Dorato rivestendo questo ruolo.”

I Bratak sono simili ai ladri standard di D&D®, con le stesse restrizioni su armature e armi, dadi vita, tiri salvezza, abilità speciali e tabelle di progressione di livello. Possiedono inoltre anche l'abilità di Travestimento.

I Bratak operano come emissari, spie ed esploratori dei Khan. Possono essere inviati per riferire sulle azioni di altre tribù, per portare messaggi o per viaggiare nelle terre degli Esterni travestiti da mercanti.

I Bratak possiedono l'abilità di tiro con l'arco a cavallo e possono spendere un round per mirare (vedi la descrizione del guerriero a cavallo per maggiori informazioni).

Al raggiungimento del 9° livello, un Bratak che si sia particolarmente distinto può diventare maestro di una scuola bratak. Se il personaggio diventa il maestro di una scuola, 3d6 Bratak verranno inviati dai capi clan, o dal Khan del personaggio, per servire e imparare dal maestro.

Creazione di un Personaggio Ethengariano

Hakomon (Maghi)

come raccontato da Sabak lo Hakomon:

“Le fortune delle tribù vanno e vengono tutto intorno a me. Le tribù seguono il cavallo, combattendo per accaparrarsi le terre migliori. Ma io so che questa non è la vera via. Essa risiede nella meditazione e nel potere della magia. Non è forse questa la via degli Immortali e degli spiriti? Questa è la strada verso la vera grandezza e forza.

“Cerco la via del potere e per farlo ho rinunciato alla mia tribù e al mio clan diventando un emarginato. Vivo nel Mare d'Erba mangiando ciò che trovo, ma spesso digiunando per purificare il mio corpo. Il mio potere proviene dalle grandi energie magiche che hanno plasmato questo mondo. Vivendo tutt'uno con il mondo, sono in grado di attingere a queste energie per creare magia.

“Per molti sono una creatura da temere, aborrita ma anche rispettata. Rispettata? Sì, poiché i miei poteri sono formidabili e compresi a malapena dai viandanti del Mare d'Erba. Anche se senza tribù, sono di grande utilità per i Khan di questa terra.

“I miei poteri mi rendono prezioso nelle loro guerre e piccoli battibecchi. Cercano di comprare il mio aiuto con doni d'oro e gioielli. Li servo non per ricchezza, ma per affinare i miei poteri, poiché è possibile diventare più potenti solo dilettandosi nel loro uso”

Gli Hakomon hanno le stesse restrizioni su armature e armi, tiri salvezza e tabelle di progressione di livello dei maghi standard di D&D®: guadagnano 1d4 + 1 punti ferita per livello e 1 punto ferita per livello dal 10° in poi.

Gli Hakomon possono usare pergamene magiche, ma non possono imparare incantesimi dai libri di incantesimi. Invece di avere un libro degli incantesimi, un Hakomon ha una serie di pergamene e oggetti con incisi dei sigilli. Ogni sigillo contiene le informazioni richieste per lanciare un incantesimo. Per poter attingere da questo potere per lanciare incantesimi, un Hakomon deve riposarsi per una notte di sonno e poi trascorrere un'ora in meditazione. Dopo un'ora lo Hakomon ha solo bisogno di osservare brevemente i sigilli per poter memorizzare gli incantesimi in essi contenuti.

Gli Hakomon sono trattati con rispetto e paura. I loro poteri magici li rendono avversari formidabili, ma anche il tipo di alleati che i Khan amano avere.

Gli Hakomon vivono al di fuori dei clan e della struttura tribale, spesso come vagabondi itineranti che eseguono magie in cambio di cibo e, occasionalmente, di protezione.

I personaggi giocanti Hakomon apparterranno a questo gruppo. Altri Hakomon vivono una vita solitaria, nutrendosi di ciò che possono trovare da mangiare. Gli Hakomon solitari possono essere persuasi ad unirsi a una spedizione, ma è più probabile che inizino a lanciare incantesimi contro chiunque disturbi le loro meditazioni.

Gli Hakomon spesso si avventurano per trovare nuovi incantesimi e oggetti magici. Durante i loro viaggi si uniranno ad altri personaggi ethengariani, formando spesso forti amicizie. Sebbene siano liberi dai legami tribali che influenzano le azioni delle altre classi di personaggi, gli Hakomon di allineamento legale o neutrale non tradiranno i loro amici e quindi tenderanno a servire gli interessi della tribù. Gli Hakomon possono a volte mettersi al servizio di un Khan. In cambio si aspettano di ricevere aiuto nella ricerca magica e l'accesso a tutti i sigilli che i seguaci del Khan potrebbero trovare.

Al raggiungimento del 10° livello, gli Hakomon possono attrarre 1d4 discepoli. Questi sono tutti di primo livello e servono fedelmente un Hakomon fino a raggiungere la metà del livello del maestro, per poi partire per cercare la propria strada, ma è possibile trovare nuovi Hakomon di 1° livello per sostituire coloro che se ne vanno.

Tabù: gli Hakomon sono soggetti a vari tabù che li distinguono dagli altri personaggi. Gli Hakomon di primo livello hanno un tabù e ottengono tabù aggiuntivi ogni sei livelli. Alcuni possibili tabù sono elencati di seguito. Questo non è un elenco completo e può essere integrato dal DM, o da un giocatore con il consenso del DM.

- * Proibito mangiare carne.
- * Non può entrare in acqua.
- * Vietato tagliarsi le unghie.
- * Vietato tagliarsi i capelli.
- * Può mangiare solo uccelli, insetti o piccoli mammiferi.
- * Vietato bere alcolici.

* Non può toccare intenzionalmente un'altra persona.

* Deve sempre digiunare per un giorno su tre.

* Deve rimanere in silenzio per un giorno alla settimana, ma può lanciare incantesimi.

* Deve rimanere sempre in piedi tranne che durante il sonno.

* Deve sempre indossare un certo colore.

* Deve sempre mettere da parte una porzione di cibo per gli spiriti.

* Non può andare a cavallo.

* Non può bere latte.

* Non può entrare in una yurta.

La violazione di un tabù può avere un'ampia gamma di effetti, a seconda dell'entità della violazione e del numero di volte che è stato violato. Il DM decide quali sono gli effetti esatti. Di seguito ne sono riportati alcuni possibili.

* Perdita della metà dei punti ferita totali.

* Forza o altro punteggio di caratteristica ridotto a 3.

* Perdita della capacità di lanciare determinati incantesimi: tutti gli incantesimi di un livello o gli incantesimi di un certo numero di livelli (ad es. incantesimi da 1° a 3° livello; incantesimi di livello da 4° a 6°; incantesimi da 7° a 9°).

* Impossibilitato a lanciare incantesimi che causino danni alle creature viventi (ad es. missile magico, palla di fuoco, tempesta/muro di ghiaccio. ecc.).

* Impossibilitato a lanciare incantesimi che hanno effetto su altre persone (ad es. charme, metamorfosi, invisibilità, ESP, ecc.).

Per rimuovere gli effetti di un tabù infranto, un Hakomon deve trascorrere almeno un'intera giornata in meditazione. In caso di ripetute violazioni dei tabù, o nel caso in cui più tabù siano stati infranti, può essere necessaria un'intera settimana.

Chierici

I chierici nei Khanati hanno le stesse restrizioni su armature e armi, tiri salvezza, tabelle dei punti esperienza ed elenchi di incantesimi dei chierici standard di D&D®.

Sono parte integrante della società ethengariana. Responsabili di onorare tutti gli Immortali, ne servono uno in

Creazione di un Personaggio Ethengariano

particolare. Questo di solito è Yamuga l'Abitante della Yurta, Tubak il Legislatore o Cretia il Signore del Caos, ma possono anche servire gli Immortali di altre terre. Non è impossibile che un chierico sia seguace di Kagyar l'Immortale dei nani, o di Ilsundal degli elfi e, sebbene questi siano rari, le credenze ethengariane includono tutti gli Immortali considerandoli come una parte del tutto cosmico. Tuttavia i chierici che adorano Immortali stranieri sono visti con sospetto, poiché la loro lealtà alla nazione viene posta sempre in dubbio.

Nel Mare d'Erba non esistono templi permanenti: i chierici onorano gli Immortali usando piccoli santuari portatili che trasportano con sé durante i loro viaggi. Questi vengono allestiti nelle yurte dei chierici, trasformandole in templi.

Gli Immortali

Yamuga l'Abitante della Yurta

Tutti gli ethengariani onorano e adorano Yamuga, poiché senza il suo patrocinio la Yurta del Mondo si logorerebbe. Possiedono un modellino di Yamuga in feltro e stoffa che tengono nelle loro yurte e, per rendere grazie alla Grande Provveditrice e Donatrice di Vita, ungono la bocca del modello con un pezzo di carne grassa prima di iniziare a mangiare. Spargono anche del cibo all'esterno per onorare gli spiriti.

Chierici: Legali e Neutrali.

Abilità speciali: I chierici di Yamuga hanno accesso all'incantesimo Rinnovare (vedere di seguito) e all'incantesimo Produrre Fuoco (come l'incantesimo da druido di 2° livello) come parte dei loro incantesimi di 1° livello. Possono anche lanciare l'incantesimo Banchetto di 6° livello (vedi sotto).

Rinnovare

(Incantesimo clericale di 1° livello)

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Permanente

Effetto: Un oggetto

Questo incantesimo consente ad un chierico di riparare un oggetto danneggiato. Strappi nei tessuti, pentole frantumate, frecce spezzate, lame, pali, ecc., vengono ricostituiti. Al 10° livello il chierico è in grado di riparare oggetti magici rotti, ma questo incantesimo non può essere utilizzato per ripristinarne le cariche.

Banchetto

(Incantesimo clericale di 6° livello)

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 12 ore

Effetto: Una creatura per livello

Con questo incantesimo il chierico è in grado di creare magicamente un banchetto che sfamerà tante persone quante sono i livelli di esperienza del chierico. È disponibile un ampio menu che include (ma non limitato a) gerbilli ripieni, cani arrosto, fagiani, arrosto di capra, fricassea di volpe e lupo, torta di cammello, montone arrosto, manzo e capra, un'ampia varietà di formaggi e latte di cavalla, cammello, cane, gerbillo, mucca e di pecora.

Il banchetto ha proprietà magiche che si verificano una volta consumato. Tutti i partecipanti vengono guariti di 2-7 punti ferita e sono curati da tutte le malattie. Per le successive 12 ore ricevono i benefici di un doppio incantesimo Benedizione: bonus di + 2 a tutti i tiri per colpire e danno. Il banchetto richiede almeno un'ora per essere consumato.

Tubak il Legislatore

Tubak rappresenta l'ordine e i suoi chierici sono spesso chiamati ad esprimere giudizi durante le dispute. È anche il Grande Tattico, l'insegnante delle tattiche militari degli ethengariani. In quanto tale è percepito come l'Immortale dell'arte bellica, ma non della guerra, il cui ruolo di distruttore è lasciato a Cretia. Tubak ordina lo schema della guerra, ma Cretia veglia sulla battaglia.

Gli ethengariani offrono incenso a Tubak e si affidano a lui per dare loro saggezza e lunga vita.

Chierici: Legali

Abilità speciali: I chierici di Tubak hanno accesso all'incantesimo da sciamano Parola di Comando al 1° livello e all'incantesimo di 4° livello Individuazione delle Bugie (vedi sotto). Possono usare una spada in combattimento.

Individuazione delle Bugie

(Incantesimo clericale di 4° livello)

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 turno

Effetto: Una creatura

Dopo aver lanciato questo incantesimo, il chierico è in grado di determinare se il bersaglio sta dicendo bugie o la verità (per come il bersaglio la percepisce).

L'incantatore deve essere in grado di comprendere le risposte della creatura affinché questo incantesimo funzioni.

Cretia, Signore del Caos

In qualità di Creatore di Malizia e Grande Distruttore, Cretia gioca un ruolo importante nella vita degli ethengariani. I suoi chierici sono sparsi in tutti i Khanati a causare problemi e instillare malizia. Essi si vedono come intrattenitori che impediscono alla vita di diventare troppo statica e noiosa. Cretia è spesso venerato prima di una battaglia come l'Immortale della Guerra; in questo ruolo aiuta gli ethengariani a sconfiggere e distruggere i loro nemici.

Chierici: Caotici

Abilità speciali: I chierici di Cretia hanno accesso all'incantesimo Colpo di Vento di 3° livello e all'incantesimo Menzogna di 4° livello (vedi sotto). Possono apprendere le forme invertite di incantesimi clericali al 1° livello (normalmente apprese solo al 4° livello e oltre).

Colpo di Vento

(Incantesimo clericale di 3° livello)

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Folata di vento larga 9 metri

Questo incantesimo fa sì che una raffica di vento si precipiti dalle vicinanze del chierico e si muova nella direzione scelta. Il vento spegnerà tutte le candele, le torce, ecc. non protette e ha una probabilità del 50% di estinguere quelle protette. Il vento può essere creato per sollevare polvere, rami e piccole pietre che oscurano la vista per 1d3 round o causano 1d4 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 10d4). Un chierico di 10° livello può usare questo incantesimo per rovesciare yurte, carretti e strutture simili. Non intacca gli edifici in pietra o legno.

Menzogna

(Incantesimo clericale di 4° livello)

Raggio d'azione: 0 (solo il lanciatore)

Durata: 1 turno

Effetto: Consente al chierico di mentire senza essere scoperto.

Questo incantesimo è l'opposto dell'incantesimo Individuazione delle Bugie. Consente a un chierico di mentire spudoratamente e di contrastare l'incantesimo Individuazione delle Bugie.

Sciamani

Kaunchi, uno sciamano, ci introduce alle vie degli spiriti:

“La Yurta del Mondo è stata creata dagli Immortali, ciò è ovvio, altrimenti come potrebbe essere? Gli Immortali assumono molte forme e sono tutti potenti. Noi, il popolo del Mare d'Erba, sappiamo che solo onorando gli Immortali, e gli spiriti che li servono, possiamo aspettarci di vivere nel modo in cui gli Antichi intendevano.

“I chierici di altre terre non hanno torto nelle loro credenze. I loro Immortali donano ad essi la forza e così viene provata la correttezza delle loro vie. Anche i druidi delle terre meridionali sono potenti e in sintonia con le vie del mondo.

“Tutti gli esseri hanno un posto. Il leone non caccia forse per preservare l'equilibrio della natura e noi a nostra volta lo cacciamo per acquisirne la forza? Tutto è uno e uno è tutto. Questa è la via del mondo.

“La via dello sciamano non è una strada che scegliamo, nasciamo con essa ed essa cresce dentro di noi. Viene il momento in cui lo spirito dentro di noi si manifesta. Non è un regalo gradito, poiché porta con sé la malattia. In quel momento cadiamo in trance per nove giorni, ed è allora che diventiamo consapevoli del nostro spirito guida, colui che ci guida attraverso la vita e ci permette di entrare nel Mondo degli Spiriti.

“Grazie alla nostra conoscenza degli spiriti, il nostro consiglio è ricercato quando è il momento migliore per allestire e smantellare un campo, per avvertire del sopraggiungere di disastri naturali e per determinare il momento migliore per organizzare cacce e fare la guerra. Siamo anche la memoria storica del nostro popolo, i narratori che raccontano le gesta dei Grandi Khan e dei Signori degli Spiriti.

“È nostro compito mantenere forte il mondo e guidare la nostra gente attraverso il percorso migliore verso la Montagna del Mondo. Più di questo non possiamo fare, e più di questo nessuno dovrebbe chiedere”

Gli sciamani sono simili ai chierici: hanno gli stessi tiri salvezza e tabelle di combattimento, i personaggi giocanti sciamani sono neutrali, ma esistono PNG di allineamento caotico. Gli sciamani non hanno potere sui Non Morti.

Non possono indossare scudi o armature di metallo ma possono usare spade in combattimento.

Spiriti Guida: ogni sciamano ha uno spirito guida determinato durante la creazione del personaggio con un tiro casuale, dalla scelta del giocatore o dal DM che lo assegna arbitrariamente. Lo spirito guida è uno spirito animale appartenente al Mondo degli Spiriti che di solito risiede sulla persona dello sciamano: nel tamburo, nella bacchetta del tamburo, nei ninnoli, nei sacchetti, ecc. Lo spirito guida può essere visto solo dallo sciamano. Esso fornisce allo sciamano la conoscenza del Mondo degli Spiriti, gli incantesimi e la capacità di vedere altri spiriti non materializzati (superando una prova di Conoscenza degli Spiriti).

Gli sciamani accusano una malattia quando appare per la prima volta il loro spirito guida. Durante la malattia lo sciamano soffre di una lieve disabilità che lo contraddistingue per il resto della sua vita.

Tirare 1d6 e consultare la tabella seguente per vedere quale abilità è influenzata. Il personaggio perde 1 punto di quella abilità e soffre di una lieve disabilità. Il punto perduto può essere ripristinato dalla presenza dello spirito guida, ma l'invalidità rimane.

D6 Invalidità

1. For: aspetto deperito o emaciato, braccia o gambe esili.
2. Int: sbava, si infila le dita nel naso, risatina stupida, ecc.
3. Sag: sfacciato, offensivo, testardo, ecc.
4. Des: mani o gambe o schiena storte/a, ecc.
5. Cos: carnagione pallida, aspetto malato
6. Car: faccia contorta, voce stridula, brufoli, grande segno colorato sulla faccia, volto butterato, ecc.

Uno spirito guida conferisce allo sciamano anche alcuni benefici, come descritto nella tabella seguente.

Risultato D20	Spirito Animale	Attributo	Abilità/Vantaggio
1	Cavallo	+1 For	Equestre
2	Aquila	+1 For	Allerta
3	Yak	+1 For	Muscoli
4	Falco	+1 Int	Vista Acuta*
5	Lupo	+1 Int	Seguire Tracce
6	Serpente	+1 Int	Misticismo
7	Gufo	+1 Sag	Conoscenza di Codici e Leggi
8	Cane	+1 Sag	Ottenere Fiducia
9	Gerbillo	+1 Sag	Senso del Pericolo
10	Falcone	+1 Sag	Falconeria
11	Tigre	+1 Des	Istinto
12	Gatto	+1 Des	Sopravvivenza
13	Scimmia	+1 Des	Artista della Fuga
14	Cammello	+1 Cos	Navigazione
15	Capra	+1 Cos	Ingannare
16	Orso	+1 Cos	Lottare
17	Pecora	+1 Cos	Conoscenza della Natura
18	Leone	+1 Car	Udito Acuto*
19	Cigno	+1 Car	Percepire Inganni
20	Camaleonte	+1 Car	Camuffarsi

I bonus agli attributi non possono portare un punteggio di caratteristica oltre 18. I vantaggi delle abilità si aggiungono alle abilità a cui tutti i personaggi hanno diritto.

Vantaggi degli Sciamani

Udito Acuto: Aumenta la probabilità di uno sciamano di sentire rumori a 1-3 su 1d6.

Vista Acuta: Aumenta la probabilità di uno sciamano di trovare porte segrete o altri oggetti nascosti a 1-2 su 1d6. Aumenta anche del 50% il raggio di visuale a cui lo sciamano nota creature o punti di riferimento.

Linguaggio Animale: Gli sciamani possono conversare con animali della stessa specie dei loro spiriti guida, come se usassero l'incantesimo clericale di 2° livello parlare con gli animali (X6).

Ogni quattro livelli di esperienza, lo sciamano può usare questo potere una volta in più al giorno. Dal 1° al 4° livello, lo sciamano può usarlo solo una volta al giorno. Ogni uso del potere dura un'ora, quindi uno sciamano dal 9° al 12° livello può conversare con gli animali per tre ore al giorno.

Mutaforma: Al 12° livello uno sciamano è in grado di mutare nella forma del suo spirito guida animale. Lo sciamano può mutare a volontà, ma la trasformazione richiede un intero round durante il quale lo sciamano non può fare altro. Mentre è in forma animale, lo sciamano non può lanciare incantesimi, ma tutti gli incantesimi già lanciati rimangono attivi.

Lo sciamano assume la forma dell'animale in questione e tutte le sue abilità (ad esempio se si trasforma in falco può volare). Gli sciamani sono anche in grado di muoversi più velocemente del 50% rispetto a quanto fa normalmente l'animale.

Lo sciamano acquisisce tutte le forme di attacco dell'animale, ma usa i suoi tiri per colpire, più eventuali penalità o bonus per Forza, che si applicano anche ai tiri per i danni. La Classe Armatura dello Sciamano trasformato è la stessa dell'animale, ma si applicano comunque i bonus e le penalità di Destrezza. I punti ferita dello sciamano rimangono invariati. Mentre cambia forma, l'equipaggiamento dello sciamano (armatura, armi, ecc.) viene trasferito nel mondo degli spiriti dove è custodito da uno spirito animale.

Normalmente l'equipaggiamento riappare quando lo sciamano ritorna alla sua forma naturale, ma è noto che alcuni



spiriti maligni possano rubarlo mentre si trova nel Regno degli Spiriti.

Il mutaforma appare come un animale della specie in questione. Una prova di Conoscenza degli Spiriti riuscita o un incantesimo Vista Rivelante riveleranno la presenza dello sciamano.

Credenze Sciamaniche

Gli sciamani fanno da mediatori tra gli ethengariani e il Mondo degli Spiriti, sforzandosi di mantenere la Yurta del Mondo in armonia con il Mondo degli Spiriti. Essi si assicurano che gli animali non vengano uccisi inutilmente, che non gli venga inflitta sofferenza e che gli spiriti della Yurta del Mondo siano placati. Non sono contrari alle battute di caccia, ma cercano di prevenire quelle che riducono notevolmente la popolazione animale. Tutte le battute si svolgono con il consenso di uno sciamano che controlla il procedimento e interviene nel caso i cacciatori uccidano troppi animali.

La conoscenza degli spiriti da parte dello sciamano gli consente di sapere se un sito è adatto per un accampamento e quali sono i rituali necessari prima che venga allestito.

Lo spirito guida agisce come coscienza dello sciamano, manifestando dispiacere se lo sciamano non si comporta in modo consono alle credenze

sciamaniche del personaggio. Può mostrare il suo sfavore trattenendo alcuni benefici, incantesimi o riducendo le sue capacità da incantatore. Questi poteri possono essere restituiti solo dopo che lo sciamano abbia portato a termine un compito pericoloso o compiuto delle azioni per placare lo spirito guida. Il DM deciderà cosa deve fare il personaggio per recuperare il favore del suo spirito guida.

Uno spirito guida sta sempre con lo sciamano, non può essere allontanato con alcun mezzo. L'unico momento in cui lo spirito guida assume forma materiale è quando lo sciamano entra nel Mondo degli Spiriti, esso appare quindi come un animale intelligente della sua specie. Il DM deciderà cosa succede quando un personaggio entra per la prima volta nel Mondo degli Spiriti.

Sciamani

Tabella Punti Esperienza degli Sciamani

Livello	PX	Incantesimi per Livello						
		1	2	3	4	5	6	7
1	0	-	-	-	-	-	-	-
2	1.600	1	-	-	-	-	-	-
3	3.200	2	-	-	-	-	-	-
4	6.500	2	1	-	-	-	-	-
5	13.000	2	2	-	-	-	-	-
6	27.500	2	2	2	-	-	-	-
7	55.000	3	2	2	-	-	-	-
8	110.000	3	3	2	1	-	-	-
9	220.000	3	3	3	2	-	-	-
10 *	330.000	4	4	3	2	1	-	-
11 *	440.000	4	4	3	3	2	-	-
12 *	550.000	4	4	4	3	2	1	-
13 *	660.000	5	5	4	3	2	2	-
14 *	770.000	5	5	5	3	3	2	-
15 *	880.000	6	5	5	3	3	3	-
16 *	990.000	6	5	5	4	4	3	-
17 *	1.100.000	6	6	5	4	4	3	1
18 *	1.210.000	6	6	5	4	4	3	2
19 *	1.320.000	7	6	5	4	4	4	2
20 *	1.430.000	7	6	5	4	4	4	3
21 *	1.540.000	7	6	5	5	5	4	3
22 *	1.650.000	7	6	5	5	5	4	4
23 *	1.760.000	7	7	6	6	5	4	4
24 *	1.870.000	8	7	6	6	5	5	4
25 *	1.980.000	8	7	6	6	5	5	5
26 *	2.090.000	8	7	7	6	6	5	5
27 *	2.200.000	8	8	7	6	6	6	5
28 *	2.310.000	8	8	7	7	7	6	5
29 *	2.420.000	8	8	7	7	7	6	6
30 *	2.530.000	8	8	8	7	7	7	6
31 *	2.640.000	8	8	8	8	8	7	6
32 *	2.750.000	9	8	8	8	8	7	7
33 *	2.860.000	9	9	8	8	8	8	7
34 *	2.970.000	9	9	9	8	8	8	8
35 *	3.080.000	9	9	9	9	9	8	8
36 *	3.190.000	9	9	9	9	9	9	9

* Non vengono più applicati i modificatori Costituzione. Dadi Vita 1d4+1 per livello, 9d4+1 al massimo. +1 per ogni livello successivo.

Aspetto

Gli sciamani si vestono con abiti realizzati dal loro animale totem o indossano oggetti derivati dall'animale. Lo spirito guida di ogni sciamano è quindi evidente semplicemente guardandolo.

È probabile che uno sciamano che abbia come spirito guida un cavallo abbia delle code di cavallo attaccate al suo cappello, tunica e vesti, mentre uno che abbia una tigre come spirito guida indossi un mantello di pelle di tigre, e così via.

Per enfattizzare la loro relazione con gli spiriti, gli sciamani spesso dipingono i loro volti con disegni feroci, dando l'impressione di avere occhi estremamente inclinati e guance incavate, e per rendere il

loro aspetto ancora più feroce si disegnano lunghe zanne ai lati della bocca, la quale contornano con terra rossa.

Lanciare Incantesimi

Ogni sciamano deve avere un tamburo per lanciare gli incantesimi. Quando lancia un incantesimo, lo sciamano suona il tamburo con una bacchetta e canta a voce alta. Non esiste un incantatore sciamano silenzioso!

Gli sciamani possono lanciare uno qualsiasi dei seguenti incantesimi, poiché i loro spiriti guida li infondono con la corretta conoscenza una volta raggiunto il livello richiesto. Non esistono incantesimi da sciamano su pergamena.

Ciascun incantesimo negli elenchi seguenti è seguito da un riferimento alla descrizione completa dell'incantesimo. B = Regole Base, Manuale del Giocatore; X = Regole Expert; C = Regole Companion, Manuale del giocatore; M = Regole Master, Manuale del Giocatore; S = Incantesimi da Sciamano (questo inserto). I numeri di pagina sono forniti per ogni set di regole.

Incantesimi da Sciamano di 1° livello

1. Amicizia (S)
2. Individuare Veleni (S)
3. Localizzare (C15)
4. Luce Magica* (B26 e X5)
5. Nascondere Tracce (S)
6. Parola del Comando (S)
7. Predire il Tempo (C15)
8. Resistenza al Freddo (B27)
9. Scacciapaura* (B27 e X5)
10. Trance (S)

Incantesimi da Sciamano di 2° livello

1. Astrazione dello Spirito (S)
2. Aura Scintillante (S)
3. Benedizione* (X5)
4. Blocca Persone* (X5)
5. Crea Fuoco (C15)
6. Cura Ferite Leggere* (B26 e X5)
7. Incantare i Serpenti (X6)
8. Resistenza al Fuoco (X6)
9. Scopritrappole (X5)
10. Silenzio in un Raggio di 5m (X6)

Incantesimi da Sciamano di 3° livello

1. Blocca Spirito (S)
2. Cura Cecità (X6)
3. Cura Malattie* (X6)
4. Furtività (S)
5. Individuazione degli Oggetti (X7)
6. Invisibilità agli Spiriti (S)
7. Luce Persistente* (X6)
8. Protezione dal Veleno (M5)
9. Rileva Maledizioni (S)
10. Scaccia Maledizioni* (X7)

Incantesimi da Sciamano di 4° livello

1. Controllo della Temperatura (3 m) (C15)
2. Cura Ferite Gravi* (X8)
3. Evoca Spiriti Animali Minori (S)
4. Fato (S)
5. Incantesimo Dissolvi Magie (X8)
6. Metamorfosi dei Bastoni in Serpenti (X9)
7. Neutralizza Veleno* (X8)
8. Protezione dai Fulmini (C15)
9. Richiamo della Mandria (S)
10. Vigore (S)

Incantesimi da Sciamano di 5° livello

1. Comunicare col Signore degli Spiriti (S)
2. Confusione Mentale* (S)
3. Controlla Vento (C16)
4. Cura Ferite Critiche* (C12)
5. Dissoluzione* (M5)
6. Fortezza di Spirito* (S)
7. Incantesimo del Comando* (X9)
8. Spada di Fuoco (S)
9. Viaggio dello Spirito (S)
10. Vista Rivelante (C12)

Incantesimi da Sciamano di 6° livello

1. Animare gli Oggetti (X10)
2. Barriera* (C12)
3. Evocazione del Tempo Atmosferico (C16)
4. Guarigione (C12)
5. Incantesimo del Ritorno (X10)
6. Individuazione della Corretta Via (X10)
7. Parlare con i Mostri* (X10)
8. Pazzia (S)
9. Smuovi Legno (M5)
10. Tempesta Spiritica (S)

Incantesimi da Sciamano di 7° livello

1. Controlla Tempo Atmosferico (C16)
2. Desiderio (M3)
3. Evoca Spirito Animale Maggiore (S)
4. Metallo in Legno (C16)
5. Morte Volante (C16)
6. Parola Sacra (C13)
7. Rifletti Incantesimo (S)
8. Sopravvivenza (M3)
9. Terremoto (C13)
10. Viaggiare (M3)

Descrizione degli Incantesimi da Sciamano

Incantesimi di 1° livello

Amicizia

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 1 round per livello

Effetto: Aumenta il carisma

Questo incantesimo permette temporaneamente allo Sciamano di guadagnare 2d4 punti di Carisma. Tutti coloro che vedono il lancio dell'incantesimo possono fare un tiro salvezza contro gli incantesimi.

Coloro che falliscono rimangono affascinati dall'incantatore, desiderando di essere suoi amici e assisterlo in ogni modo possibile; coloro che superano il tiro salvezza si sentono a disagio in presenza dell'incantatore e tendono a trovarlo irritante. L'incantatore considera 1d4 punti di Carisma in meno quando ha a che fare con queste persone.

Questo incantesimo non ha effetto su creature di intelligenza animale o inferiore e non ha effetto sulle abilità basate sul Carisma.

Individuare Veleni

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 1 turno

Effetto: Rivela veleni

Questo incantesimo rivela la presenza di qualsiasi veleno su o in qualsiasi oggetto.

Nascondere Tracce

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno per livello

Effetto: Non lasciare tracce

Questo incantesimo permette al bersaglio di muoversi senza lasciare traccia del suo passaggio.

Il personaggio potrebbe camminare su un pavimento polveroso o sulla neve fresca senza lasciare impronte. L'incantesimo non nasconde nient'altro che le impronte, ad esempio uno sciamano che passa tra i cespugli lascerebbe rami spezzati dietro di sé. Un incantesimo di Individuazione del Magico se lanciato entro tre turni dall'uso di questo incantesimo, rivelerà qualsiasi impronta, così come un incantesimo di Vista Rivelante.

Parola del Comando

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 round

Effetto: Una creatura

Questo incantesimo consente a uno sciamano di pronunciare un comando di una sola parola. La parola deve essere in una lingua comprensibile al destinatario. Il destinatario obbedisce al meglio delle sue capacità purché il comando sia chiaro e inequivocabile. Un comando "Muoriti!" farebbe svenire la vittima per un round, ma non ci sarebbero altri effetti dannosi.

Le tipiche parole di comando includono fermati, torna indietro, corri, vai, accasciati, arrenditi, ecc.

I Non Morti non sono influenzati da questo incantesimo. Le creature con un'Intelligenza di 13 o più e le creature con 6 o più Dadi Vita, o livelli di esperienza, hanno diritto a un Tiro Salvezza contro Incantesimi (Le creature che soddisfano entrambi i requisiti non ricevono due tiri salvezza).

Trance

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 1 round per livello

Effetto: 120'

Lo sciamano entra in una profonda trance durante la quale non può muoversi, parlare o compiere alcuna azione. L'incantesimo rivela se sono presenti effetti magici o soprannaturali nell'area dell'effetto. Per ogni round in cui lo sciamano rimane in trance, viene rivelata la presenza di uno spirito inferiore, uno spirito maggiore, una maledizione o un effetto magico permanente entro 120'.

Incantesimi di 2° livello

Astrazione dello Spirito

Raggio d'azione: 36 metri per round

Durata: 6 turni

Effetto: Consente allo sciamano di vedere luoghi lontani

Lo sciamano entra in un profondo stato di trance e proietta il suo spirito nel luogo desiderato. Lo spirito viaggia alla velocità di 36m per round. Lo spirito dello sciamano può passare attraverso oggetti solidi ma non attraverso aree protette magicamente. Lo spirito dello sciamano può vedere normalmente ma non può parlare, ascoltare o eseguire qualsiasi azione che influisca sul mondo normale, a parte osservare. Lo sciamano può tuttavia impegnarsi in un combattimento fisico con altri spiriti nelle

vicinanze. Nel combattimento spirituale lo sciamano ha gli stessi tiri per colpire, danni e punti ferita della sua forma fisica. Se viene ucciso in un combattimento spirituale, lo spirito dello sciamano rimane intrappolato nel Mondo degli Spiriti.

Lo spirito dello sciamano è visibile solo a coloro che superano una prova di Conoscenza degli Spiriti con successo. Gli altri spiriti possono sempre vederlo e impedirne il ritorno nel suo corpo, catturandolo e portandolo nel Mondo degli Spiriti.

Al termine dell'incantesimo, lo spirito ritorna automaticamente nel corpo. Lo sciamano può tornare nel suo corpo in qualsiasi momento, ma non può nuovamente andarsene senza lanciare un altro incantesimo di Astrazione dello Spirito.

Mentre lo sciamano è in forma spirituale, il suo corpo è vulnerabile agli attacchi, ma il suo spirito guida richiamerà lo spirito dello sciamano se il corpo incustodito dovesse essere in qualche modo messo in pericolo.

Aura Scintillante

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 1 turno per livello

Effetto: Fa brillare lo sciamano

Questo incantesimo circonda lo sciamano con un'aura scintillante dandogli un bonus di +2 ai tiri salvezza contro Raggio della Morte, Bacchette, Paralisi/Pietrificazione e Incantesimi. Gli attacchi allo sciamano vengono effettuati con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Incantesimi di 3° livello

Blocca Spirito

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 1 turno/livello

Effetto: Come l'incantesimo Blocca Persona

Questo incantesimo è identico a Blocca Persona tranne per il fatto che colpisce solo gli spiriti. Ciò include anche gli spiriti erranti degli sciamani che usano gli incantesimi di Astrazione dello Spirito o Viaggio dello Spirito.

Sciamani

Furtività

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 6 turni

Effetto: Consente di muoversi silenziosamente

Questo incantesimo permette ad un qualsiasi personaggio di Muoversi Silenziosamente e di Nascondersi nelle Ombre come un Bratak di pari livello. Se lanciato su un Bratak, aumenta del 30% le sue abilità di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi nelle Ombre.

Invisibilità agli Spiriti

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno/livello

Effetto: Rende il bersaglio invisibile agli spiriti

Questo incantesimo è simile all'incantesimo di 2° livello da mago Invisibilità tranne per il fatto che il bersaglio è invisibile solo agli spiriti.

Rileva Maledizioni

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 3 turni

Effetto: Qualunque cosa nel raggio di 9 metri

Questo incantesimo fa brillare di una luce blu pallida gli oggetti e le aree maledetti. Non rivela la natura della maledizione o come viene attivata, evidenzia solo il fatto che un oggetto o un'area è maledetta.

Incantesimi di 4° livello

Evoca Spiriti Animali Minori

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Evoca 3 spiriti animali minori

Con questo incantesimo lo sciamano può evocare tre spiriti minori il cui totale di Dadi Vita è uguale o inferiore alla metà del livello dello sciamano (arrotondato per eccesso). Gli spiriti assomigliano all'animale totem dello sciamano ma assumono una forma umanoide. Ogni qualvolta l'incantesimo viene lanciato, questo evoca sempre gli stessi spiriti.

Lanciare più incantesimi di evocazione estende la durata dell'incantesimo originale, ma non evoca spiriti aggiuntivi. Tuttavia, se lanciato nuovamente dopo che l'incantesimo originale è scaduto, evocherà nuovamente gli spiriti.

Gli spiriti evocati possono trasformarsi in grandi animali della loro specie, ma si rifiuteranno di combattere in questa forma,

tornando sempre alla loro forma umanoide se attaccati.

Gli spiriti eseguiranno qualsiasi compito in loro potere: trasportare lo sciamano e i suoi compagni, combattere, ecc. Se ridotti a 0 punti ferita, gli spiriti tornano nel Mondo degli Spiriti.

Fato

Raggio d'azione: 0

Durata: Finché non si realizza

Effetto: Predice il destino di un personaggio

Dopo aver lanciato questo incantesimo, lo sciamano è in grado di predire alcune parti future della vita di un personaggio. L'incantesimo fornisce solo informazioni generali, date e luoghi esatti non vengono resi noti, né è possibile rispondere a domande specifiche.

La risposta data dall'incantesimo può essere determinata dal DM o casualmente dalla tabella seguente.

D10 Risposta

- 1 Ti attende una grande battaglia.
- 2 Ti attende grande fortuna.
- 3 Riceverai una posizione di rilievo.
- 4 Piani malvagi saranno la tua rovina.
- 5 Ti attende una sconfitta umiliante.
- 6 I preziosi saranno la tua rovina.
- 7 I potenti ti proteggeranno.
- 8 Uno straniero ti porterà fortuna.
- 9 Uno straniero sarà una minaccia.
- 10 Il mondo giace ai tuoi piedi, attento a come cammini.

Il DM potrebbe utilizzare i risultati di cui sopra come base per un'avventura, o una serie di avventure, in cui si determina il destino del personaggio. Il fato non dovrebbe essere rigido e inflessibile; un personaggio dovrebbe sempre avere l'opportunità di influenzare l'esito del suo destino, o addirittura non riuscire a vivere abbastanza per vederlo realizzarsi, dopotutto la stupidità e le azioni avventate hanno causato la morte di più di una persona destinata a diventare Gran Khan!

Nessun personaggio può avere più di un fato determinato alla volta.

Richiamo della Mandria

Raggio d'azione: 9 km

Durata: 6 turni

Effetti: Richiama mandrie di animali normali

Con questo incantesimo lo sciamano può richiamare qualsiasi branco di animali

nel raggio d'azione. Vengono influenzati solo gli animali normali e non le creature magiche. Lo sciamano può scegliere il tipo di branco da richiamare o può semplicemente decidere di convocare quello più vicino.

Gli animali influenzati dall'incantesimo arrivano al massimo consentito dalla loro velocità di movimento, ma non sono amichevoli e fuggiranno se attaccati o inseguiti.

Questo incantesimo viene spesso utilizzato per radunare animali a scopo di caccia o per recuperare una mandria che si è allontanata troppo.

Vigore

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1 turno per livello

Effetto: Aumenta il vigore

Il destinatario di questo incantesimo riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza, 1d10 punti ferita aggiuntivi e un bonus di 1d3 alla Forza. I punti ferita extra non possono essere ripristinati tramite cure e sono i primi persi quando il personaggio subisce danni. La Forza può essere aumentata fino a un massimo di 19. Un personaggio con Forza 19 ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire e per i danni.

Incantesimi di 5° livello

Comunicare col Signore degli Spiriti

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 3 turni

Effetto: 3 domande

Questo incantesimo consente ad uno sciamano di porre delle domande al Signore degli Spiriti del suo spirito guida. Lo sciamano può porre tre domande a cui è possibile rispondere solo sì o no. Tuttavia, uno sciamano può entrare in comunione solo una volta al mese. Una volta all'anno nella Notte degli Spiriti (vedi la sezione Calendario) lo sciamano può porre sei domande.

Confusione Mentale*

Raggio: 36 metri

Durata: 1 round/livello

Effetto: Confonde 1d6+1 creature

L'incantesimo ha effetto su qualsiasi creatura umana, semiumana o umanoide ma non ha effetto sui Non Morti o sugli spiriti.

Ogni vittima deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi con una penalità di -2, in caso di fallimento deve

attaccare qualsiasi creatura/personaggio a lui amico. Se nessuna creatura amica si trova entro 12 metri dalla vittima, o se sono state tutte uccise, l'incantesimo cessa di avere effetto. Se lanciato contro una singola creatura, il tiro salvezza viene effettuato con una penalità di -4. La forma inversa di questo incantesimo rimuoverà gli effetti di un incantesimo di Confusione Mentale o di un incantesimo di Confusione.

Fortezza di Spirito*

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 12 turni

Effetto: Bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici

Questo incantesimo dà un bonus di +4 ai tiri salvezza contro Raggio della Morte, Bacchette Magiche, Paralisi/Pietrificazione o incantesimi.

La forma inversa dà un malus ai tiri salvezza della vittima di -4; non è consentito alcun tiro salvezza.

Spada di Fuoco

Raggio d'azione: 0

Durata: 12 turni

Effetto: Fa apparire una spada fiammeggiante nella mano dello sciamano

Lanciando questo incantesimo nella mano dello sciamano appare una spada di fuoco. La spada è magica e ha bonus al tiro per colpire e al danno pari al livello dell'incantatore diviso per 8 (arrotondato per eccesso). La spada incendierà sostanze infiammabili e può anche danneggiare Non Morti e spiriti. Lo sciamano può far apparire e scomparire la spada a piacimento, consentendo allo sciamano di lanciare incantesimi e svolgere altre attività.

Viaggio dello Spirito

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 1 ora/livello

Effetto: Consente allo sciamano di entrare nel Mondo degli Spiriti

Lanciando questo incantesimo, lo sciamano è in grado di entrare in trance e inviare il suo spirito nel Mondo degli Spiriti. Questo incantesimo deve essere lanciato all'interno di una yurt. Lo spirito dello sciamano quindi, ascende lungo il palo centrale della yurt fino al Mondo degli Spiriti. Lo sciamano può rimanere nel Mondo degli Spiriti per un'ora per livello dell'incantatore. Anche se il corpo dell'incantatore viene lasciato indietro, mentre si trova nel Mondo degli Spiriti, lo

sciamano ha accesso a tutte le armi e gli oggetti indossati e ha i suoi normali punti ferita, incantesimi e abilità di combattimento.

Per ogni quattro livelli di esperienza (arrotondati per difetto), lo sciamano può portare con sé un'altra creatura. Ad esempio, uno sciamano di 17° livello potrebbe portare con sé altre quattro persone.

Come per l'incantesimo Astrazione dello Spirito, il corpo incustodito dello sciamano è vulnerabile agli attacchi. In caso di pericolo per il corpo dello sciamano, lo spirito dello sciamano ritorna istantaneamente nel suo corpo.

Incantesimi di 6° livello

Pazzia

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: Permanente se non dissolta

Effetto: Provoca follia

Questo incantesimo provoca pazzia in qualsiasi creatura intelligente. La vittima può tirare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitare l'effetto con una penalità di -4 al tiro. La pazzia dura fino a quando non viene rimossa da un incantesimo Dissolvi Magie (con normali possibilità di successo) o da un incantesimo Guarigione.

La follia può assumere una delle seguenti forme (a scelta dell'incantatore):

Disperazione: il personaggio è consumato da un grande senso di disperazione. Niente di ciò che fa farà migliorerà le cose: è molto meglio non fare nulla, magari le cose si sistemeranno da sole.

Paura: la vittima ha paura di tutto. Ogni creatura, animale, filo d'erba, ecc. segue il personaggio. Il personaggio fugge immediatamente dall'incantatore in cerca di un posto dove nascondersi.

Demenza: l'intelligenza della vittima è ridotta a 2. La vittima non può fare altro che sbavare ed essere portata in giro da altri personaggi.

Infatuazione: la vittima si innamora perdutamente del primo personaggio, mostro o animale del sesso opposto che vede. La vittima si rifiuta di lasciare la persona amata e non può fare altro che fissare amorevolmente negli occhi il desiderio del suo cuore.

Rabbia: la vittima viene consumata da un ardente desiderio di distruggere qualsiasi cosa, impazzendo e attaccando chiunque

sia a vista. Gli incantatori usano i loro incantesimi, mentre gli altri personaggi attaccano con le armi o a mani nude.

Tempesta Spiritica

Raggio d'azione: 27 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Una tempesta di energia spirituale in una sfera di 3 metri di diametro

Questo incantesimo consente ad uno sciamano di scatenare una tempesta di energia spirituale sotto forma di una sfera di 3 metri di diametro. La sfera vola dalla mano dell'incantatore e viaggia per un massimo di 27 metri prima di dissiparsi. La tempesta provoca 1d6 danni ogni due livelli dell'incantatore a tutto ciò che tocca, ad esempio uno sciamano di 14° livello causerebbe 7d6 punti di danno. Ogni vittima che entri all'interno dell'area della tempesta può tirare un tiro salvezza contro Incantesimi; se ha successo, l'incantesimo infliggerà solo la metà dei danni.

Incantesimi di 7° livello

Evoca Spirito Animale Maggiore

Portata: 72 metri

Durata: 12 turni

Effetto: Evoca 1 spirito animale maggiore

Con questo incantesimo lo sciamano può evocare uno spirito animale maggiore con Dadi Vita pari alla metà del livello dello sciamano (arrotondando per eccesso). Lo spirito eseguirà qualsiasi compito in suo potere: trasportare lo sciamano, combattere, agire come guida o spia, ecc. Lo spirito ritorna nel Mondo degli Spiriti una volta che è stato ridotto a 0 punti ferita.

A parte la sua durata e gli spiriti influenzati, questo incantesimo è identico a Evoca Spiriti Animali Minori.

Rifletti Incantesimo

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 1 turno/livello

Effetto: Riflette indietro 1d4 incantesimi ai lanciatori

Questo incantesimo riflette indietro 1d4 incantesimi ai loro incantatori non influenzando lo sciamano. Vengono riflessi solo gli incantesimi, non i poteri magici dei mostri o gli effetti magici degli oggetti. Se due sciamani sono entrambi protetti da questo incantesimo e uno di loro lancia un incantesimo contro l'altro, quest'ultimo rimbalzerà tra i due fino alla prima scadenza di uno dei due Rifletti Incantesimo.

Tribù e Clan Permanenti

Le Tribù

Dopo la distruzione dei Maghur e degli Hajik da parte dei Murkit, otto tribù ora vivono nelle steppe. Ognuno di loro ha le proprie aree di pascolo e invia guerrieri e consiglieri a prestare servizio alla Corte del Khan Dorato. Poiché egli è un Murkit, questa tribù è la più potente e gode dei migliori pascoli e terre di caccia.

La situazione attuale consta di schermaglie di confine tra clan, senza che nessun Khan sia disposto a rischiare una guerra su vasta scala. Ognuno di loro controlla gelosamente le sue regioni di confine, spesso accampandosi in luoghi di difficile accesso per scoraggiare gli aggressori.

I clan che oltrepassano i confini spesso vengono distrutti senza ulteriori ripercussioni politiche.

Tabella delle Tribù

La seguente tabella può essere utilizzata per determinare a quale tribù appartiene un PG o un PNG. Fate attenzione ed evitate di creare un gruppo di PG che verrà rapidamente fatto a pezzi dalle rivalità interne tra le tribù.

D100	Tribù
01-12	Murkit
13-24	Bortak
25-36	Kaerut
37-48	Kiyat
49-60	Taijit
61-72	Uighur
73-84	Yakka
85-96	Yugatai
97-00	Tirare di nuovo

La seguente sezione fornisce le descrizioni di ciascuna delle tribù dei Khanati.

Murkit

Khan: Moglai il Khan Dorato

Caratteristica Distintiva: elmi conici con pennacchi a coda di cavallo

I Murkit sono la tribù dominante degli ethengariani, e Moglai Khan è il Khan della tribù ed è anche il Khan Dorato di tutte le tribù. Popolano le ricche praterie del Mare dei Fiori e le terre che si trovano lungo le rive del fiume Streel. Tutte le altre tribù pagano un tributo al Khan Dorato,

consentendo alla Corte Dorata di condurre una vita relativamente stabile.

Grandi cambiamenti stanno avvenendo nella tribù Murkit sotto il governo del Khan Dorato: le vecchie abitudini nomadi vengono lentamente sostituite da uno stile di vita più stabile. Mentre la maggior parte della tribù segue ancora le sue mandrie, la Corte del Khan Dorato si sposta solo quattro volte l'anno.

Durante l'estate il Khan tiene corte a Chagon-Nah, dove laghi e ruscelli sono popolati da cigni e uccelli, e le pianure brulicano di gru e fagiani. Qui il Khan Dorato caccia gli uccelli con i suoi falchi e girifalchi. In primavera e in autunno la Corte si trasferisce a Xantha nel Mare dei Fiori e in inverno la Corte si tiene a Bargha, dove i fiumi ghiacciati consentono ai messaggeri del Khan di viaggiare velocemente lungo i corsi d'acqua delle steppe.

Per la maggior parte dell'anno gran parte dei clan Murkit vaga per le steppe seguendo le proprie mandrie. Gli animali vengono spesso portati alla Corte per nutrire il Khan e i suoi servitori. In autunno e in inverno i clan si recano a Corte, aumentandone notevolmente la popolazione. La maggior parte dei Murkit accetta questa situazione considerandola degna del più grande Khan che le steppe abbiano mai conosciuto, ma alcuni clan vedono la Corte come un segno di debolezza. Ciò nonostante la maggior parte dei Murkit rimane fedele al proprio Khan, credendo che nelle sue mani risieda il destino dell'intera nazione di Ethengar.

La Visione del Khan Dorato: Fu predetto che Moglai Khan avrebbe portato gli ethengariani a dominare su tutte le terre circostanti e fu questa profezia, unita alla potenza armata dei Murkit, che permise al Khan Dorato di riunire le tribù. Un giorno i Murkit guideranno le altre tribù in una grande guerra ma, da quando è salito al potere, Moglai Khan ha aspettato il suo momento sforzandosi di imparare tutto ciò che poteva sulle nazioni che circondano le steppe. Quando i tempi saranno maturi le orde del Khan attaccheranno, ma fino ad allora il egli attende, sperando di cullare i paesi circostanti in uno stato di falsa sicurezza.

Relazioni con Altre Tribù: Tutte le altre tribù sono attualmente fedeli al Khan Dorato; solo il Khan degli Uighur ha espresso la sua disapprovazione per l'apparente riluttanza di Moglai a guidare un

attacco alle Terre di Heldann a nord. Le altre tribù hanno beneficiato delle politiche del Khan Dorato di incoraggiare il commercio e uno stile di vita più stabile, diventando ricchi grazie ai suoi doni e dilettandosi delle meraviglie che egli ha importato da altre terre. Inoltre gli altri Khan si affidano a Moglai per mediare nelle controversie e per rafforzare la nazione di Ethengar.

Bortak

Khan: Batu Khan

Caratteristica Distintiva: Tatuaggi facciali

I Bortak abitano la regione nord-orientale delle steppe. Qui seguono le loro mandrie attraverso alcune delle migliori praterie delle steppe, aspettando pazientemente il giorno in cui il Khan Dorato li guiderà contro gli Esterni.

Sono un popolo fiero, che si decora il viso con tatuaggi del sole su una guancia e della luna sull'altra. Raramente attaccano senza provocazione, ma vendicheranno qualsiasi danno loro fatto.

Batu Khan, anche se vorrebbe irrompere nelle Terre di Heldann e nel Vestland settentrionale, si accontenta di incursioni occasionali per testare la forza degli heldannici, e con cacce ai mostri contro i troll e gli gnoll che vivono lungo il confine con il Vestland. Allo stesso tempo, le sue spie viaggiano attraverso i possedimenti di Heldann, Vestland, Ostland e Zeaburg; viaggiando sotto mentite spoglie travestiti da mercanti, vendono cavalli a fattorie isolate, approfittando del viaggio per raccogliere informazioni sul numero di guerrieri e il tipo di difese presenti.

Rapporti con Altre Tribù: Essendo stata la prima tribù ad accettare la guida di Moglai, sono molto stimati dal Khan Dorato e sono uno dei suoi più forti sostenitori. Due anni fa Batu ha sposato la figlia maggiore del Khan, cosa che ha consentito di avvicinare molto le due tribù.

I Bortak sono diffidenti nei confronti dei Kiyat, ma non si sono verificati scontri seri da quando questi hanno giurato fedeltà al Khan Dorato. Molti Bortak si considerano superiori ai Kiyat, agendo di conseguenza in loro presenza.

Batu Khan predica cautela, e più di una volta si è espresso contro il desiderio degli Uighur di attaccare massicciamente le Terre di Heldann prima che il Khan Dorato sia pronto.

Tribù e Clan Permanenti



Kaerut

Khan: Huaji Khan

Caratteristica Distintiva: Abiti rossi

I Kaerut vivono nella zona nord delle steppe, dove pascolano nel Mare di Erba Viola e combattono la tribù nomade dei goblin Gostai. I guerrieri dei Kaerut sono rinomati per i loro distintivi abiti di colore rosso. Tutti i loro oggetti sono tinti di rosso sangue e i loro cavalli vengono scelti per il colore rossastro.

Un tempo fieramente indipendenti, i Kaerut hanno tratto vantaggio dal numero crescente di carovane che viaggiano sulla Via del Commercio Terrestre e ora servono il Khan Dorato al meglio delle loro abilità, ed egli è molto contento di ciò, poiché è conscio del fatto che il Khan dei Kaerut ha al suo servizio un gruppo di potenti Hakomon.

Rapporti con le Altre Tribù: Ai Kaerut importa poco di ciò che fanno le altre tribù, ma non tollerano interferenze. I goblin Gostai hanno fornito molte occasioni ai Kaerut per sfogare la loro brama di battaglia.

Hanno delle deboli alleanze con i loro vicini Yugatai e con gli Uighur, anche se la maggior parte delle persone sospetta che

queste siano poco di più che un mero pretesto per raccogliere informazioni. Sono molto fedeli al Khan Dorato, poiché hanno tratto grandi benefici dal suo comando.

Kiyat

Khan: Kadan Khan

Caratteristica Distintiva: Mignoli amputati

I possedimenti dei Kiyat una volta si estendevano da Chagon-Nah sino ai Monti Makkres ma, dopo aver giurato fedeltà al Khan Dorato, le terre e le acque di Chagon-Nah furono reclamate dai Murkit e ora sono diventate uno dei luoghi di residenza la Corte Dorata.

La vicinanza dei Kiyat ai confini meridionali del Vestland ha contribuito ad incaricarli di raccogliere informazioni sugli affari che vi si svolgono. Molte spie Kiyat, infatti, sono stanziate nella città di Rhooa dove scambiano cavalli in cambio di grano e altri beni. Qui hanno costruito un tempio dedicato a Cretia, il Signore del Caos, sebbene questo aspetto dell'Immortale venga accuratamente tenuto segreto agli abitanti del luogo.

Il successo nel raccogliere informazioni ha reso i Kiyat molto utili al Khan Dorato; tanto che il figlio maggiore del Khan Dorato ha sposato una delle due figlie del Khan Kadan e, dal momento che Kadan non ha un erede maschio, i Kiyat potrebbero diventare in futuro parte della tribù Murkit.

Quando raggiungono i 14 anni, i Kiyat si tagliano i mignoli come offerta a Cretia. Alcuni si spingono addirittura a tagliare tutte le dita tranne i pollici e gli indici, tanto basta da riuscire ancora a scoccare con l'arco.

Rapporti con le Altre Tribù: I Kiyat sono molto cauti nelle relazioni con le altre tribù, preferendo mercanteggiare piuttosto che combattere. Non nutrono un grande amore per i prepotenti Bortak, evitando qualsiasi conflitto con loro ogni volta sia possibile. I Kiyat hanno la reputazione di essere una tribù di Bratak (spie) inaffidabile e subdola. Pur se il numero dei loro guerrieri non è più quello di un tempo i Kiyat tendono ancora ad essere combattivi e infatti, se provocato troppo, un Kiyat reagirà secondo le usanze secolari degli ethengariani, ovvero attaccando.

Tribù e Clan Permanenti

Taijit

Khan: Khan Oktai

Caratteristica Distintiva: Non mostrano mai il loro capo: usano dei cappelli conici che indossano sulla testa in primavera, inverno e autunno, e delle sciarpe che avvolgono intorno al capo d'estate.

Le terre dei Taijit confinano con le Terre Brulle e i Principati di Glantri. Essi vigilano sulle spie Glantriane che si intrufolano nei Khanati, e guidano spie e chierici dei Khanati attraverso i confini fino a Glantri. Sono stati incaricati dal Khan Dorato di tenere sgombra la Via del Commercio Terrestre attraverso le Terre Brulle, un lavoro che apprezzano molto; niente piace a loro di più che cacciare umanoidi, e più ne uccidono, più sono felici.

Vengono spesso organizzate battute di caccia nelle Terre Brulle per rastrellare più umanoidi possibili e condurli nelle steppe, dove possono essere inseguiti e uccisi, e il fatto che gli umanoidi sono spesso lì ad attenderli non diminuisce in alcun modo l'entusiasmo con cui si lanciano in queste imprese.

I Taijit sono l'unica tribù ethengariana che colleziona le teste dei loro nemici e le impila in grandi tumuli.

Rapporti con le Altre Tribù: I Taijit detestano i membri della tribù Yakka, un'antica inimicizia ancora molto accesa. L'omicidio a sangue freddo è cosa rara, ma il Khan prima di Oktai fu proprio ucciso mentre partecipava a un banchetto Yakka: al Khan fu offerto un tappeto su cui sedersi, secondo l'usanza ethengariana, ma non appena si accomodò, cadde in una fossa nascosta e fu trafitto dai pali di legno appuntiti posti sul fondo.

I Taijit si vendicarono attaccando in massa gli Yakka, ma furono respinti subendo pesanti perdite. I Taijit si rivolsero a Moglai Khan per chiedergli aiuto, sperando che li avrebbe aiutati a distruggere gli Yakka, ma, invece di attaccarli, Moglai diede agli Yakka l'opportunità di scegliere se unirsi a lui o essere distrutti. Accettarono la prima opzione, lasciando accesa l'inimicizia tra le due tribù.

Le liti tra i membri delle due tribù spesso sfociano in episodi violenti, il cui risultato è la morte di una delle due parti. Il Khan Dorato giustiziò 20 Taijit e Yakka per aver combattuto a Corte, ma ciò è servito

solo a frenare le violenze all'interno della Corte Dorata, mentre gli scontri di confine lungo il Fiume Streel continuano ad essere frequenti e sanguinosi.

Uighur

Khan: Hulagu Khan

Caratteristica Distintiva: Cicatrici sul volto

Gli Uighur sono fortemente bellicosi e vivono con un unico obiettivo: espandere le loro terre a nord ai danni delle Terre di Heldann.

La tribù ricorda ancora quando gli heldannici osarono recargli l'affronto di costruire i loro insediamenti nei loro pascoli, una situazione resa ancora peggiore dall'abbattimento dell'unico boschetto di alberi nella terra degli Uighur.

Si curano poco delle usanze della Corte Dorata, poiché la considerano debole e fiacca. Per gli Uighur l'unico codice da seguire è quello dei loro antenati: "Restare in un luogo troppo a lungo vuol dire diventare deboli".

Gli Uighur hanno delle profonde cicatrici verticali su ogni lato del loro volto, queste vengono inflitte con un coltello appuntito quando un membro raggiunge l'età adulta a 14 anni.

Sono famosi per il loro temperamento fiero, e chiunque abbia da ridire sul giudizio o sulle azioni di un Uighur, è probabile che si ritrovi in una bella rissa. Preferiscono estrarre l'arco o la spada per risolvere le loro controversie ma, seppur con un temperamento molto selvaggio, gli Uighur sono guerrieri eccellenti, pronti a perseguire gli ordini dei loro superiori con entusiasmo e senza fare domande.

Rapporti con le Altre Tribù: il Khan Hulagu era in passato un forte sostenitore del Khan Dorato; ma ora sta diventando irrequieto a causa della riluttanza da parte del Khan Dorato ad ordinare un attacco in massa alle Terre di Heldann. Al momento, Hulagu deve accontentarsi di spazzare via gli insediamenti isolati e di saggiare la risposta degli heldannici alle sue incursioni. Le scorribande diventano sempre più frequenti, dal momento che il Khan Hulagu incoraggia i suoi a depredare bovini, pecore e capre agli heldannici.

Si vocifera che se Moglai Khan non dovesse presto marciare contro le Terre di Heldann, Hulagu potrebbe tentare di persuadere gli altri khan a farlo, a prescindere dalla volontà del Khan Dorato.

Yakka

Khan: Chagatai Khan

Caratteristica Distintiva: Indossano vestiti sgargianti

Il Khan Chagatai si unì a Moglai Khan solo perché la posizione degli Yakka sembrava ormai senza speranza. I Taijit avevano attaccato in forze ed erano stati respinti, ma prima che Chagatai potesse contrattaccare ricevette la visita di un messaggero di Moglai. Questo lo informava che i Taijit erano stati nominati vassalli del Khan Dorato, e che Moglai richiedeva la resa degli Yakka altrimenti sarebbero stati distrutti. Con molta riluttanza Chagatai acconsentì, e si unì al Khan Dorato. Da quel momento gli Yakka hanno continuato a servire Moglai, e sono stati ampiamente ricompensati.

Gli Yakka commerciano cavalli e oggetti di cuoio con i nani di Casa di Roccia e con i mercanti di Darokin in cambio di ferro e acciaio. I fabbri della tribù realizzano anche le armi per il Khan Dorato, e in cambio ricevono eccellenti cavalli e doni.

In alcune aree, gli accampamenti Yakka sono sovrastati da un fumo denso, segno che i loro fabbri stanno forgiando spade, punte di freccia e armature.

Gli Yakka sono un popolo volitivo e presuntuoso, che ritiene di essere sempre dalla parte del giusto, più che disposto a far conoscere agli altri le proprie opinioni; ma sono anche abbastanza allegri, a patto di non dover parlare con un Taijit.

Gli Yakka sono piuttosto impegnati dalle incursioni degli umanoidi delle Terre Brulle che saccheggiano la Via del Commercio Terrestre, per le quali ritengono i Taijit responsabili, ma non hanno alcuna prova a sostegno della tesi.

Rapporti con le Altre Tribù: Gli Yakka odiano i membri della tribù Taijit e farebbero di tutto per ucciderli. Questa rivalità di solito non porta a veri e propri omicidi illegali, ma la cosa non è comunque da escludere. Di solito uno Yakka provoca un Taijit fino a farlo lottare, spesso fino alla morte.

A seguito dell'esecuzione di 20 Yakka e Taijit per aver dato battaglia alla Corte del Khan Dorato, l'antagonismo tra le due tribù a Corte tende a restare silente, piuttosto che a sfociare in un aperto conflitto. Tuttavia, al di fuori di quegli ambienti, la questione è molto differente:

Tribù e Clan Permanenti

gli scontri di confine tra i clan tendono ad essere molto sanguinosi.

Yugatai

Khan: Temur Khan

Caratteristica Distintiva: Selle rivestite in pelle di lupo; grandi orecchini d'oro

Gli Yugatai popolano la zona nord-ovest delle steppe, dove sono costretti a fronteggiare i nomadi lupo dei goblin Gostai, combattendo contro i Cavalcalupi che periodicamente provano a razzare le mandrie della tribù. Khan Temur ha condotto un gran numero di spedizioni contro i Cavalcalupi ma questi, quando affrontati in soprannumero, si ritirano sui Monti Colossus a Glantri. Per quanto i Cavalcalupi sembrano essere in grado di entrare a Glantri senza problemi, ciò non vale per guerrieri degli Yugatai, che si trovano a dover affrontare maghi e guerrieri glantriani.

Rapporti con le Altre Tribù: Gli Yugatai hanno rapporti di amicizia con i Kaerut e i Taijit ma, dal momento che sono stati l'ultima tribù ad accettare Moglai come loro Khan Dorato, vengono visti con sospetto dalle altre tribù. È opinione generale che l'unica ragione per cui gli Yugatai si unirono a Moglai fu perché non ebbero altra scelta; gli Yugatai tendono ad ignorare tali osservazioni, per quanto tempo il loro onore riesca a consentirli ma, se provocati troppo, rispondono con rapida e feroce violenza.

I Clan

I clan sono l'unità di base della società ethengariana, ognuno si compone di un gruppo di famiglie collegate tra loro e una famiglia comprende due o più nonni, assieme a tutta la loro discendenza. Ciò solitamente si traduce in tre generazioni di ethengariani che vivono e viaggiano insieme nello stesso gruppo. Un clan medio è composto da sei famiglie che condividono un antenato comune e che si sposta assieme seguendo le proprie mandrie.

Guerre e incursioni possono ridurre drasticamente le dimensioni di un clan. Negli anni migliori il numero di membri tende ad essere abbastanza grande, fin tanto che le famiglie riescono a vivere abbastanza felicemente dai prodotti delle greggi, negli anni negativi però, o quando un clan cade in disgrazia, il gruppo si sfalda, e ogni famiglia prende la sua parte di

capi per formare un nuovo clan. Ciò consente di spostarsi più lontano e di sfruttare al meglio le terre disponibili.

Dopo quattro generazioni i clan si dividono comunque in gruppi più piccoli, e ogni famiglia segue la sua strada.

Il capo è il maschio più anziano, che dà il suo nome al clan. Ciò significa che clan anche molto legati tra loro possono avere nomi diversi, ma in realtà i loro capi potrebbero essere fratelli.

Durante i mesi primaverili ed estivi i singoli clan percorrono le steppe seguendo le loro mandrie, incontrandosi con altri clan solo alle fiere di cavalli e per svernare nell'accampamento della tribù.

Lo Status del Clan

Non tutti i clan sono uguali agli occhi del Khan e degli altri clan. Per determinare lo status del clan di un personaggio, tirare 1d100 e consultate la tabella seguente. I personaggi Hakomon non hanno bisogno di utilizzare questa tabella: il loro status dipende da altri fattori.

Status	Modificatore	N. di
D100 del clan	al Carisma	Famiglie
01-10	Disprezzato	-2
11-30	In difficoltà	-1
31-75	Agiato	0
76-95	Rispettato	1
96-99	Onorato	2
100	Dominante	3

Il modificatore al Carisma si applica all'interno dei Khanati, non solo all'interno della tribù specifica del personaggio, dal momento che chiunque può giudicare lo stato di un singolo dai vestiti che indossa e dagli animali che possiede. I personaggi che accrescono il loro status grazie ai doni ricevuti da un Khan perdono le modifiche negative al Carisma. Un personaggio che manifesti la propria etnia ethengariana riceve una penalità automatica di -2 al Carisma quando tratta con degli Esterni.

Spiegazione degli Status

Disprezzato: La vita è dura per il clan. Il Khan della tribù è tutt'altro che soddisfatto dei risultati negli ultimi anni. Ogni primavera dona pochi beni al clan, e quelli che concede sono di solito di scarsa qualità e difficilmente dureranno per tutto l'anno.

Nell'accampamento, al clan vengono affidati tutti i lavori più fastidiosi: preparare le salme all'ultimo rito, riassetare dopo

feste e banchetti, tenere l'accampamento pulito dallo sterco di cavalli e altri animali, e scavare e riempire le fosse per le latrine.

Le cose però non sono completamente senza speranza: un personaggio che provenga da questa posizione sociale, e che riesca a compiere delle azioni valorose e offrire dei buoni servizi, avrà di riflesso influenza anche sullo status del clan, e potrà accrescerlo agli occhi del Khan.

In difficoltà: Il clan ha la reputazione di non trarre il massimo profitto dalle proprietà del Khan riuscendo, di solito, a restituire la maggior parte di ciò che lui gli aveva donato in primavera; in alcuni anni riesce ad accrescere la ricchezza del Khan, ma per la maggior parte delle annate fatica a mantenerla.

Anche se si tratta di un'esistenza precaria, nessun evento disastroso ha portato lo sfavore del Khan sul gruppo.

Agiato: Il clan non è né ricco né povero. Ogni anno il Khan gli concede sufficiente ricchezza per mantenersi e prendersi cura degli animali. Il clan potrebbe anche migliorare la sua posizione nella primavera seguente.

Rispettato: Il clan si distingue nell'allevamento degli animali, e fa fruttare al massimo la ricchezza del Khan. Viene quindi favorito e ottiene il rispetto degli altri clan.

Onorato: Accrescendo in continuazione la dimensione delle sue mandrie e la sua ricchezza, il clan ha ottenuto il favore del Khan, che gli concede grandi doni ogni primavera. È probabile che un membro della famiglia del Khan abbia sposato un membro del clan, favorendone la posizione all'interno della tribù.

Dominante: Il personaggio è un membro dello stesso clan del Khan, sebbene non parte della sua famiglia stretta. Tutti gli altri clan mostrano il loro rispetto verso il personaggio, inchinandosi alla sua presenza e obbedendo ai suoi desideri. Abusare dei poteri concessi non è comunque una cosa saggia, dal momento che il Khan si aspetta che i membri del suo stesso clan si comportino come esempio per gli altri.

La maggior parte delle azioni del personaggio devono essere orientate a migliorare lo status della vostra tribù, e fallire in ciò porterà il Khan a rinnegarlo.

Tribù e Clan Permanenti

I Nomi dei Clan

Individuate un nome dalla lista dei nomi a pag. 31 per il capo clan, con questo nome il clan viene conosciuto. Per esempio, il Clan Temur degli Yakka. Il nome per un clan Dominante è lo stesso del Khan della tribù.

La Ricchezza del Clan

Lo status del clan del personaggio determina quale equipaggiamento avrà a disposizione all'inizio della sua carriera d'avventuriero. L'equipaggiamento di partenza di guerrieri a cavallo, Bratak, chierici e sciamani viene indicato nella tabella seguente.

Tabella dell'Equipaggiamento di Partenza

Status	Equipaggiamento
Disprezzato	1 ronzino, arco*, lazo, accetta**
In difficoltà	1 cavallo da guerra leggero normale, 2 cavalli miseri, arco*, lazo, spada †, accetta**, armatura di cuoio (CA 7)
Agiato	3 cavalli da guerra leggeri normali, arco*, lazo, spada †, accetta**, lancia**, armatura di cuoio (CA 7)
Rispettato	4 cavalli da guerra leggeri normali, arco*, lazo, spada †, accetta**, lancia**, armatura di maglia (CA 5) †
Onorato	3 cavalli da guerra leggeri normali, 1 cavallo da guerra leggero superiore, arco*, spada †, accetta**, lancia**, armatura di maglia (CA 5) †
Dominante	4 cavalli da guerra leggeri superiori, 1 cavallo superbo, arco* (20% di possibilità che sia un'arma +1), spada †, accetta**, lancia**, armatura lamellare (CA 4) ††

* fionda per i chierici o gli sciamani

** solo per i guerrieri a cavallo e per i Bratak

† mazza, bastone o martello per i chierici.

Gli Sciamani ricevono solo una fionda e una spada, non è ammessa nessuna altra arma

† armatura di cuoio per Bratak e Sciamani

†† armatura di cuoio +1 per Bratak e Sciamani

In aggiunta al precedente equipaggiamento, ogni personaggio ha delle corde d'arco di ricambio, la cera per le corde d'arco, 15m di corda, un punteruolo, ago e filo, una

pentola, una coppa, due borracce di cuoio e una borsa in pelle impermeabile.

Equipaggiamento di Partenza di un Hakomon

Gli Hakomon sono indipendenti dai loro clan e non ricevono alcuna ricchezza da parte loro. Possono avere un ronzino o addirittura non possedere alcun un cavallo (50% di possibilità). Partono con il seguente equipaggiamento:

* 2-4 pergamene di sigilli: una contiene l'incantesimo lettura del magico.

* 1-3 oggetti di valore mistico: pietre colorate, piccole statue, talismani, zampa di coniglio mummificata, orecchio di pietra, un bastone di legno intagliato, ecc.

* 1-2 pugnali

Nuove Armi e Armature

Gli oggetti che seguono sono specifici per i Khanati di Ethengar. Qualsiasi personaggio che provenga da fuori dei Khanati dovrà ricevere un addestramento specifico prima che possa usarli (ciò non vale per l'armatura lamellare e per l'arco e frecce).

Armatura Lamellare

Questa armatura è composta da lastre di metallo larghe un dito, legate insieme da cinghie di cuoio, lucidate e assemblate ad abito. Conferisce una Classe Armatura di 4 e ha un ingombro di 450 mo.

Lancia di Ethengar

La lancia di Ethengar è simile ad una lancia ordinaria, eccetto per il fatto che incorpora un gancio speciale per disarcionare l'avversario. Ogni tiro per colpire che superi il valore necessario ad andare a segno di 5 o più (sul semplice tiro del d20, esclusi i modificatori) disarcionerà un cavaliere avversario, la vittima potrà evitarne l'effetto superando con successo una prova in Abilità Equestre. I nemici a piedi cadranno a terra. Gli avversari che vengono disarcionati subiscono 1d6 di danni e devono spendere il prossimo round di combattimento per rialzarsi in piedi. I nemici a piedi che vengono buttati a terra non subiscono danni, ma dovranno impiegare il prossimo round di combattimento per rialzarsi.

Archi e Frecce di Ethengar

L'arco composito degli ethengariani è potente quanto un normale arco lungo. Le gittate in metri sono le seguenti:

Corta (+1)	Media (0)	Lunga (-1)
21	42	63

Gli arcieri ethengariani portano con sé due tipi di frecce: la Moraki, una freccia leggera che viene usata per la gittata media e lunga, e la Takadi, una freccia pesante per la gittata corta.

In tutto ogni arciere ha di solito 60 frecce, 30 per tipo, poste in due faretre legate con una cintura all'anca o attaccate alla sella. In alcuni casi, un arciere può portare una faretra aggiuntiva di frecce (30).

Freccia leggera (Moraki): +2 per colpire a tutte le gittate; 1d4 di danni.

Freccia pesante (Takadi): può essere lanciata solo alla gittata corta; 1d8 di danno.

Lazo

Il lazo è un rotolo di corda lunga fino a 12 metri con un cappio alla fine. Il cappio viene fatto roteare sopra la testa e poi lanciato contro i nemici. A questo punto si fa un tiro per colpire, se riesce la vittima deve superare un Tiro Salvezza contro Raggio delle Morte per evitare di essere legato. Dal momento che il lazo una volta lanciato ha bisogno di essere nuovamente arrotolato e preparato per poter essere lanciato di nuovo, può essere usato solo una volta ogni tre round. La tabella seguente fornisce maggiori dettagli.

Ingombro	Danno	Gittata
12 mo	Legare	3/6/9
Livello o Dadi Vita della Vittima	Bonus al Tiro Salvezza	Effetti del Fallimento del Tiro Salvezza
1 o inferiore	Nessuno	Legato
1+1 fino a 3	+1	Legato
3+1 fino a 6	+2	Rallentato
6+1 fino a 9	+3	Rallentato
9+1 fino a 12	+4	Ritardato
12 +	+5	Ritardato

Effetti del fallimento del Tiro Salvezza

Legato: La vittima non può attaccare, lanciare incantesimi o muoversi fino a quando non supera un Tiro Salvezza contro Incantesimi (ripetibile ogni round).

Rallentato: La vittima viene rallentata: si muove e attacca alla metà della velocità normale. Non possono essere lanciati incantesimi. Un personaggio che non faccia nient'altro, può rimuovere il lazo in un round.

Ritardato: La vittima perde automaticamente l'iniziativa al round successivo.

Abilità del Personaggio

Le abilità sono un supplemento pronto all'uso, e opzionale, per le Regole di D&D®. Aiutano a definire il personaggio e aumentano in maniera considerevole le possibilità di gioco di ruolo disponibili. Il DM deciderà se e quali tra queste introdurre nella propria campagna.

Abilità Iniziali

Tutti i personaggi ethengariani iniziano (al 1° livello) con due abilità obbligatorie, determinate in base alla classe. Possono anche scegliere due abilità aggiuntive, sia dalla lista generale delle abilità (le abilità che ogni personaggio può possedere), sia dalle abilità speciali per la classe del personaggio. Queste abilità vengono determinate con la Tabella del Background che si trova a pagina 30. Leggere la tabella per avere indicazioni su come determinare le quattro abilità iniziali del vostro personaggio.

Abilità aggiuntive: I nuovi personaggi conoscono più abilità se sono particolarmente intelligenti, esattamente come conoscono più lingue. Un personaggio con un'Intelligenza di 13-15 conosce un'abilità extra (per un totale di cinque). Con 16-17, conosce due abilità extra (per un totale di sei). Con 18, conosce tre abilità extra (per un totale di sette). Queste abilità vengono selezionate dalle liste di abilità della pagina successiva.

Come Usare le Abilità

Ogni abilità si basa su uno dei punteggi di caratteristica del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione o Carisma).

Durante una sessione, il DM può decidere che una delle abilità del personaggio possa aiutarlo in una determinata situazione di gioco. Anche il giocatore potrebbe chiedere al DM di considerare se l'abilità possa essere applicabile in quello specifico caso, ma alla fine la decisione spetta sempre al DM.

Se il DM decide che l'utilizzo dell'abilità è appropriata alla situazione, viene chiesto al giocatore di lanciare 1d20 e confrontare il risultato con il punteggio della caratteristica su cui si basa l'abilità, se è uguale o inferiore l'abilità è stata utilizzata con successo. Sebbene le abilità siano basate sui punteggi di riferimento, alcune abilità sono più semplici da usare rispetto ad altre. Ad esempio il valore dell'abilità Equitazione equivale alla Destrezza del personaggio +2, quindi un personaggio con Destrezza di 12 avrà bisogno di fare 14 o meno con il dado per avere successo.

Utilizzo delle Abilità

Nella maggior parte dei casi, le abilità non possono essere utilizzate contro gli altri personaggi giocanti. Alcune, in particolare quelle basate sul Carisma, possono essere utilizzate solo contro i PNG.

Un tiro di 20 corrisponde sempre ad un fallimento. Maggiore è il successo del tiro (a patto che sia di successo!), più efficacemente l'abilità viene utilizzata. Più difficile è la sfida, più modesti saranno i vantaggi derivanti da un tiro di successo.

Un tiro di 1 non equivale automaticamente ad un successo. Quando si affronta un compito veramente difficile, il DM può assegnare delle penalità al tiro del dado che rispecchino l'incremento di difficoltà della sfida. Se questa è eccezionalmente difficile, il DM può decidere che (prima del tiro del dado) sebbene il successo sia remotamente possibile, è comunque altamente improbabile. In tal caso, il DM potrebbe chiedere al giocatore di tirare due volte un 1 per riuscire nell'impresa. Se il giocatore riuscisse comunque nell'impresa, potrebbe aver ricevuto ispirazione divina!

Il DM può decidere che l'utilizzo delle abilità nelle situazioni semplici sia automatico, o può assegnare un bonus sul tiro del dado.

Il DM determina la quantità di tempo necessaria per utilizzare con successo un'abilità. Costruire un carro può richiedere alcuni giorni di tempo, mentre identificare uno strano artefatto solo qualche secondo.

Il DM determina le condizioni che regolano l'utilizzo con successo di un'abilità: può decidere che un successo sull'abilità Conoscenza della Natura darà un vantaggio nel prevedere l'arrivo di una tempesta, o può decidere che al personaggio venga semplicemente permesso di affrontare la tempesta nel momento in cui ne verrà colpito, a seconda delle circostanze.

La scelta del DM è decisiva. Se, come giocatori, ritenete che sia stata presa una decisione irragionevole, discutetene con il DM dopo la partita, con la speranza di evitare ulteriori incomprensioni in futuro.

Accrescere le Abilità

Se lo desiderate, il punteggio dell'abilità di un giocatore può essere incrementato al di sopra del punteggio della caratteristica su cui l'abilità stessa si basa. Per sviluppare il punteggio di un'abilità è necessario, nel momento in cui viene data la possibilità di scegliere un'abilità, rinunciare a sceglierne una nuova e destinare tale opzione all'incremento di un punto di un'abilità già posseduta.

Tale tipo di sviluppo dell'abilità viene indicata sulla scheda del personaggio

aggiungendo un bonus dopo il nome dell'abilità (per esempio: Acrobazie +1, Conoscenza della Natura +2, ecc.). Sviluppare le abilità aumenta la possibilità di avere successo nelle relative prove. Gli altri benefici garantiti da quell'abilità non vengono influenzati da tale bonus.

Queste sono scelte permanenti; non potete rimescolare i punteggi delle abilità dopo che il personaggio ha iniziato l'avventura.

Imparare Abilità Aggiuntive

Con il passare del tempo, il vostro personaggio può ottenere sempre più abilità o sviluppare quelle già possedute.

Tutti i personaggi ottengono la possibilità di scegliere una nuova abilità ogni 4 livelli di esperienza: ottengono le loro prime abilità al 1° livello, quindi una nuova abilità al 5° livello, un'altra al 9° livello, un'altra al 13° livello e così via.

Ogni nuova possibilità di ottenere un'abilità può essere utilizzata per acquisire una nuova abilità o per sviluppare un'abilità già posseduta secondo le modalità descritte in precedenza. Le nuove abilità possono essere scelte dalla lista di abilità generali o da quelle speciali.

È possibile scegliere un'abilità speciale appartenente ad una classe di personaggio differente dalla propria, ma costerà di più. Un personaggio che sceglie un'abilità speciale da quelli di altre classi di personaggio, ottiene l'abilità con un punteggio pari alla metà della sua caratteristica principale (arrotondata per eccesso). Se sceglie successivamente di sviluppare quell'abilità, automaticamente la porterà fino al pieno punteggio della sua caratteristica di base. Ulteriori incrementi aumenteranno il valore nell'abilità secondo le modalità consuete.

Esempio: Aktai, un Hakomon, sceglie l'abilità speciale per Bratak di Travestimento. Aktai ha un'Intelligenza di 15 e quindi il suo punteggio di abilità sarà di 8. Aktai più avanti decide di sviluppare la sua abilità, aumentandone il valore direttamente a 15. Se più tardi vorrà svilupparla ulteriormente, la accrescerà fino al punteggio di 16 (+1).

Numero Massimo di Abilità

Conosciute in base al Livello del Personaggio

1° Livello:	7 abilità
5° Livello:	8 abilità
9° Livello:	9 abilità
13° Livello:	10 abilità
17° Livello:	11 abilità
21° Livello:	12 abilità
25° Livello:	13 abilità
29° Livello:	14 abilità
33° Livello:	15 abilità

Abilità del Personaggio

Le Abilità e la Scheda del Personaggio

Registrate le vostre abilità sulla scheda del vostro personaggio in questo modo: per prima cosa trovate uno spazio vuoto sulla scheda e scrivete “Numero di Abilità Scelte _____”, lasciando dello spazio sotto la linea. Registrate sulla linea il numero di abilità iniziali che può scegliere il vostro personaggio.

Sotto la riga, annotate le abilità del vostro personaggio. Registrate il nome dell'abilità, l'abbreviazione della caratteristica su cui si basa l'abilità, ogni modificatore permanente che avete ottenuto per quella abilità devolvendo ad essa delle opzioni di scelta, e l'attuale tiro di abilità che dovete fare per superare una prova con quella abilità.

Esempio: Yesugai, un Guerriero a Cavallo della tribù Murkit (Fo 17, In 13, Sa 7, Co 12, De 13, Ca 9) sta dando inizio alla sua carriera da avventuriero. La sua Intelligenza di 13 gli fa ottenere un'abilità aggiuntiva. Dopo che avrà determinato le sue abilità sulla Tabella del Background e avrà scelto la sua abilità aggiuntiva, la sua scheda apparirà in questo modo:

Numero di Abilità: 5
Equitazione (De): 13
Intimidire (Fo): 17
Acrobazie (De): 13
Seguire tracce (In): 13
Lottare (Fo): 17

Abilità Legate allo Stile di Vita e ai Punteggi di Caratteristica

Anche se le abilità rappresentano delle capacità specializzate nel tempo o delle aree di conoscenza, esse non coprono tutti gli aspetti della vita nei Khanati di Ethengar; la loro vita di nomadi ha dato agli ethengariani una capacità istintiva di svolgere i compiti quotidiani delle loro vite. Tutti gli Ethengariani sanno come costruire una yurta o un carro, sono esperti nell'allevamento degli animali e sanno come muoversi attraverso le steppe usando il sole o le stelle. Possono anche trovare cibo sufficiente per tenersi in vita quando sono lontani dalle loro mandrie. In breve, sanno come sopravvivere nelle steppe.

Nella maggior parte delle situazioni si può presumere che i personaggi di Ethengar svolgano senza problemi compiti legati al loro stile di vita ma, occasionalmente, potreste voler giudicare quanto bene un personaggio compie specifiche azioni, ad esempio determinare quanto bene guida un carro in situazioni difficili. In tal caso, un personaggio può fare una prova sul punteggio della sua abilità per determinare quanto bene stia eseguendo quello specifico compito. Per

determinare quanto un personaggio sia informato su un certo aspetto dello stile di vita di Ethengar, può essere richiesto un tiro di Intelligenza o Saggezza. Quando costruisce una yurta o un carro, un tiro contro Destrezza può determinare quanto bene le abbia costruite. Di seguito indichiamo un elenco completo di queste abilità legate allo Stile di vita. Tutti i personaggi di Ethengar possiedono queste abilità.

I personaggi che desiderano migliorare la propria conoscenza di un qualsiasi aspetto del proprio stile di vita possono scegliere di utilizzare uno dei propri punti abilità per farlo. L'area scelta diventa quindi un'abilità con un bonus +1 automatico.

Esempio: Tostai desidera diventare un esperto costruttore di yurte. Spende quindi uno dei suoi punti abilità e guadagna l'abilità di Costruzione Yurta con +1. Se gli piacesse, potrebbe spendere punti abilità aggiuntivi e aumentare ulteriormente l'abilità.

Il seguente elenco mostra quale sia il punteggio di caratteristica di riferimento quando si utilizza l'abilità per eseguire un compito difficile:

Allevamento degli Animali (In o Sa)
Accendere un fuoco (In o Sa)
Orientarsi (In o Sa)
Sopravvivenza – solo nelle steppe (In o Sa)
Guidare un carro (De)
Costruire una Yurta o un Carro (De)
Danzare (De)
Cantare (Ca)

Descrizione delle Abilità

A seguire trovate le abilità particolarmente adatte, o utili, in una campagna ambientata nei Khanati di Ethengar, elencate in base alla caratteristica su cui si basano. Questa non è una lista completa di tutte le possibili abilità. Potete suggerire altre abilità al vostro DM e lui potrebbe avere altre abilità tra cui farvi scegliere.

Non lasciatevi sfuggire la possibilità di inserire abilità sostanzialmente inutili ma divertenti. Le abilità possono essere utili ai personaggi per risolvere i problemi all'interno di una sessione di gioco, ma un'abilità non deve essere utile per essere desiderabile – può essere semplicemente divertente. Non esitate a chiedere al vostro DM di inserire un'abilità che potrebbe anche non essere molto utile, ma che calza a pennello con ciò che avevate immaginato per il vostro personaggio.

Abilità di Forza

Intimorire: l'abilità di costringere gli altri a fare ciò che volete che facciano. Un successo nella prova costringe i PNG a fare qualcosa cui solitamente non piace, ad

esempio combattere, (ad esempio ai codardi Esterni che sono per la maggior parte agricoltori o artigiani) secondo le loro possibilità. Questa abilità opera al meglio sugli Esterni e sui non-combattenti. PNG avventurieri, o comunque combattenti (guardie, delinquenti, buttafuori, ecc.), possono ignorare una prova riuscita se ne superano una nell'abilità Coraggio.

Lottare: una prova superata in questa abilità fornisce al personaggio un bonus di +1 al suo Punteggio di Lotta così come definito nelle regole Companion D&D®. Punteggi più alti nell'abilità danno bonus migliori: un personaggio con Lottare +1 riceve un bonus di +2, e così via.

Prestanza: l'abilità fornisce conoscenza ed esperienza nel sollevare pesi e svolgere lavori di fatica. Il PG sa come dirigere gli schiavi o i lavoratori in modo da ottimizzare il loro lavoro, e comprende l'uso di meccanismi semplici come cunei, carrucole o leve. Il personaggio acquisisce un bonus di +2 alle prove di Forza per compiti difficoltosi come piegare sbarre o sfondare porte e pareti.

Abilità di Intelligenza

Alchimia: l'abilità di riconoscere e identificare le comuni sostanze alchemiche e pozioni.

Arte dell'Assedio: l'abilità di dirigere operazioni di assedio contro gli insediamenti fortificati degli Esterni. Il personaggio sa dove posizionare al meglio l'artiglieria, come scavare un tunnel sotto le mura e come ridurre in macerie le cinta. Quando vengono usate macchine d'assedio secondo le regole di D&D® Master, i personaggi con questa abilità aggiungono un +5 al loro fattore BR per ogni punto di abilità che possiedono.

Artiglieria: consente al personaggio di comprendere l'uso dei pezzi di artiglieria. Una prova riuscita dà un bonus di +2 al tiro per colpire con questi tipi di armi.

Camuffarsi: l'abilità di travestirsi in modo da sembrare qualcun altro. È richiesta una prova riuscita nell'abilità per ogni personaggio o gruppo di personaggi che il travestimento deve ingannare. Il tiro è modificato dal bonus di Saggezza dell'osservatore o da eventuali penalità. Quindi un personaggio con un punteggio alto di Saggezza ha maggiori possibilità di smascherare un travestimento.

Cartografia: il personaggio non deve necessariamente saper leggere o scrivere, ma riesce a capire e a realizzare delle mappe. Una prova è necessaria nel caso di mappe complesse su tre dimensioni, o per fare la mappa di un'area a memoria.

Conoscenza dei Sigilli: l'abilità di leggere e interpretare i sigilli mistici. Nessuna prova d'abilità è richiesta ad un Hakomon per imparare gli incantesimi.

Abilità del Personaggio

Conoscenza del Valore di Mercato:

un personaggio con questa abilità conosce automaticamente il valore di mercato pagato dagli Esterni per i beni comuni, compresi i cavalli, le pecore, le gemme, ecc. Una prova riuscita nell'abilità permette di stimare approssimativamente il valore dei beni speciali, come gli oggetti magici e i tesori.

Culture Non-Umane: conoscenza generale di tutte le razze non-umane presenti nelle steppe e nelle Terre Brulle. Comprende una conoscenza non esaustiva delle tradizioni non-umane, dei metodi di guerra, delle abilità magiche e un vocabolario molto basilare.

Geografia Planare: il personaggio ha una conoscenza generale del Primo Piano Materiale, Interno, Esterno, Astrale ed Etereo, come descritti nel Manuale del Giocatore di D&D Companion. Include anche un'idea delle tecniche per viaggiare tra i Piani, e degli abitanti comuni dei piani più noti. Non include la conoscenza del Piano degli Spiriti.

Imitare: l'abilità di riprodurre i versi degli animali e gli accenti.

Ingegneria Magica: la capacità di riconoscere i principi di base di alcuni congegni magici poco familiari. L'abilità non comprende un addestramento pratico al disegno o alla fabbricazione di artefatti magici. Include invece la capacità di riconoscere gli oggetti magici più comuni.

Lasciare Segnali: consente al personaggio di lasciare dei messaggi comprensibili solo ad un altro specialista. Ad esempio, un cumulo di pietre e ramoscelli apparentemente insignificante lasciato su una pista potrebbe indicare la presenza di un pericolo a degli alleati che seguono il gruppo. Un personaggio con questa abilità può lasciare anche dei semplici messaggi, come: "un esercito arriva da nord", "accampatevi qui", o "ritorna e avverti il Khan". La comunicazione è possibile anche tramite tamburi da guerra, bandiere e segnali di fumo. Tutti gli ethengariani riconoscono i tamburi da guerra e le bandiere.

Leggere e Scrivere una Lingua: la conoscenza di una lingua scritta umana, semiumana, o umanoide. Una prova d'intelligenza è richiesta ogni volta che si tenta di leggere o scrivere in questa lingua.

Leggere le Labbra: per usare questa abilità il personaggio deve essere in grado di vedere le labbra della persona o creatura che vuole capire, e conoscere la lingua che viene parlata. Una prova superata significa che la conversazione viene compresa. La distanza dall'obiettivo e il livello di luce devono essere tenuti in considerazione – il DM applicherà dei modificatori per le situazioni più complicate.

Magia Alternativa: l'abilità dà una conoscenza di base degli effetti magici non

direttamente collegati ai normali incantesimi, in particolare le abilità speciali dei mostri più conosciuti del Primo Piano Materiale, Extraplanari e degli esseri Immortali.

Nautica: l'abilità consente l'uso di piccole barche e chiatte. Include anche la capacità di pescare. I compiti semplici sono eseguiti automaticamente; solamente le situazioni pericolose o insolite richiedono una prova.

Navigazione: orientando la propria direzione in base al sole e alle stelle, il personaggio conosce approssimativamente dove si trova. Un personaggio con questa abilità sa automaticamente la propria posizione all'interno delle steppe, al di fuori della nazione è richiesta una prova.

Recitare: l'abilità di pretendere di essere qualcun altro o di mostrare false emozioni. Un utilizzo con successo di questa abilità consente al personaggio di mentire nel tempo.

Seguire Tracce: il personaggio è in grado di seguire tracce. Il DM è libero di aumentare o diminuire le possibilità di successo secondo le circostanze (tempo trascorso dal passaggio, tipo di terreno, numero degli inseguiti, e così via). Questa abilità può essere usata anche per disperdere le tracce lasciate dal PG o dai suoi compagni. Per scoprire le tracce occultate dal PG gli inseguitori devono superare una prova d'intelligenza, con una penalità pari alla differenza tra il risultato della prova del PG e il suo punteggio di abilità. Per esempio, Temur sta provando a nascondere le tracce lasciate dal suo cavallo. Lei ha un punteggio di 15 nell'abilità Seguire tracce e tira un 5, una prova superata. Chiunque segua le sue tracce ha una penalità di -10 sulla prova d'intelligenza per individuarle.

Sopravvivenza: il personaggio è in grado di trovare cibo, riparo e acqua in qualsiasi tipo di terreno a sua scelta (montagne, deserto, foreste, ecc.). Tutti gli ethengariani possiedono questa abilità per sopravvivere nel Mare d'Erba. Una prova superata comporta che il personaggio riesca a procurare il necessario per sostentare sé stesso e diversi compagni (funghi, radici, bacche, insetti, ratti del deserto e così via). È richiesto imparare nuovamente l'abilità per sopravvivere in territori di tipo diverso.

Storia Antica: conoscenza nel dettaglio della storia di Ethengar. È prevista anche una conoscenza generale della storia delle nazioni degli Esterni e delle razze non-umane.

Tattica: l'abilità di utilizzare le truppe nel modo migliore. Una prova superata comporta che il DM modificherà il risultato di un confronto entro limiti ragionevoli (e favorevoli).

Abilità di Saggezza

Addestrare Animali: (scegliere un animale particolare). Il personaggio sa come crescere, addestrare e curare il tipo di animale prescelto. È possibile insegnare all'animale semplici esercizi o ordini basilari.

Conoscenza degli Spiriti: l'abilità fornisce la conoscenza delle creature che provengono dal piano degli spiriti, come comportarsi con loro e come placarle. Una prova superata nell'abilità consente ad uno Sciamano di riconoscere uno spirito camuffato. Il DM eseguirà la verifica in segreto, informando il giocatore del risultato.

Conoscenza della Natura: l'abilità fornisce la conoscenza delle piante comuni e della vita degli animali del Mare d'Erba. Questo include il saper discendere tra piante commestibili e velenose, erbe curative, o riconosce segnali di un pericolo innaturale come una foresta insolitamente quieta, l'assenza di vita normale delle piante, comportamenti atipici degli animali, ecc. L'uso di questa abilità nel Mare d'Erba riceve un bonus di +3. L'uso di questa abilità in un luogo non familiare comporta una penalità da -2 a -5. Per esempio, l'utilizzo di questa abilità nelle montagne di Casa di Roccia potrebbe comportare una penalità di -5.

Conoscenza di Codici e Leggi: conoscenza delle leggi e dei codici morali che regolano la società ethengariana.

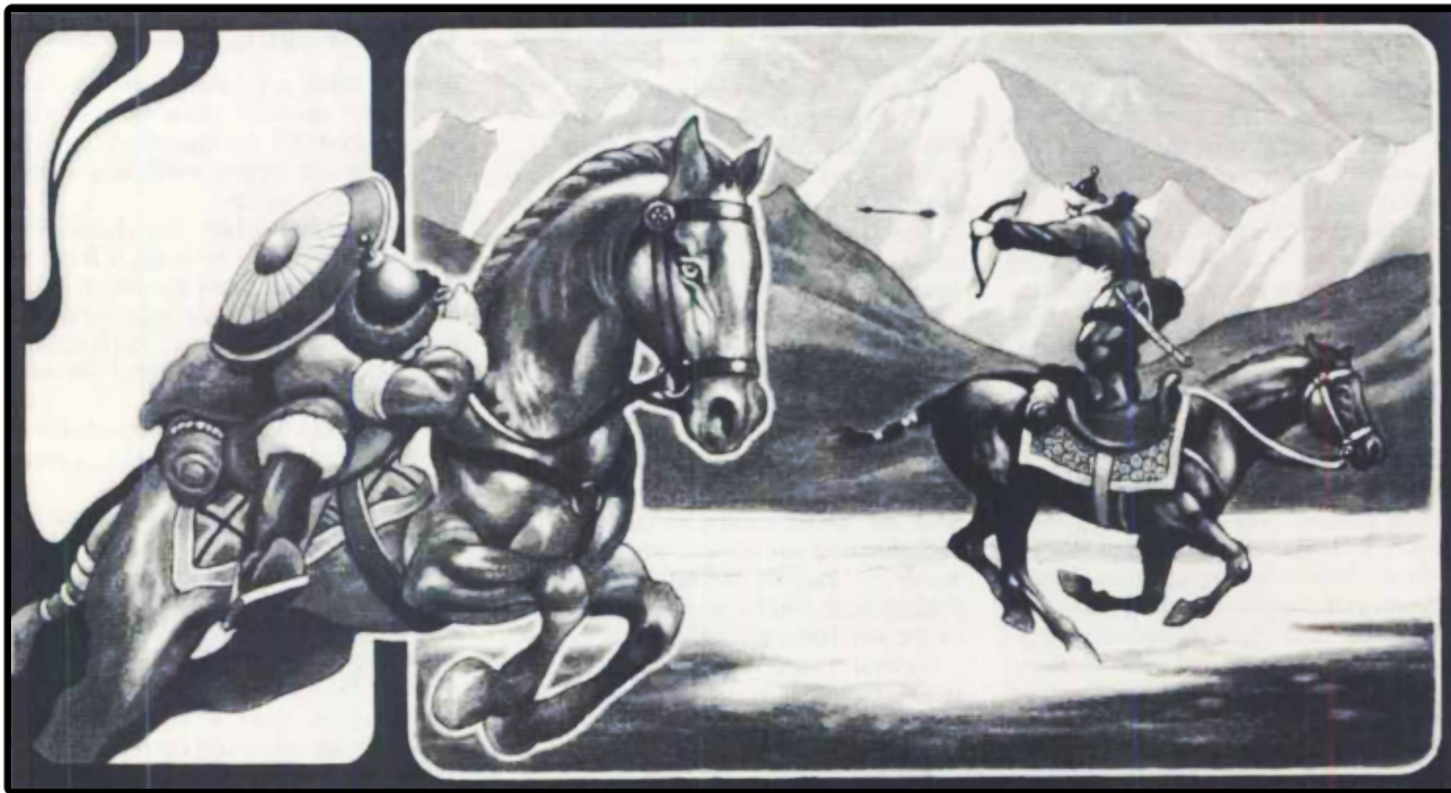
Coraggio: questa abilità permette al personaggio di resistere agli effetti di qualsiasi magia che intimorisce. Un PNG può annullare gli effetti di una prova di Intimidire superando una prova in questa abilità. Se il PNG è di livello più alto del personaggio, viene aggiunto un bonus di +1 per ogni livello di differenza.

Falconeria: la abilità di cacciare con un falco. Permette di sapere quando rilasciare un uccello rapace per catturare la piccola selvaggina e come recuperarlo subito dopo. Comprende anche la capacità di prendersi cura e addestrare un uccello rapace.

Geografia del Piano degli Spiriti: l'abilità fornisce una conoscenza generica della geografia del Piano degli Spiriti, compreso il viaggiare tra il Primo Piano e il Piano degli Spiriti. Un personaggio con questa abilità può percepire la presenza di uno spirito nelle vicinanze se supera con successo una prova.

Guarigione Naturale: il personaggio conosce l'uso di erbe curative. Se il PG supera con successo una prova di Guarigione, al bersaglio avvelenato è concesso un secondo Tiro Salvezza con una penalità di -2. Una prova riuscita dell'abilità consente di guarire di 2 punti ferita per ogni giorno di totale riposo grazie alle cure naturali.

Abilità del Personaggio



Misticismo: il personaggio conosce istintivamente come agire nel miglior modo per acquisire il favore degli Immortali e degli spiriti, o per evitare di essere vittima di una maledizione. Una prova superata con successo comporta che il personaggio ha saputo riconoscere un idolo dedicato ad un patrono Immortale, consentendogli di dargli il dovuto rispetto.

Onorare (uno specifico Immortale): l'abilità di onorare correttamente un Immortale per ottenere il suo favore e il suo aiuto. Include la conoscenza del codice di comportamento e dei rituali graditi all'Immortale in questione. Questa abilità consente ai chierici di ottenere gli incantesimi clericali. L'utilizzo di questa abilità da parte di un chierico ottiene automaticamente il successo nelle situazioni di routine. Se il chierico ha compiuto degli atti che hanno recato dispiacere all'Immortale, può essere chiamato a superare una prova sull'abilità. Un fallimento potrebbe comportare che il chierico non riceva uno o più dei suoi incantesimi, o che venga colpito da qualche altra penalità, come essere temporaneamente maledetto.

Percepire Inganni: la capacità di riconoscere i trucchi o i comportamenti fasulli di altre persone. Un uso riuscito dell'abilità non rivela il grado di falsità delle affermazioni o la motivazione che spinge un individuo a mentire, ma da solamente al personaggio la convinzione che l'oratore sta cercando intenzionalmente di

ingannarlo. Diversamente dall'incantesimo Individuazione delle Bugie, questa abilità segnala al personaggio solamente di diffidare del PNG che sta tentando di ingannarlo, non permetterà di scoprire se le asserzioni sono vere o false. Il DM effettuerà la prova in segreto, informando il giocatore del risultato.

Pronto Soccorso: una prova riuscita consente al PG di ripristinare 1d4 punti ferita ad un personaggio o una creatura ferita. Questa abilità non può essere usata su un personaggio o su una creatura per più di una volta per ogni serie di ferite, ovvero se al personaggio sono stati ripristinati tutti i punti ferita e poi viene ferito di nuovo, allora può essere applicato nuovamente Pronto Soccorso. Se la prova d'abilità fallisce con tiro di dado di 20, verranno inflitti 1d4 punti ferita al bersaglio.

Senso del Pericolo: l'abilità di percepire il pericolo o le situazioni rischiose. Una prova superata nell'abilità equivale a dire che il PG ha la sensazione di un pericolo imminente. Il PG non conoscerà la natura o la fonte del pericolo. Il DM effettuerà la prova in segreto, informando il giocatore del risultato.

Servilismo: questa abilità permette al personaggio di tirarsi fuori da situazioni complicate nella società ethengariana. Il personaggio conosce come prostrarsi di fronte a qualcuno con uno status sociale più elevato e sa come rendersi servile. L'uso riuscito dell'abilità comporterà il perdono dei reati minori o la riduzione delle sanzioni

per i maggiori. È utile anche per migliorare il morale di un Khan irascibile.

Abilità di Destrezza

Abilità Equestre: Con questa abilità gli ethengariani sono in grado di combattere, lanciare frecce e incantesimi mentre sono a cavallo senza bisogno di superare una prova. La verifica dell'abilità viene richiesta nelle seguenti circostanze: per richiamare un cavallo al suo cavaliere, per usare il cavallo come uno scudo nascondendosi sul suo fianco, per saltare un ostacolo e per evitare di essere disarcionati. Se la prova non viene superata allora il cavallo non risponderà alla chiamata, ma può continuare ad essere chiamato ad ogni round; un cavaliere che stia saltando un ostacolo o che stia usando il suo cavallo come uno scudo cade a terra e subisce 1d6 di danni. I personaggi ethengariani senza questa abilità devono superare una prova di Destrezza ogni volta che provano a combattere, lanciare frecce o incantesimi mentre sono a cavallo. Se falliscono, cadono a terra e subiscono 1d6 punti di danno.

Acrobazia: la capacità di saltare e fare balzi senza inciampare. Un personaggio con questa abilità può eseguire imprese acrobatiche impressionanti mentre cavalca un cavallo al galoppo, e può rimanere in equilibrio su corde e cavi tesi. Una prova riuscita è necessaria per eseguire qualsiasi impresa acrobatica; il fallimento può

Abilità del Personaggio

comportare la caduta del personaggio (con eventuali danni) o, se il tiro fallisce di soli 1 o 2 punti, il DM può concedere un altro tiro di Acrobazia per evitare la caduta. Una prova superata di Acrobazia riduce l'altezza effettiva di una caduta di 3 metri.

Armaiole: l'abilità di fabbricare e riparare le armature di cuoio. I livelli più alti di questa abilità consentono al personaggio di creare e riparare armature ad anelli (abilità +1) e armature lamellari (abilità +2).

Arrampicarsi in Montagna: l'abilità consente di arrampicarsi sulle montagne utilizzando i pioli e le corde della yurta come aiuti per la scalata. Questa abilità viene utilizzata dai Bratak nelle montagne di Casa di Roccia. È disponibile solo per i Bratak delle tribù Murkit, Kiyat e Yakka.

Artista della Fuga: il personaggio ha la possibilità di liberarsi quando viene legato. Una prova superata permette al personaggio di liberarsi delle corde. L'abilità di base è efficace solo contro le corde; livelli più alti sono necessari per liberarsi da catene di ferro, ecc.

Cavalcare Mostri: un personaggio con questa abilità è in grado di controllare e cavalcare uno specifico tipo di mostro. Sono necessari delle prove di abilità per controllare il mostro in situazioni pericolose o se viene ferito in combattimento. Un fallimento porta il mostro ad imbizzarrirsi fino a quando non viene riportato sotto controllo (effettuare una verifica ad ogni round).

Disarcionare: permette al personaggio di disarcionare un avversario. Un personaggio può evitare di essere disarcionato superando una prova di Abilità Equestre. Un cavaliere disarcionato subisce 1d6 punti di danno dalla caduta. La differenza tra i livelli dei due personaggi viene usata come modificatore quando si prova a disarcionare un avversario e questo tenta di evitare di essere disarcionato. Per esempio, un personaggio di 2° livello sta provando a disarcionare un cavaliere del 10° livello. La prova d'abilità subisce una penalità di -8 alla Destrezza di chi attacca. Al contrario, il guerriero del 10° livello riceverebbe un bonus di +8. Una prova d'abilità superata consente anche al personaggio di atterrare cavallo fermo. Il cavaliere subisce 1d6 punti di danno a meno che non superi una prova di Destrezza.

Fabbriante di Archi: l'abilità di fabbricare archi e frecce.

Scocco Rapido: una prova superata permette ad un personaggio di scoccare con il proprio arco due volte in un round. Ogni colpo riceve una penalità di -3 per colpire. La prima freccia è lanciata seguendo il normale ordine d'iniziativa, la seconda freccia viene sempre lanciata alla fine del round.

Istinto di Combattimento: l'istinto di attaccare in maniera impulsiva per primo fra tutti fa ottenere al personaggio un vantaggio nel combattimento. Una prova riuscita nell'abilità concede un +2 all'iniziativa al primo round di un combattimento in corpo a corpo.

Maestria nelle Armi: questa abilità permette al personaggio di diventare abile con un'arma, come descritto nelle regole Master di D&D alla voce Maestria nelle Armi. Per ogni livello successivo di Maestria nelle Armi deve essere speso un punto abilità.

Nascondersi all'Aperto: l'abilità fornisce la capacità di muoversi all'aperto usando la migliore copertura possibile. Una prova superata con successo riduce la possibilità che il personaggio venga individuato del 50%. Il DM deciderà la percentuale base per essere individuato. I Bratak possono usare questa abilità per migliorare le loro abilità di Nascondersi nelle Ombre e Muoversi Silenziosamente mentre sono all'aperto.

Prontezza: l'abilità permette al PG di estrarre un'arma senza perdere tempo e di evitare gli effetti della sorpresa. Una prova superata permette al personaggio di svegliarsi non appena sente un minimo rumore.

Riflessi Pronti: l'abilità concede di incoccare e scoccare rapidamente una freccia dando un bonus di +2 all'Iniziativa.

Saltare: una prova d'abilità riuscita permette al personaggio di superare ostacoli non troppo alti. Consente di saltare in alto o in lungo fino a 3 metri, e di 3 metri ulteriori se si prende una rincorsa.

Abilità di Costituzione

Resistenza agli Alcolici: un talento che consente di assorbire grandi quantità di alcoolici senza ubriacarsi. La prima prova fallita indica che il personaggio è ubriaco; la seconda che sviene.

Resistenza: la capacità di compiere un'azione per periodi lunghi di tempo. Superare questa prova di abilità permette al personaggio di correre (o ingaggiare altre determinate azioni richieste) per un'ora senza collassare. È necessario ripetere il tiro ad ogni ora per cui l'azione si svolge, con una penalità di -1 per ogni ora aggiuntiva dopo la prima. Il personaggio ha successivamente bisogno di recuperare le forze per un tempo pari a tre volte quello impiegato per compiere l'azione.

Abilità di Carisma

Autorità: una prova riuscita nell'abilità aggiunge un bonus di +1 al Morale e al Tiro per Colpire di tutti i PNG agli ordini del personaggio. L'abilità può anche essere usata per convincere altri PNG ad eseguire i comandi del personaggio.

Cantastorie: l'abilità permette di incantare il pubblico raccontando storie. È anche un'abilità degli sciamani tribali, esperti nella storia di Ethengar.

Contrattare: una prova effettuata con successo su questa abilità indica che il personaggio è riuscito a strappare il prezzo migliore per le proprie merci, informazioni o servizi. Se due individui che possiedono entrambi questa abilità contrattano tra di loro, vince chi dei due effettua il tiro migliore. Il DM è libero di assegnare bonus e penalità a ciascun personaggio per rendere più verosimile la difficoltà della contrattazione.

Giocare d'Azzardo: l'abilità fornisce un talento per la maggior parte dei giochi a scommessa. Una prova superata aumenterà la possibilità di vittoria del personaggio in un modo ragionevole.

Ingannare: l'abilità di persuadere un ascoltatore sulla verità e sulla sincerità di ciò che si è detto, a prescindere dal fatto che l'oratore stia omettendo, sia un bugiardo, o entrambe le cose. Una prova riuscita di questa abilità fa credere vera ad un PNG un'asserzione falsa, o gli fa accettare un'asserzione ingannevole come onesta e sincera. Una prova fallita indica che il personaggio si è inciampato sulle sue stesse parole o che suona poco convincente. Questa abilità non funzionerà se è attivo un incantesimo di Individuazione delle Bugie.

Ottenere Fiducia: quest'abilità consente di ottenere la fiducia di un PNG attraverso una combinazione di cortesia, rispetto delle tradizioni, conoscenza della natura umana e comportamento onorevole. Un uso riuscito dell'abilità fa in modo che un PNG consideri il personaggio degno di fiducia almeno fino a quando non venga provato in maniera evidente il contrario. In situazioni di routine è sufficiente una prova superata, ciò riguarda situazioni del tipo una visita durante la notte all'accampamento di un'altra tribù per cercare cibo e protezione, ecc. In circostanze pericolose o di minaccia, o se il PNG ascoltatore è ostile o ha già delle ragioni per dubitare della parola del personaggio, il DM può assegnare penalità alla prova.

Persuasione: l'abilità permette di persuadere un PNG della propria onestà e sincerità. Questa abilità non può essere usata per ingannare un ascoltatore; l'oratore deve sempre essere convinto che ciò che dice sia la verità. Se il PNG è ostile, o in qualche modo dubita della buona fede del personaggio, il DM può assegnare al tiro penalità variabili da -1 a -8.

Tabella del Background

Ogni personaggio originario di Ethengar inizia con due abilità di classe obbligatorie più altre due abilità a scelta selezionate, o tra le abilità speciali della classe, o dalla lista delle abilità generali (composta da quelle abilità che qualsiasi personaggio può avere).

Guerrigero a Cavallo

Abilità obbligatorie: Abilità Equestre (De) e Intimorire (Fo)

Abilità speciali: Acrobazia (De), Arte dell'Assedio (In), Artiglieria (In), Autorità (Ca), Disarcionare (De), Fabbriante di Archi (De), Istinto di Combattimento (De), Nascondersi all'Aperto (De), Riflessi Pronti (De), Scocco Rapido (De), Tattica (In), Seguire Tracce (In)

Bratak

Abilità obbligatorie: Abilità Equestre (De) e Camuffarsi (In)

Abilità speciali: Acrobazia (De), Arrampicarsi in Montagna (De), Artiglieria (In), Artista della Fuga (De), Contrattare (Ca), Conoscenza del Valore di Mercato (In), Disarcionare (De), Fabbriante di Archi (De), Istinto di Combattimento (De), Leggere le Labbra (In), Ottenere Fiducia (Ca), Persuasione (Ca), Recitare (In), Riflessi Pronti (De), Scocco Rapido (De), Seguire Tracce (In)

Hakomon

Abilità obbligatorie: Leggere e Scrivere una Lingua (In) e Conoscenza dei Sigilli (In)

Abilità speciali: Alchimia (In), Ingegneria Magica (In), Geografia Planare(In), Magia Alternativa (In)

Chierico

Abilità obbligatorie: Misticismo (Sa) e Onorare (uno specifico Immortale) (Sa)

Scelta dell'Immortale da servire. Il DM può decidere di non far interpretare un chierico di Cretia, poiché sono dei caotici rabbiosi con forti tendenze antisociali.

Cretia: Ingannare (Ca), Percepire Inganni (Sa)

Yamuga: Conoscenza degli Spiriti (Sa), Ottenere Fiducia (Ca)

Tubak: Conoscenza di Codici e Leggi (Sa), Percepire Inganni (Sa)

Abilità speciali: Conoscenza della Natura (Sa), Culture Non-Umane (In), Guarigione Naturale (Sa), Ottenere Fiducia (Ca), Percepire Inganni (Sa), Persuasione (Ca), Storia Antica (In)

Sciamano

Abilità obbligatorie: Cantastorie (Ca) e Conoscenza degli Spiriti (Sa)

Abilità speciali: Conoscenza della Natura (Sa), Geografia del Piano degli Spiriti (Sa), Guarigione Naturale (Sa), Persuasione (Ca), Storia Antica (In)

Abilità Generali

(per qualsiasi personaggio)

Forza

Lottare
Prestanza

Intelligenza

Cartografia
Conoscenza del Valore di Mercato
Culture Non-Umane
Imitare
Lasciare Segnali
Leggere e Scrivere una Lingua

Nautica
Navigazione
Sopravvivenza (al di fuori delle steppe)

Saggezza

Addentrare Animali
Conoscenza di Codici e Leggi
Coraggio
Falconeria
Misticismo
Pronto Soccorso
Senso del Pericolo
Servilismo

Destrezza

Abilità Equestre
Armaiolo
Cavalcare Mostri
Maestria nelle Armi
Prontezza
Saltare

Costituzione

Resistenza agli Alcolici
Resistenza

Carisma

Cantastorie
Contrattare
Giocare d'Azzardo
Ingannare



Nomi Ethengariani

I seguenti nomi sono tutti adatti per personaggi originari di Ethengar. Potete sceglierne uno per il vostro personaggio se avete difficoltà ad individuarne uno da soli.

Nomi Maschili

Abaka	Kaikhatu
Abakan	Kaunchi
Abushka	Kashin
Akbalik	Kassar
Akbar	Kahak
Akjin	Khabul
Akov	Knyuk
Aksinya	Kogatai
Anaktai	Kogotal
Arghun	Koja
Arik	Kublai
Atika	Kuyuk
Babar	Mangu
Baidu	Madutai
Batu	Makbai
Barak	Medu
Barka	Mongke
Basl	Mongu
Bektor	Morkatal
Berke	Muhuli
Boga	Nargabai
Buka	Nayan
Chagatai	Noghai
Chibai	Noyon
Chimei	Numughan
Cudga	Ogodai
Dasadas	Oktai
Degke	Orkajin
Duttai	Ortu
Essen	Potor
Ethenor	Subutai
Gaidu	Taranis
Gakadu	Telek
Ghazan	Temujin
Goibban	Temur
Gokti	Toktai
Groat	Tuda
Hatu	Tulabugha
Huaji	Tuli
Hulagu	Ulati
Jagatai	Ulgatai
Jamuga	Vasilas
Jebe	Yagatu
Jemugu	Yamun
Juchi	Yatak
Kadan	Yestai
Kaidu	Yesugai

Nomi Femminili

Abbuka	Kowlesin	Temulin
Actacta	Kwelon	Tena
Actun-tai	Lassick	Tessia
Ai-Bantu	Lisai	Trungpa
Ari-Ki	Loi-Tan	Una
Arika	Loubai	Uiska
Astuni	Lowelon	Ullai
Babari	Mahka	Vilma
Beckga	Maklai	Voltai
Beirkai	Mecku	Voxila
Bortei	Medu-An	Waruni
Bryyda	Midulia	Wastda
Buitai	Montgha	Wourick
Bukhai	Monessa	Yagha
Bulagan	Mostan	Yecki
Bushgu	Nen-Tai	Yest-Tal
Camdu	Neske	Yictor
Cerrack	Nesrick	Yu-Tu
Cirrick	Ni-Jin	
Chog-yan	Nillos	
Com-Jah	Nikor	
Courrie	Nominar	
Dasacki	Nummsas	
Dest-tai	Nuztai	
Dourrie	Obacki	
Erikai	Octosis	
Essie	Oruni	
Goihan	Otebu	
Gossick	Ottai	
Gurricktai	Pabulai	
Gwendai	Patai	
Hat-Tai	Pecas	
Hackerrick	Pedgha	
Hendreckai	Pocrick	
Hulai	Potal	
Huwel-Tai	Qashi	
Isenick	Qemur	
Isteran	Qertu	
Izia	Qeranu	
Jallopi	Qorrisha	
Jamal	Ro-An	
Jerrick	Rotun	
Joulran	Rungu	
Juch-Jin	Russ-Tal	
Kacdan	San-Jin	
Kadran-Tal	Sempura	
Kacrick	Sicontai	
Kashinai	Sirona	
Kassiri	Situ	
Kokachin	Solem	
Kopan	Susti	
Kostin	Talia	

Aspetto Fisico

La lista seguente di tratti distintivi può essere usata per completare il vostro personaggio. Sceglietene due o tre per aiutarvi a formare un'immagine del vostro personaggio.

Zigomi alti, occhi marroni, capelli scuri, mascella pronunciata, capelli intrecciati, guance scavate, occhi infossati, volto segnato dal tempo, labbra sottili, narici dilatate, lobi delle orecchie prominenti, doppio mento, grandi sopracciglia, denti mancanti, denti ingialliti, denti perfetti, baffi lunghi, baffi arricciati, testa rasata, unghie lunghe, unghie smaltate, mani sottili, mani grassocce, gambe larghe (perlopiù cavalieri), piedi piatti, esile e magro, grasso, occhi brillanti.

Stravaganze

La seguente lista di stravaganze può essere utilizzata per creare tratti maggiormente distintivi del vostro personaggio.

Pensiero fisso, si gratta (per le pulci?), mette le dita nel naso, si gratta il mento, si tira i lobi delle orecchie, giocherella con le mani, si gratta la testa, si rigira i baffi, si tocca le trecce dei capelli, tocca i gioielli, strizza l'occhio, si schiarisce la gola, sbuffa, ha una risatina nervosa, si succhia il pollice, trascina i piedi, si tira il naso, appoggia la testa da un lato, schiocca le dita, si scrocchia le dita, si nasconde sotto il cappuccio, fischia, bisbiglia, canta canzoncine stonate, borbotta tra sé, sorride spesso, oscilla le braccia mentre cammina.

Titoli

I titoli rappresentano una parte importante della società di Ethengar. È importante conoscere lo status di qualsiasi persona incontrerete, anche perché questo determinerà il modo corretto di comportarsi con lui.

La lista che segue definisce i titoli militari in ordine di importanza:

Akan – Comandante di uno Argam

Dakan – Comandante di uno Dagam

Orkhan – Comandante di uno Mingam

Khan

Gran Khan

Esistono molti altri titoli. Il loro relativo ordine di importanza non è sempre chiaro. Quello che è chiaro è che chiunque abbia un titolo è nelle grazie di un Khan, ed è quindi opportuno riconoscerli tutti gli onori.

Adattare gli Atlanti a AD&D 2° Edizione

Molti di voi potrebbero essere impazienti di passare alla seconda edizione di Advanced Dungeons & Dragons®. Per vostra comodità, abbiamo incluso questa sezione per aiutarvi ad utilizzare questo Atlante nella vostra campagna. Le modifiche alla versione di AD&D vengono prese in considerazione in questa sezione.

Le differenze tecniche tra la versione base di D&D e Advanced sono abbastanza piccole in modo che l'adattamento non crei eccessivi problemi. Comunque, per coloro che non hanno familiarità con D&D base, diamo qui una serie di dettagli che necessitano di un chiarimento. Gli argomenti appaiono in ordine alfabetico per renderne più facile la consultazione.

Quando adattate le vostre avventure di D&D Base tenete in mente che i personaggi di AD&D sono più difficili da gestire ai livelli bassi, mentre i personaggi di D&D Base sono in grado di procurare molti più danni ai livelli intermedi e alti.

D&D è stato ideato per gestire livelli molto alti di gioco, fino ad un massimo di 36. È preferibile che manteniate gli stessi livelli di esperienza in entrambe le versioni del gioco fino al 14° livello. Oltre il 14° livello, partite dal presupposto che ogni cinque livelli di D&D base equivalgono ad un livello di esperienza in AD&D 2a edizione, arrotondati per eccesso. Usando tale conversione, un guerriero del 36° livello diventa del 20° livello nella versione AD&D.

Le nazioni degli Atlanti possono essere inserite in altre campagne in altri mondi, come quelli descritti nel Set per Campagne di FORGOTTEN REALMS®, o nel MONDO DI GREYHAWK®. Questo offre degli sviluppi alternativi interessanti per le regioni ancora non esplorate, permettendovi di continuare la vostra campagna senza dover passare all'altro gioco.

Alcuni degli Sciamani più potenti di Ethengar sono in grado di entrare nel Piano Etereo e di raggiungere altri mondi. Molto spesso gli Sciamani sono in sintonia con luoghi specifici, come la Piana dei Cavalli nella regione Kara-Tur di Forgotten Realms, o i Nomadi della Tigre in Greyhawk. I visitatori che accompagnano o vengono inviati da uno Sciamano di solito sembrano uscire da un animale quando entrano in un altro mondo.

Allineamenti: I personaggi di D&D base hanno a loro disposizione solo tre allineamenti: *Legale*, *Neutrale* o *Caotico*. In AD&D assegnare gli allineamenti *Buono*, *Cattivo* o *Neutrale* dipende di volta in volta dal contesto.

Classi: In D&D base, elfi, nani e halfling sono di fatto delle classi di personaggio. Gli elfi della versione base corrispondono nella versione AD&D ad un elfo guerriero/mago. I nani e gli halfling della versione base diventano invece guerrieri in AD&D. Ai livelli più alti della versione base, i personaggi semi-umani utilizzano le *Classi d'Attacco*, abilità finalizzate a combattere meglio. Ignorate questa regola nella versione AD&D. I guerrieri e i ladri umani non subiscono cambiamenti quando vengono convertiti nel mondo AD&D. Anche i maghi restano maghi in AD&D, mentre i chierici rimangono tali o diventano sacerdoti di specifici miti, in base al mondo di gioco AD&D scelto dal DM.

Domini: I domini sono terre sotto il controllo di un personaggio, come le baronie nella versione AD&D. I Signori di queste terre riscuotono le tasse dai loro abitanti, e usufruiscono delle risorse naturali e dei servizi presenti sul territorio. La popolazione di un dominio, in D&D, cresce in media del 15% meno 5d10 persone al mese. Con una densità di 50 abitanti ogni 1,5 km quadrati, la crescita avviene al ritmo di 1d5% meno 5d10 persone.

Equipaggiamento: La terminologia usata nella versione base di D&D è molto simile a quella utilizzata in AD&D. Il costo dell'equipaggiamento, l'ingombro, il danno in combattimento o la protezione della CA sono leggermente differenti, ma non significativamente; se siete in dubbio, utilizzate le statistiche della versione AD&D.

Esperienza: Anche se l'esperienza totale accumulata dai personaggi è diversa nelle due versioni di gioco, di fatto non vi è una differenza sostanziale. Chiunque capisce la differenza tra un mago di 1° livello e uno stregone di 15°... speriamo!

Incantesimi: Alcuni incantesimi della versione base di D&D hanno nomi leggermente differenti nella versione AD&D. Modificate il numero di incantesimi memorizzabili dalla lista degli incantatori, per allinearli alle regole della versione AD&D.

Ingombro: Vedi la sezione Monete

Immortali: Gli Immortali sono equivalenti alle divinità della versione AD&D. Gli Immortali sono spesso dei PNG che hanno raggiunto il 36° livello e hanno completato una ricerca eroica di qualche tipo. Gli Immortali appartengono a varie "sfere", del tipo:

Materia: di solito relativa agli esseri legali, combattenti, o all'elemento terra. È opposta alla Sfera del Tempo.

Energia: di solito relativa al caos, alle classi di tipo mago o all'elemento fuoco. Opposta alla Sfera del Pensiero.

Tempo: solitamente riferita agli esseri neutrali, alle classi di tipo clericale o all'elemento acqua. Opposta alla Sfera della Materia.

Pensiero: solitamente riferita a qualsiasi allineamento, alle classi di tipo ladro o agli elementali dell'aria. Opposta alla Sfera dell'Energia.

Entropia: non è collegata a niente tranne che alla distruzione; si oppone a tutte le sfere. Corrisponde ai Piani Inferiori di AD&D.

Macchine da Guerra: Questo sistema di combattimento di massa è stato sviluppato per D&D e non ha equivalenti in AD&D. Sugeriamo di utilizzare il supplemento BATTLESYSTEM® che gestisce i combattimenti di massa per entrambi i sistemi.

Maestria nelle Armi: ignorate le indicazioni per la maestria nelle armi della versione D&D e rimpiazzatele con l'equivalente sistema della versione AD&D.

Monete (mo): L'abbreviazione *mo* sta a significare moneta ed è un'unità di misura del peso. Cinquanta *mo* equivalgono a 0,5 kg nella versione AD&D.

Morale: Ogniqualvolta i PNG o i mostri incorrono in qualche difficoltà, soprattutto durante il combattimento, esiste la possibilità che possano arrendersi o fuggire. Utilizzate il sistema di reazione/fedeltà della versione AD&D.

Mostri: alcuni mostri indicati in questo supplemento non esistono nella versione AD&D. Rimpiazzateli semplicemente con un'altra creatura appropriata. Tenete d'occhio l'equilibrio di gioco; possono verificarsi a volte delle differenze in DV e nelle abilità speciali, che richiedono un adattamento.

Movimento (MV): i tassi di movimento nella versione D&D sono dati in *metri/turno* e poi, tra parentesi, in *metri/round*. Nella versione D&D 30 metri/turno equivalgono a 10 fattori nella versione AD&D.

Raggio d'azione: tutte le distanze sono espresse in metri, piuttosto che in centimetri.

Round: round e turni sono utilizzati nello stesso modo in entrambe le versioni. Un round nella versione base equivale ad un minuto; un turno a 60 round. Per semplicità conviene utilizzare le regole equivalenti della versione AD&D.

Wicca: sono dei mostri che lanciano incantesimi. La 2° edizione AD&D gestisce ogni mostro che lancia incantesimi separatamente nel *Compendio dei Mostri*.