

Joe Dever

Gary Chalk

# Magnamund Companion



librogame's LAND







La guida completa  
al mitico mondo  
di LUPO SOLITARIO



# Magnamund Companion

Joe Dever      Gary Chalk



libri NOSTRI



## ILLUSTRATORI

Rob Adams pp 8-9, 10-11, 12-13, 14-15, 16-17 (solo la mappa),  
44-45, 46-47, 48-49, 50-51, 52-53

Gary Chalk pp 3, 4-5, 6-7 (solo le vignette), 16-17 (solo le illustrazioni),  
18-19 20-21, 22-23, 24-25, 26-27, 28-29, 30-31, 74-75, 76-77,  
78-79, 80-81, 82-83, 84-85, 86-87, 88-89, 90-91, 92-93,  
94-95

Richard Hook pp 40-41, 42-43, 54-55, 56-57, 58-59,  
60-61, 62-63

Jane Laycock pp 6-7 (solo scrittura a mano)

[Riprodotta con un font calligrafico]

Peter Lyon pp 32-33, 34-35, 36-37, 38-39, 64-65, 66-67,  
68-69, 70-71

Graham Round pp 72-73, 74-75

Immagine di copertina italiana: Davide Como

Grafico: Graham Round

Redattore: Alison Berry

## THE MAGNAMUND COMPANION

Tutti i diritti riservati.

Copyright © 1986-2006 Joe Dever e Gary Chalk.

## Librogame's LAND

2012, Librogame's Land - [www.librogame.net](http://www.librogame.net)

Traduzione: Dirk, Dragan, BenKenobi, Krenim, Fly, Sabretooth

Tester: Falco della Tempesta, Lucky, BenKenobi, Dragan

Impaginazione: Dirk

Il presente libro è da intendersi a uso esclusivamente personale,  
ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

Traduzione eseguita con il consenso di Joe Dever





# Indice

<b>IL MAGNAMUND IERI E OGGI.....</b>	<b>6</b>	<b>IL SOMMERLUND .....</b>	<b>52</b>
Tavola cronologica degli eventi.....	6	Le proprietà reali, la foresta di Freylund	
Magnamund settentrionale .....	8	e le province baronali di Sommerlund .....	52
I regni del Magnamund settentrionale.....	10	La storia di Sommerlund .....	54
Magnamund meridionale .....	12	Lorin Faldon, il giovane arciere.....	56
I regni del Magnamund meridionale.....	14	Aran Rolny, il piccolo scriba .....	58
 <b>LE RAZZE DEL MAGNAMUND .....</b>	<b>16</b>	Jac Taynor, il figlio dell'agricoltore .....	60
Gli afflussi dei popoli .....	16	I guerrieri di Sommerlund.....	62
Le nazioni Vaderish e Aluviane.....	18	 <b>I GIAK .....</b>	<b>64</b>
Le nazioni Nael e Nael-Aluviane .....	20	L'esercito giak.....	66
Le Terre Libere e il Regno degli Antichi .....	22	Anatomia di un Giak .....	68
Le nazioni Mythenesi e Tianesi.....	24	La lingua giak.....	70
Le nazioni Vassa .....	26	Dizionario giak.....	72
Le nazioni Drakkar/Agarashi.....	28	Zegor Jok Dak Eg (Come parlare il giak) .....	74
Le nazioni primitive/Drodarin .....	30	 <b>IL MONASTERO RAMAS.....</b>	<b>76</b>
 <b>I SIGNORI DELLE TENEBRE .....</b>	<b>32</b>	<b>COSTRUIRE IL MAGNAMUND .....</b>	<b>77</b>
Le creature di Helgedad .....	34	Come modellare gli edifici .....	77
La storia dei Signori delle Tenebre .....	36	Lo Skyrider di Banedon.....	80
La potenza militare		Costruire lo Skyrider e una flotta di navi.....	82
dei Signori delle Tenebre .....	38	Battaglia navale .....	84
 <b>I CAVALIERI RAMAS.....</b>	<b>40</b>	 <b>L'ALBA DEI SIGNORI DELLE TENEBRE .....</b>	<b>86</b>
L'ascesa dei Cavalieri Ramas.....	42	Tasselli colorati per "La rissa	
Il Monastero Ramas .....	44	della taverna di Ragadorn".....	97
 <b>LA RISSA DELLA TAVERNA</b>		Tabella risultati di combattimento.....	97
<b>DI RAGADORN .....</b>	<b>46</b>	Registro di Guerra e Tabella del Destino.....	98
Tavolo di gioco .....	48	 <b>APPENDICI .....</b>	<b>99</b>
Personaggi della taverna di Ragadorn.....	50		



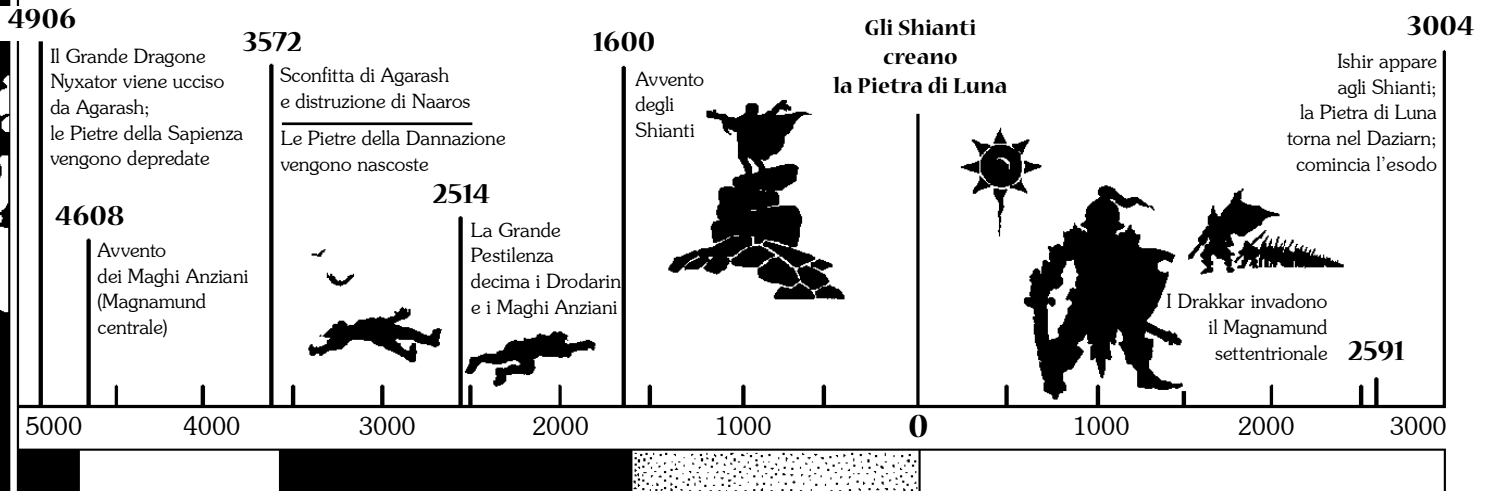
## Tavola cronologica degli eventi







Tutte le date vengono indicate a decorrere dalla data in cui la Pietra di Luna (PL) è stata creata dagli Shianti. Gli anni prima della sua creazione sono indicati dalla data al primo posto, per esempio 4906 PL. Gli anni dopo la sua creazione invece dalla data al secondo posto, per esempio PL 3799. Tutti i dati storici in questo libro sono riferiti all'anno PL 5050.

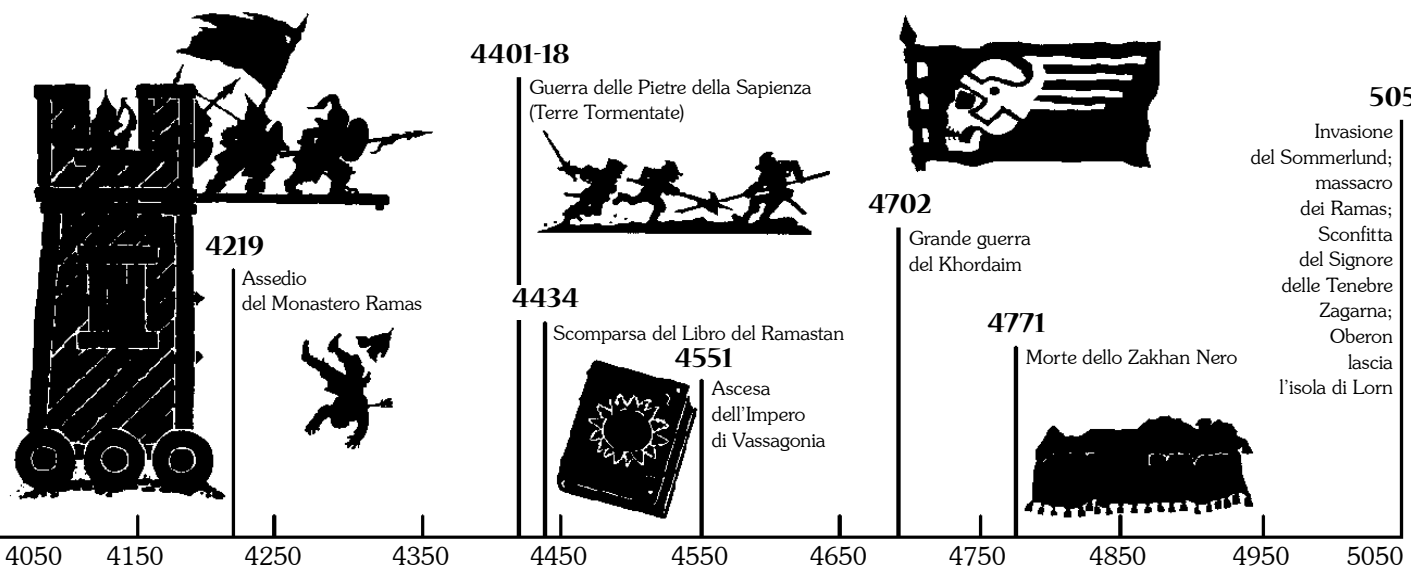


**Età della Guerra**

**Età dei Regni Antichi**

**Età del Risveglio**

**Età d'Oro degli Shianti**



**Età della Stella del Sole**





Magnamund settentrionale

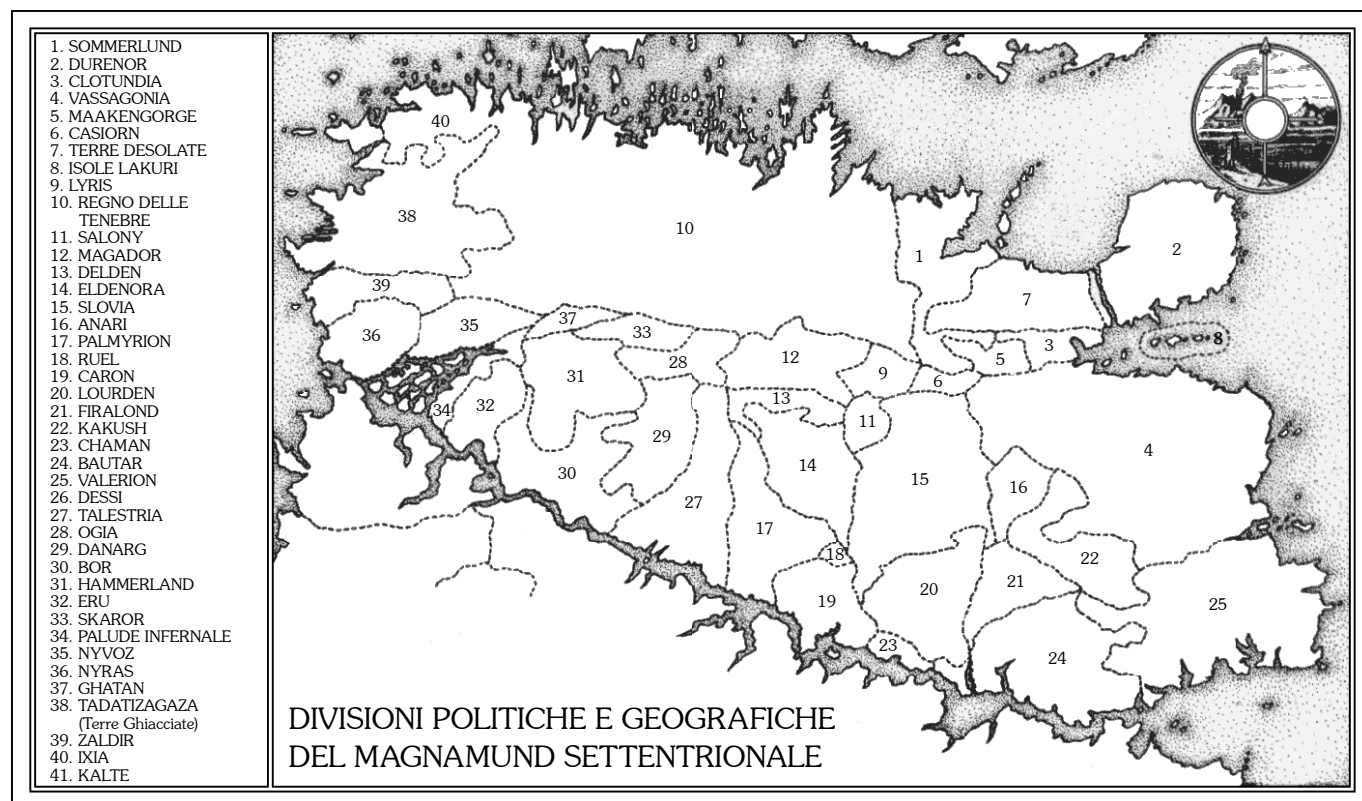






# I regni del Magnamund settentrionale

## La nascita del Magnamund



Nella silenziosa oscurità che precedeva la nascita del Magnamund, infuriò un titanico scontro fra gli dei del Bene e del Male. Il loro conflitto fu eterno e ininterrotto, fin quando la Pace di Ishir sentenziò una difficile tregua fra le forze della vita e della morte. La dea Ishir, Alta Sacerdotessa della Luna, strinse un patto con Naar, il Sovrano delle Tenebre, in base al quale la loro incessante guerra sarebbe finita. Dalla solennità della sua promessa venne plasmato un grande recipiente, nel quale Naar infuse l'essenza dei suoi terribili poteri. La loro creazione prese il nome di Aon, la "Grande Bilancia", e da essa si formò un universo colmo di luce e tenebre, vita e morte,

speranza e disperazione. I Sovrani del Bene e del Male osservarono Aon dall'alto con curiosità, e il loro desiderio di entrarvi e prendere il controllo delle creature che lo popolavano fu così grande che la Pace di Ishir finì e la loro lotta ricominciò.

I numerosi tesori di Aon brillarono nell'oscurità e ben presto vennero rivendicati dagli dei. Mentre un mondo cadeva nelle mani del Male, un altro veniva salvato dal Bene, fin quando l'ultimo, il più splendente di tutti, rimase ancora da conquistare.

Le due potenti entità schierarono le loro forze preparandosi per l'epica battaglia finale che avrebbe deciso il destino di Aon, poiché il



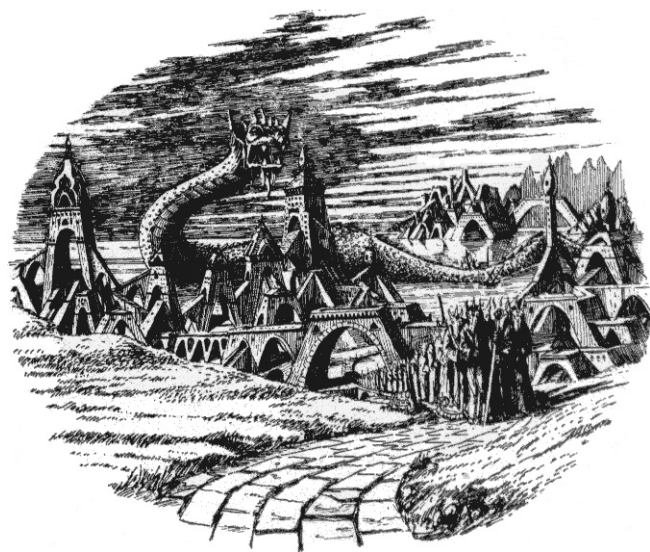
controllo sull'ultimo mondo avrebbe spostato la bilancia a favore del vincitore e avrebbe scacciato lo sconfitto nel nulla dal quale era giunto. E così il Magnamund, l'ultimo mondo libero di Aon, divenne il campo di battaglia degli dei, la chiave di volta nella lotta fra il Bene e il Male.

Le forze del nobile dio Ramas, Signore del Sole, furono le prime a mettere piede sul primordiale Magnamund, e facendo ciò divennero creature mortali. Scelsero di risiedere nelle profondità degli oceani, in cui assunsero le sembianze di giganteschi e potenti draghi marini. Ramas parlò a Nyxator, un drago di straordinaria sapienza, e lo avvertì dell'infiltrazione del male fra i suoi fratelli.

Così Nyxator guidò i draghi ancora fedeli sulla terraferma e creò il regno di Cynx, in modo da evitare le creature malvage di Naar che si stavano formando nelle profondità marine. Con la sua saggezza Nyxator creò le Pietre della Sapienza, in modo da preservare il potere a lui conferito dal grande dio Ramas. I draghi di Naar emersero dal mare e dichiararono guerra a Cynx, distruggendola con una pioggia di fuoco che durò molti secoli. Nyxator fuggì e radunò i suoi alleati per combattere ancora, ma furono sconfitti e Nyxator fu costretto a rifugiarsi nel nucleo incandescente del Magnamund. I draghi marini bruciarono e devastarono la terraferma, in un'orgia di trionfante distruzione. Ma facendo ciò segnarono il loro destino, poiché divennero creature mortali.

Dopo la loro estinzione, il Sovrano delle Tenebre cercò di distruggere Nyxator in un altro modo: squarciò la terra con eruzioni e terremoti. Il Magnamund fu torturato per duemila anni, ma si rifiutò di rivelare il suo rifugio

nascosto. Con disperazione Naar inviò il suo più potente servitore, Agarash il Dannato. Nell'anno 6700 PL Agarash conquistò il Magnamund meridionale e creò le Pietre della Dannazione, contrapponendole alle Pietre della Sapienza di Nyxator. Nelle profondità della sua fortezza di Naaros, le usò per creare un esercito di orribili creature, gli Agarashi, le Creature delle Tenebre. Furono sguinzagliati e nessun luogo divenne sicuro dalla loro insaziabile brama. Il potere di Agarash crebbe in modo incontrollato; forgiò potenti armi e risvegliò i morti per far loro eseguire i propri ordini. Diede la caccia e sfidò il vecchio Nyxator in un colossale duello nel centro della terra, e si impossessò delle Pietre della Sapienza. Per gli dei Ishir e Ramas fu il momento più buio della loro lotta, ma nella loro disperazione concepirono un nuovo potere per salvare la loro causa: il potere della magia.



I draghi marini devastano la terraferma







# Magnamund meridionale



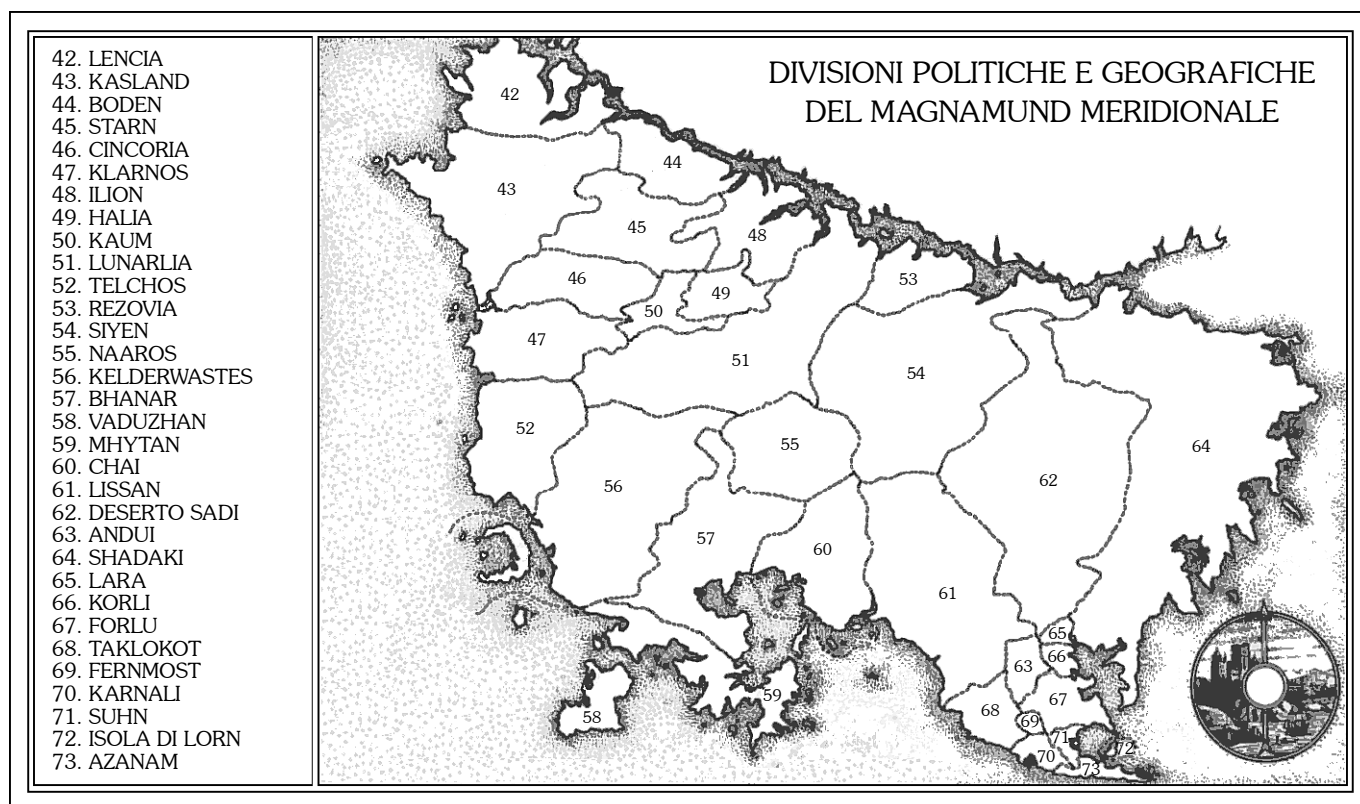


# I regni del Magnamund meridionale

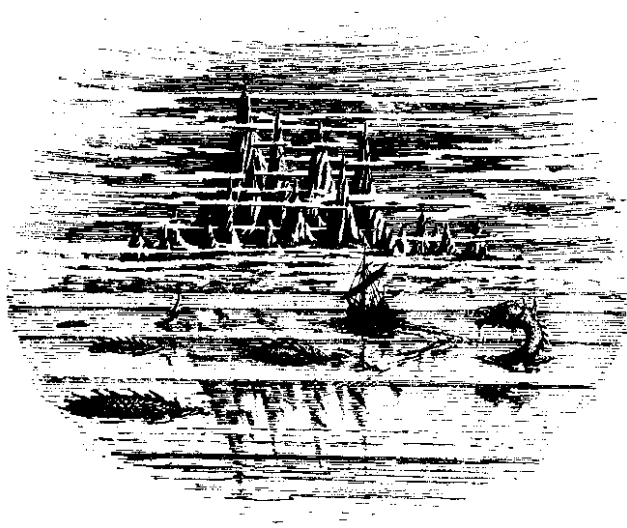
## *Gli uomini, la magia e la Pietra di Luna*

Nell'anno 4570 PL, gli dei Ishir e Ramas inviarono i Maghi Anziani per attaccare il potente Agarash, il servitore delle Tenebre. Condussero un audace assalto alla fortezza di Naaros e si impossessarono delle Pietre della Sapienza di Nyxator che erano state rubate, mentre era addormentato a causa dei loro incantesimi. Agarash, terribilmente furibondo, sguinzagliò le sue Creature delle Tenebre in una guerra contro i Maghi Anziani che durò più di mille anni. Ma i maghi usarono le loro abilità per rivoltare le creature contro loro stesse, e in questo modo causarono la caduta del suo grande impero. Con il crollo dell'Im-

pero Agarashi, l'indice della bilancia oscillò favorevolmente verso le forze del Bene. L'Era degli Antichi Regni accolse l'arrivo di nuove civiltà e nuove speranze per un mondo segnato dalla guerra, ma vide anche l'arrivo di una forza sinistra. I Ceneresi, una razza di pericolosi druidi, apparvero nel Magnamund centrale poco prima che dilagasse lentamente e sistematicamente in tutto il mondo la Grande Peste, che decimò i Maghi Anziani e la popolazione Drodarin. Il loro potere si diffuse fino all'arrivo degli Herbalish, un sacro ordine devoto alle arti di guarigione, che li sconfisse durante una lunga e aspra guerra.







La remota e nebbiosa Isola di Lorn

Nell'anno 1600 PL avvenne un imprevisto tale da alterare l'equilibrio ed il corso della storia. Una razza di dei minori chiamati Shianti apparve attraverso un "Cancello dell'Ombra", un portale di collegamento fra il mondo materiale di Magnamund e il mondo astrale di Daziarn. Con il trascorrere dei secoli divennero bramosi di aumentare le conoscenze della loro nuova terra e di scoprire i segreti del Daziarn. La loro cultura si diffuse verso nord e verso est, dove furono conosciuti con nomi diversi (Majhan, Suukon, Antichi). La loro ricerca della conoscenza culminò con la creazione della Pietra di Luna, una potente gemma concepita nel Daziarn, che divenne il centro della loro sapienza, della loro magia e della loro stessa esistenza. Rappresentò l'alba dell'Età dell'Oro, un'era che portò prosperità e abbondanza a tutte le creature del Magnamund. Durante quest'era giunsero molti umani: i Mythenesi e Tianesi al sud, i Vassa a est, i Vaderish, i Nael e gli Aluviani a ovest,

e i Barbari dei Ghiacci e gli Ulnariani al nord. Ma la presenza nel Magnamund degli Shianti, e soprattutto della loro Pietra di Luna, turbò l'equilibrio del conflitto fra i Sovrani del Bene e del Male.

Ishir apparve agli Shianti e li persuase a rinunciare alla loro Pietra di Luna e a esiliarsi sulla remota isola di Lorn. La Pietra di Luna ritornò nel Daziarn, gli Shianti abbandonarono le loro città e iniziarono un grande esodo. Durante gli anni precedenti l'esilio, una nuova forza malvagia giunse a ovest: un'orda di guerrieri barbari chiamati Drakkar. Il loro nome suscitò il terrore fra gli uomini, ma erano solamente il preludio di un incubo peggiore. Naar, il Sovrano delle Tenebre, lavorò incessantemente per dare vita a nuove potenti creature del male. Nell'anno PL 3072, quando il suo lavoro giunse al termine, apparvero i Signori delle Tenebre, ed ebbe inizio una terribile guerra di profanazione. Le nazioni Drakkar, terrorizzate dal potere dei Signori delle Tenebre, si allearono a questa nuova forza e costruirono immense città-fortezza per dominare le terre che contribuirono a conquistare. Dall'arrivo di Agarash il Dannato, il Magnamund non si trovò mai a dover fronteggiare una forza del male così straordinaria. Ishir e Ramas, tristemente impreparati alla velocità con cui i servitori di Naar stavano conquistando il Magnamund, utilizzarono una razza di uomini, i Sommerliani, armadoli di saggezza e di una potente arma chiamata Spada del Sole. Il loro coraggio ormai è l'ultimo ostacolo che si frappone alla dominazione dei Signori delle Tenebre.



# Le razze del Magnamund

## Gli afflussi dei popoli



**Truppe d'assalto Drakkar**  
c. PL 5050

Le Truppe d'assalto **Drakkar** vengono usate dai Signori delle Tenebre per guidare gli attacchi dei Giak. Prediligono le armi di acciaio nero. Il pennacchio rosso di questo guerriero significa che ha ucciso più di 100 nemici.



**Mercenari di Varetta**  
c. PL 4405

Questo picchiere **Aluviano** è molto simile a molti altri mercenari che combatterono nelle Terre Tormentate durante la Guerra della Pietra della Sapienza. Indossa l'uniforme bianca e rossa di Varetta.

SIGNORI DELLE TENEBRE

DRAKKAR

VADERISH

ALUVIANI

NAEL

TELCHAR

DRODARIN

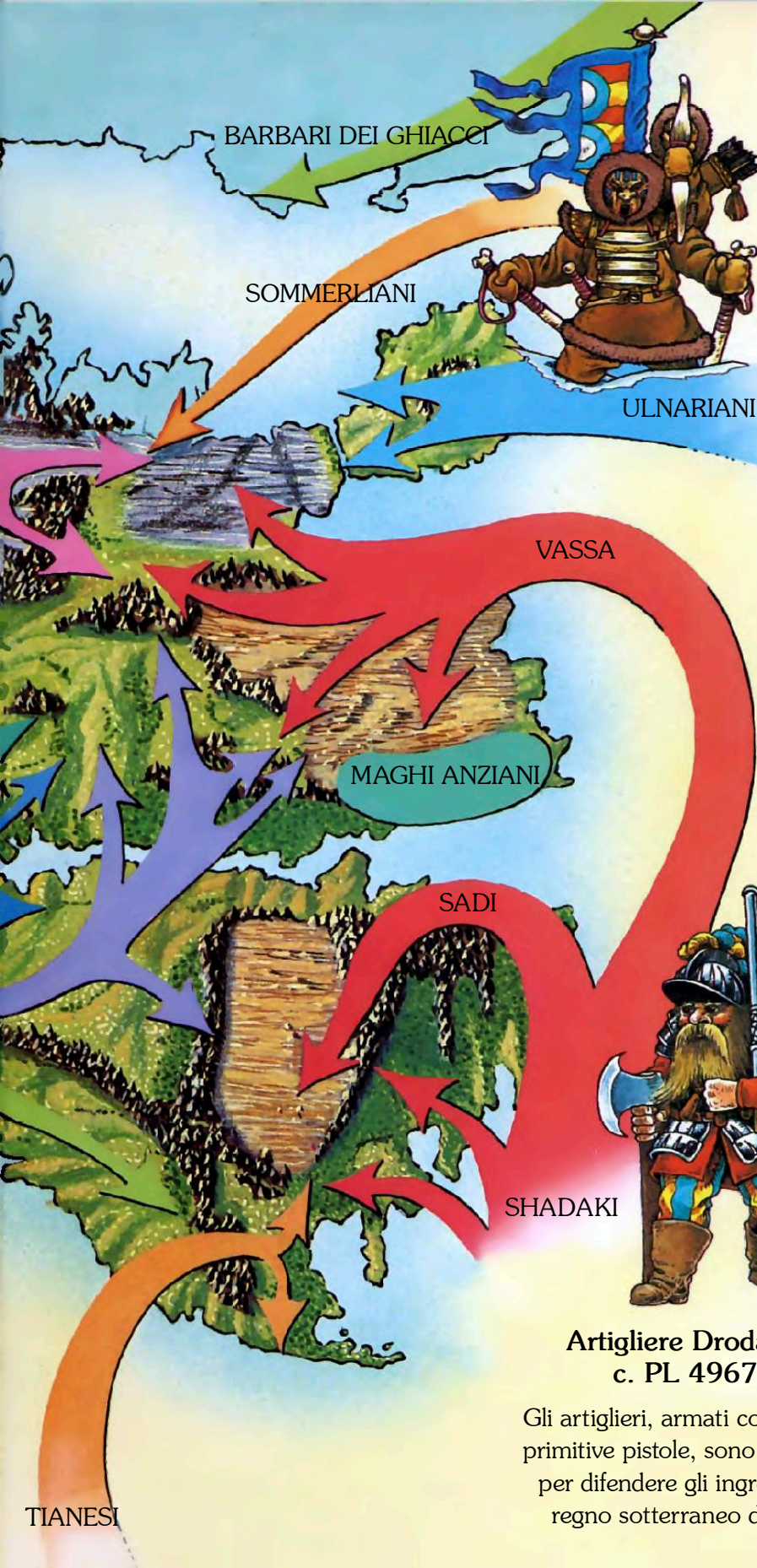
MYTHENESI

**Crociato Lenciano**  
c. PL 2754

Questo cavaliere **Vaderish** indossa l'armatura completa lenciana. Gli arcieri Drakkar, con armature più leggere, durante la seconda crociata li hanno costantemente sconfitti.







### Esploratore dei Barbari dei Ghiacci c. PL 5000

Questo guerriero vestito di pellicce è equipaggiato con un'armatura di ossa, sci (ottenuti dalle costole dei mammoth di Kalte), e uno zaino utilizzato soprattutto per trasportare un bambino armato di arco.



### Guerriero Sharnazim c. PL 5050

Gli Sharnazim sono la guardia del Grande Palazzo e della famiglia reale di Vassagonia. Sono famosi per la loro abilità con le scimitarre chiamate "bitikali".



### Guardia Imperiale Chai c. PL 5000

Questo famoso guerriero **Mythenese** indossa un'"armatura della vita" cerimoniale. Il pettorale e le spalline dorate denotano il rango di capitano della guardia, e l'arma che impugna è una "kirusami".

### Artigliere Drodarin c. PL 4967

Gli artiglieri, armati con asce e primitive pistole, sono utilizzati per difendere gli ingressi del regno sotterraneo di Bor.





# Le nazioni Vaderish e Aluviane



Un poeta lenciano

## REGNO DI LENCIA

**Sovrano:** Re Sarnac III  
**Capitale:** Helmstorm  
**Popolazione:** 92.000 +  
**Risorse:** rame, argento, stagno, agricoltura, pesca, cantieri navali.  
**Moneta:** Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)

Questa ricca e fertile terra fu la prima a essere colonizzata dai Vaderish nell'anno PL 1007. Le migrazioni continuarono rapidamente verso altre province, ma gli antichi Vaderish si stanziarono in Lencia e costruirono molti porti, compresa la grande città portuale di Helmstorm. Prosperarono nella loro terra, il Tentarias occidentale, fino all'arrivo dei Drakkar nell'anno PL 2591. Nyas, una volta Lencia settentrionale, cadde nelle loro mani durante la Guerra dell'Alba Oscura (PL 2606-10) e, nonostante le numerose crociate di Lencia, rimase sotto il loro controllo fino a oggi.

## REGNO DI MAGADOR

**Sovrano:** Re Vanagrom VI  
**Capitale:** Helgor  
**Popolazione:** 82.000 +  
**Risorse:** miniere di ferro, rame, bronzo, oro, argento, pellicce  
**Moneta:** Corona d'Oro

La popolazione che si insediò in questo territorio alle sorgenti del fiume Storn era composta da gruppi di origini Vaderish e Aluviane. Le montagne ricche di minerali nelle province settentrionali furono sfruttate intensamente, e portarono grosse ricchezze alla popolazione. Tuttavia i tesori del Magador ben presto attirarono bande di briganti e baroni corrotti che combatterono per spartirsi le terre. Nell'anno PL 3657 il reggente venne ucciso, e il Principe Dolgorn salì al trono. Si dice che l'attuale sovrano, Re Vanagrom VI, sia un fantoccio nelle mani dei Signori delle Tenebre.

Un pastore lenciano



La caccia con il falco era un passatempo molto popolare fra i nobili lenciani

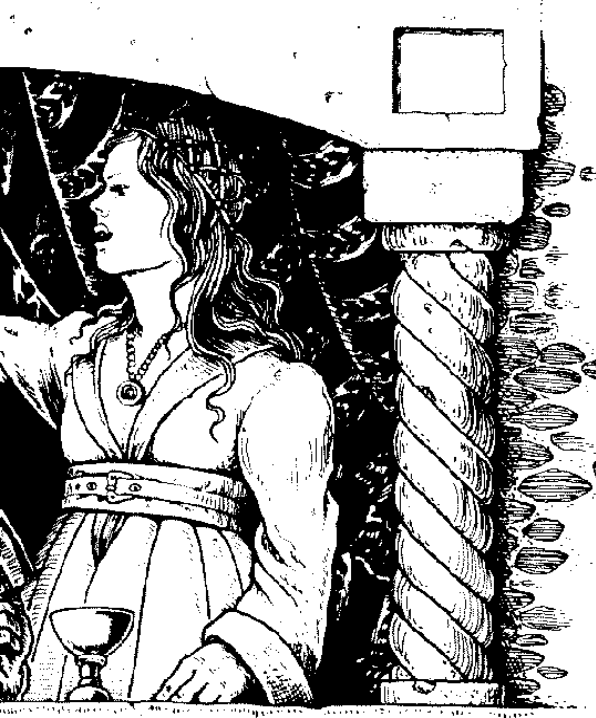
## REGNO DI LYRIS

**Sovrano:** Re Konral XI  
**Capitale:** Varetta  
**Popolazione:** 40.000 +  
**Risorse:** agricoltura, miniere di ferro, mercenari  
**Moneta:** Corona d'Oro

Con la fondazione della città-stato di Varetta (PL 1270), che secondo le leggende posa le fondamenta sull'antico regno di Cynx, la migrazione del popolo Vaderish rallentò fino ad arrestarsi, e gradualmente le mura di cinta della città racchiusero le terre vicino al fiume Storn. Durante la guerra della Pietra di Sapienza, il dominio del Re venne usurpato dai suoi figli, ognuno dei quali reclamava il diritto al trono. La loro avidità portò alla guerra civile e a conflitti con gli stati vicini, che tentavano di sfruttare questa situazione. L'attuale sovrano ha uno scarso potere sui principi belligeranti di Lyris.







## TERRE LIBERE DI TALESTRIA

Sovrano: Regina Evaine  
Capitale: Garthen  
Popolazione: 53.000 +  
Risorse: legname, pesca, agricoltura  
Moneta: Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)

Le valli fluviali della Talestria furono strappate dall'occupazione degli Agarashi durante la Guerra della Restituzione (PL 1660). Sotto lo stendardo di Re Varnos II, i talestria-  
ni spinsero le creature dell'oscurità nelle paludi stagnanti del Danarg e costruirono avamposti per difendere il loro nuovo regno. Le forti alleanze con Bor e Palmyrion assicurano la pace, la quale tuttavia crollò con l'arrivo dei Drakkar. I frequenti assalti e le incursioni dall'Ogia hanno decimato le terre settentrionali un tempo fertili, e oggi i talestria-  
ni sono continuamente impegnati a difendere la loro terra dagli aggressori dell'Ogia.

## PROTETTORATO DI CINCORIA

Sovrano: Margravio Vactor XXIV  
Capitale: Quilla  
Popolazione: 68.000  
Risorse: legname, agricoltura, costruzione di navi, argento  
Moneta: Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)



## REGNO DI DELDEN

Sovrano: Re Naumon III  
Capitale: Luyen  
Popolazione: 65.000 +  
Risorse: agricoltura, legname, costruzione di navi, estrazione di minerali  
Moneta: Corona d'Oro

## PRINCIPATI UNITI DI ELDENORA

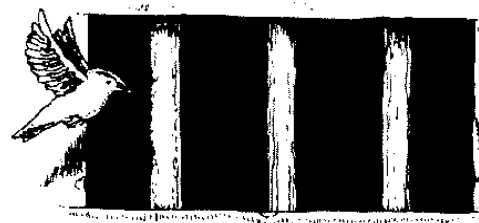
Sovrano: Principe Cillan di Tyssek  
Capitale: Duadon  
Popolazione: 137.000 +  
Risorse: legname, agricoltura, argento, costruzione di navi  
Moneta: Corona d'Oro

## PRINCIPATO DI ERU

Sovrano: Principe Graygor  
Capitale: Humbold  
Popolazione: 13.000  
Risorse: miniere di ferro, rame, stagno, oro, gemme  
Moneta: Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)

## DUCATO DI HALIA

Sovrano: Duca Isak di Halia  
Capitale: Saldor  
Popolazione: 12.000  
Risorse: legno, stagno, rame  
Moneta: Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)



## FEDERAZIONE DI ILION

Sovrano: Federazione della Spada (consiglio dei Re Anziani)  
Capitale: Feravan  
Popolazione: 55.000  
Risorse: agricoltura, cantieri navali, rame, cavalli  
Moneta: Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)

## GRANDUCATO DI KASLAND

Sovrano: Arciduca Chalamis  
Capitale: Casala  
Popolazione: 180.000 +  
Risorse: miniere di ferro, legno, pesca, cantieri navali, rame  
Moneta: Orla (2 Orla = 1 Corona d'Oro)

## GRANDE ALLEANZA DI LUNARLIA

Sovrano: Re Aluvaria XV  
Capitale: Avalor  
Popolazione: 300.000 +  
Risorse: agricoltura, miniere di ferro, legna, cantieri navali, rame, gemme, bronin  
Moneta: Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)

## REPUBBLICA DI PALMYRION

Sovrano: Elettore Manatine di Vanamor  
Capitale: Vanamor  
Popolazione: 156.000 +  
Risorse: agricoltura, legna, pesca, cantieri navali  
Moneta: Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)



# Le nazioni Nael e Nael-Aluviane



Un castello della Slovia sotto assedio.  
Il castellano osserva preoccupato i suoi uomini  
sulle mura, che potrebbero essere sopraffatti.

## REGNO DI KLARNOS

**Sovrano:** Re Hulz  
**Capitale:** Dragen  
**Popolazione:** 96.000  
**Risorse:** oro, miniere di ferro,  
pesca, cantieri navali,  
agricoltura, rame  
**Moneta:** Orla (2 Orla = 1 Corona d'Oro)

Klarnos fu il primo territorio a essere colonizzato dalla popolazione Nael nell'anno PL 1309. Rivendicarono la terra con la forza al regno di Cincoria e si assicurarono il controllo dei Monti Klann al nord, ricchi di giacimenti d'oro. Successivamente l'espansionismo dei Nael sfociò nella Grande Guerra delle Pianure contro la Lunarlia, nella quale furono sconfitti nella Battaglia della Pianura Kaylar (PL 1366). Le montagne e le tempeste di sabbia hanno prevenuto qualsiasi contatto con i Telchos, e le continue ostilità di Cincoria e Lunarlia hanno costretto Klarnos a fare fortemente affidamento ai commerci marittimi con le nazioni Mythenesi.

## GRANDI PRINCIPATI DI SLOVIA

**Sovrano:** Grande Principe Ormond di Suentina  
**Capitale:** Suentina  
**Popolazione:** 190.000  
**Risorse:** vestiti, tessuti, agricoltura, miniere di ferro, argento, bronin  
**Moneta:** Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)

Le fertili pianure della Slovia sono divise in molti principati uniti fra loro, anche se in modo precario, e sono governati dal Grande Principe Ormond. La guerra è una minaccia costante per la popolazione della Slovia, che si trova a fronteggiare nemici a nord, est e ovest. Un grosso esercito regolare, composto principalmente da mercenari e cavalieri, mantiene le terre sicure ed aiuta il loro alleato, Anari. Recentemente si è temuto che la corruzione dei Signori delle Tenebre si sia insediata nella corte del Grande Principe, e sembra che la guerra civile sia imminente.





## REGNO DI SIYEN

**Sovrano:** Re Oridon IV  
**Capitale:** Seroa  
**Popolazione:** 480.000  
**Risorse:** agricoltura, legna, cantieri navali, pesca, miniere di ferro, rame, oro, gemme, bronin, stagno, metalli rari  
**Moneta:** Orla (2 Orla = 1 Corona d'Oro)

Il regno di Siyen fu fondato dalla popolazione Nael durante la loro prima migrazione attraverso il Magnamund centrale. In seguito alla Grande Guerra delle Pianure, Siyen venne isolata dalla terra originaria di Klanos per mano dell'Alleanza di Lunarlia. Divenne molto forte grazie al dominio del Tentarias e grazie all'abile sfruttamento delle sue risorse naturali. Re Oridon possiede un potente esercito e una flotta di navi. Fra tutti gli stati confinanti, solo la Rezovia è amichevole.

## PRINCIPATI CONFEDERATI DI SALONY

**Sovrano:** Principe Ewevin di Rhem  
**Capitale:** Rhem  
**Popolazione:** 42.000  
**Risorse:** agricoltura, legna, costruzione di navi, miniere di ferro, mercenari, minerali rari  
**Moneta:** Corona d'Oro

La popolazione di Salony, che discende dalle razze Aluviane e Nael, ha lottato duramente per conservare la propria indipendenza. I principati senza sbocchi sul mare hanno sofferto più di qualsiasi altra nazione delle Terre Tormentate, a causa delle innumerevoli guerre che devastano quella regione. Uscirono vittoriosi dalla Guerra della Pietra della Sapienza, anche grazie all'aiuto che ricevettero dai Druidi Ceneresi di Ruel.



## REGNO DI REZOVIA

**Sovrano:** Re Delhan  
**Capitale:** Maula  
**Popolazione:** 92.000  
**Risorse:** agricoltura, pesca, costruzione di navi, legna, stagno, rame  
**Moneta:** Orla (2 Orla = 1 Corona d'Oro)

## STATO LIBERO DI FIRALOND

**Sovrano:** Grandar Beylian  
**Capitale:** Firina  
**Popolazione:** 89.000 +  
**Risorse:** vestiti, tessuti, agricoltura, miniere di ferro (scarse)



## TEOCRAZIA DI VALERION

**Sovrano:** Fratellanza della Verità  
**Capitale:** Kelis  
**Popolazione:** 66.000  
**Risorse:** Legna, metalli rari, minerali rari, agricoltura, argento, pesca  
**Moneta:** Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)

## SENATOCRAZIA DI LOURDEN

**Sovrano:** Senato di Arlcor  
**Capitale:** Pforodon  
**Popolazione:** 106.000  
**Risorse:** vestiti, tessuti, agricoltura, argento, minerali, miniere di ferro  
**Moneta:** Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)



# Le Terre Libere e il Regno degli Antichi

## REGNO DI DURENOR

**Sovrano:** Re Alin IV  
**Capitale:** Hammerdal  
**Popolazione:** 96.000 +  
**Risorse:** miniere di ferro, agricoltura, cantieri navali, oro, argento, rame, pesca, gemme, legna  
**Moneta:** Corona d'Oro

La penisola di Durenor fu il primo territorio rivendicato dal popolo ulnariano, quando giunsero nel Magnamund nell'anno PL 2829. Incontrarono ben poche resistenze alla loro espansione; i fuorilegge e i corsari (la maggior parte fuggiti dalle leggi vassagoniane) che si erano insediati lungo le coste meridionali, fuggirono verso la Clotundia e le Isole Lakuri quando si trovarono a combattere contro l'esercito ulnariano. La seconda migrazione (PL 3434) vide l'arrivo dei migliori alleati di Durenor, i Sommerliani, e la costruzione della città di Hammerdal.

## MAGIOCRAZIA DI DESSI

**Sovrano:** Consiglio dei Maghi Anziani  
**Capitale:** Elzian  
**Popolazione:** 4.000 +  
**Risorse:** miniere di ferro, oro, argento, platino, gemme rare, minerali  
**Moneta:** Corona d'Oro

I Maghi di Dessi sono tutto ciò che rimane dei potenti Maghi Anziani, la razza dalla quale derivano tutte le conoscenze magiche. I Maghi

Anziani, inviati per distruggere Agarash e per salvare il Magnamund dall'Era della Notte Eterna, videro il loro declino durante la Guerra dei Mille Anni (3572 PL). Nell'anno 2514 PL vennero decimati dalla Grande Peste, e i maghi sopravvissuti si rifugiarono sulle montagne di Dessi, dove tutt'ora abitano.





## ISOLA DEGLI SHIANTI (ISOLA DI LORN)

Sovrano: Grande Mago Acarya  
Capitale: Tempio di Amida  
Popolazione: 1.500  
Risorse: autosufficiente - agri-  
cultura, pesca, legna  
Moneta: nessuna

L'Isola di Lorn, circondata dai venti magici e dalle illusioni del Mare dei Sogni, è l'ultimo rifugio di una razza di dei minori chiamata Shianti. Furono esiliati su questa piccola isola per volere della Dea Ishir, e si impegnarono a rimanere isolati dalle popolazioni e dalle terre del Magnamund, e di non influire mai più sul destino dell'umanità.

## STATO LIBERO DI CHAMAN

Sovrano: Comandante  
Supremo  
Borghanaphon  
Capitale: Gleesh  
Popolazione: 11.000 +  
Risorse: pesca, legna,  
rame, bronin  
Moneta: Luna (4 Lune = 1  
Corona d'Oro)

Il governo e la popolazione di questo stato libero e indipendente sono costituiti prevalentemente da Kloons, una razza intelligente che discende dai Drodarin. Si trovano in ogni parte delle Terre Tormentate e hanno la reputazione di essere eruditi e industriosi. La città di Gleesh è una dei grandi porti del Tentarias, una realtà attribuita alla celebre capacità e saggezza del sovrano, il Comandante Supremo Borghanaphon.



## DITTATURA DI BAUTAR

Sovrano: Signore Supremo  
Fennic  
Capitale: Talon  
Popolazione: 8.000 +  
Risorse: erbe rare, legna,  
pesca, rame, bronin  
Moneta: Corona d'Oro

## REGNO DI RUEL

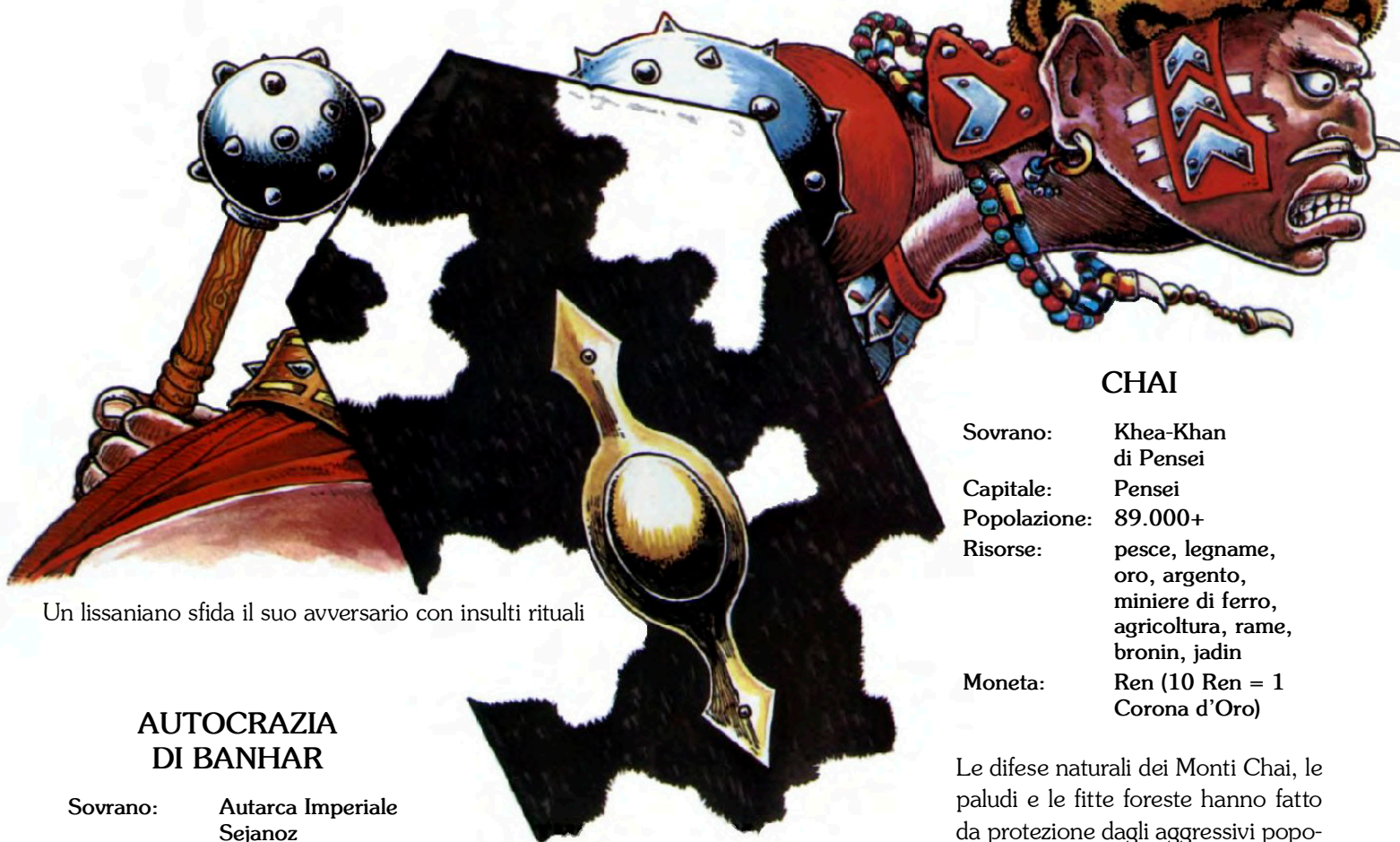
Sovrano: Arcidruido Cadak  
Capitale: Mogaruith  
Popolazione: 8.000  
Risorse: erbe rare, legna,  
pesca  
Moneta: Luna (4 Lune = 1  
Corona d'Oro)

## GINARCHIA DI TELCHOS

Sovrano: Consiglio dei Trenta  
Capitale: Telchos  
Popolazione: 30.000 +  
Risorse: argento, platino,  
miniére di ferro, oro,  
agricoltura, pesca,  
gemme rare  
Moneta: Telc (1 Telc = 1 Co-  
rona d'Oro)



# Le nazioni Mythenesi e Tianesi



Un lissaniano sfida il suo avversario con insulti rituali

## AUTOCRAZIA DI BANHAR

**Sovrano:** Autarca Imperiale Sejanoz  
**Capitale:** Otavai  
**Popolazione:** 350.000 +  
**Risorse:** pesca, cantieri navali, legname, agricoltura, argento, rame, jadin  
**Moneta:** Ren (10 Ren = 1 Corona d'Oro)

Dopo la creazione di Bhanar durante la Grande Guerra Civile (PL 1620), l'Autarca Imperiale diede inizio all'espansione del suo impero. A nord fu abbattuto un ampio tratto di foresta e in suo onore fu costruita la città di Sejanoz. Corre voce che l'Autarca Imperiale abbia stretto un patto con le creature demoniache di Naaros, visto che dal completamento della città, avvenuto più di tremila anni fa, Sejanoz non è invecchiato per niente.

## REGNO DI VADUZHAN

**Sovrano:** Re Rhetaka  
**Capitale:** Vaduz  
**Popolazione:** 120.000 +  
**Risorse:** pesca, legname, cantieristica navale, oro, argento, miniere di ferro, rame, spezie  
**Moneta:** Ren (10 Ren = 1 Corona d'Oro)

## L'ISOLA DEI PRINCIPATI DI MYTHAN

**Sovrano:** Gran Principe Tsumobi  
**Capitale:** Shotia  
**Popolazione:** 43.000  
**Risorse:** cantieristica navale, pesca, argento, rame, spezie  
**Moneta:** Ren (10 Ren = 1 Corona d'Oro)

## CHAI

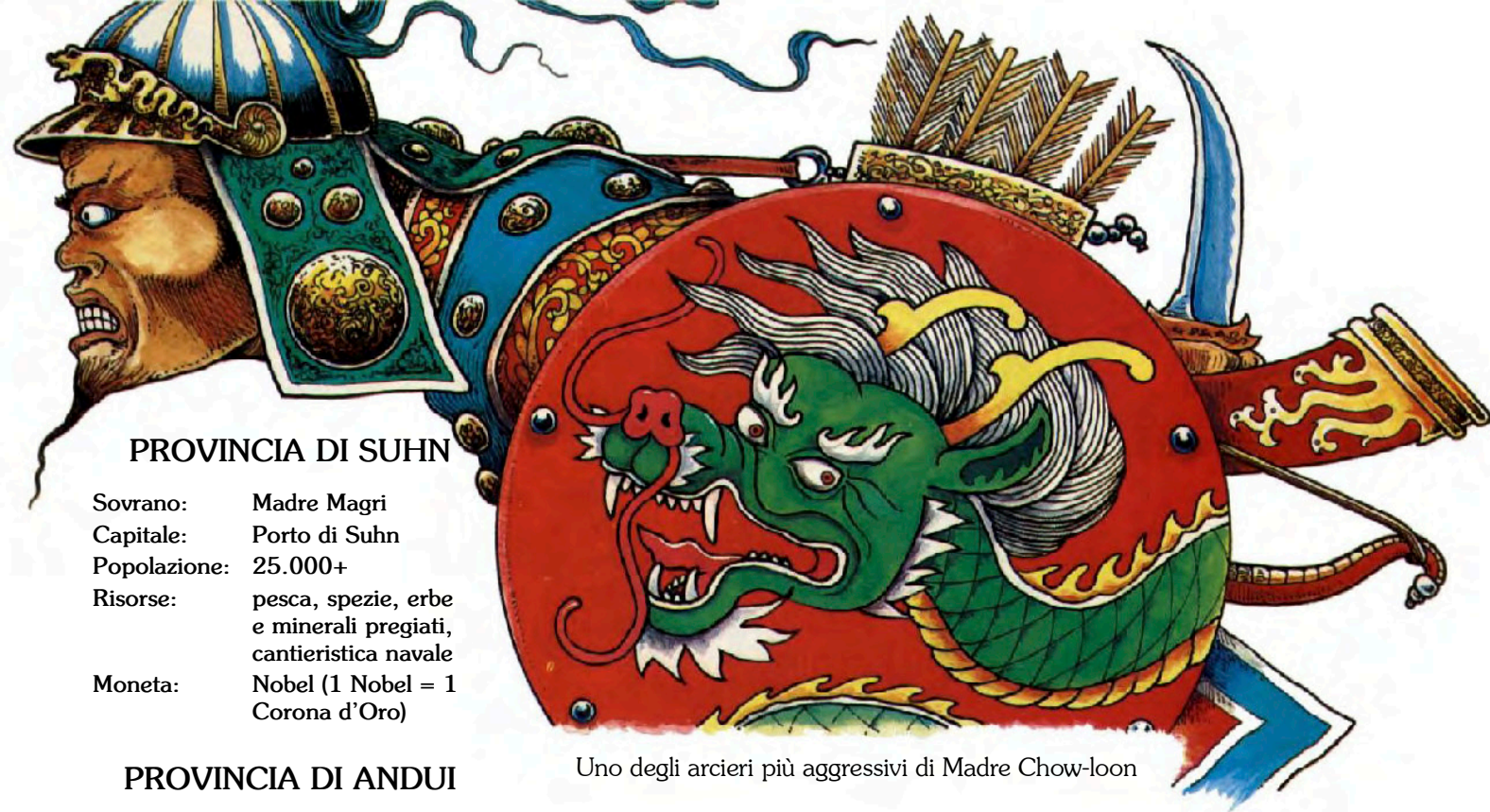
**Sovrano:** Khea-Khan di Pensei  
**Capitale:** Pensei  
**Popolazione:** 89.000+  
**Risorse:** pesce, legname, oro, argento, miniere di ferro, agricoltura, rame, bronin, jadin  
**Moneta:** Ren (10 Ren = 1 Corona d'Oro)

Le difese naturali dei Monti Chai, le paludi e le fitte foreste hanno fatto da protezione dagli aggressivi popoli confinanti per più di tremila anni. Molto tempo fa, durante l'Età della Notte Eterna, la terra di Chai è stata infestata da mostri orrendi, creature di Agarash il Dannato. Quando questi è stato distrutto, i mostri si sono dispersi nei territori selvaggi di Chai. Tuttora molti sono ancora vivi, nascosti in paludi, tane e caverne.

## PIANURE DI LISSAN

**Sovrano:** Re Samu (in esilio)  
**Capitale:** tendopoli di Rakholi  
**Popolazione:** 220.000 (prima del PL 5054)  
**Risorse:** cavalli, agricoltura, rame, argento, ferro  
**Moneta:** Ren (10 Ren = 1 Corona d'Oro)





## PROVINCIA DI SUHN

**Sovrano:** Madre Magri  
**Capitale:** Porto di Suhn  
**Popolazione:** 25.000+  
**Risorse:** pesca, spezie, erbe e minerali pregiati, cantieristica navale  
**Moneta:** Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro)

## PROVINCIA DI ANDUI

**Sovrano:** Madre Chow-loon  
**Capitale:** Andui  
**Popolazione:** 8.000  
**Risorse:** agricoltura, miniere di ferro, rame  
**Moneta:** Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro)

## DESOLAZIONE DI TAKLAKOT

**Sovrano:** Re Pazzo di Gyanima  
**Capitale:** Gyanima la città proibita  
**Popolazione:** sconosciuta  
**Risorse:** quasi del tutto distrutte  
**Moneta:** Kote (10 Kote = 1 Corona d'Oro)

## GILDA LIBERA DI KARNALI

**Sovrano:** Sado dal Lungo Coltello  
**Capitale:** Karnali  
**Popolazione:** 17.000  
**Risorse:** pellame e minerali pregiati, agricoltura, pesca  
**Moneta:** Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro)

Uno degli arcieri più aggressivi di Madre Chow-loon

## PRINCIPATO DI FORLU

**Sovrano:** Madre Lhasa  
**Capitale:** Forlu  
**Popolazione:** 36.000+  
**Risorse:** agricoltura, legno, miniere di ferro, jadin  
**Moneta:** Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro)

Precedentemente governato dalla malvagia casata di Mesanna, questo principato ne ha subito lo spietato dominio per numerosi secoli. La popolazione si è fatta sempre più debole e povera, mentre i signori di Mesanna accumulavano la ricchezza dei Monti Shuri, ricchi di jadin. Stipularono un'alleanza con le forze dell'Impero di Shadaki, ma furono traditi durante la Guerra dei Venti. Le forze di Shadaki presero il controllo di palazzo Mesanna a Forlu, dando in pasto i precedenti governanti corrotti alla folla inferocita.

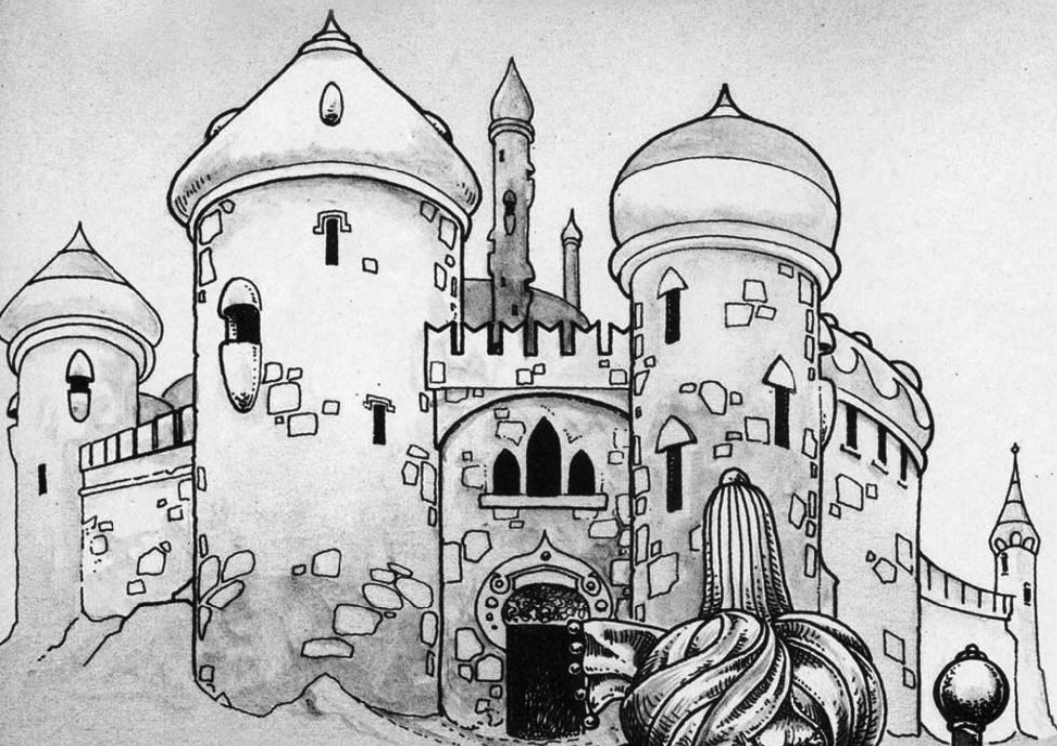
## STATO DI KORLI

**Sovrano:** Madre Solani  
**Capitale:** Korli  
**Popolazione:** 15.000  
**Risorse:** agricoltura, pesca, cantieristica navale  
**Moneta:** Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro)

Tra gli stati Tiansesi più antichi, quello di Korli è stato fondato nell'anno PL 675 dalla casa reale di Lord Margos. Esso è cresciuto e fiorito grazie al commercio con le province vicine, al suo predominio sul fiume Kalamar e alla grande flotta mercantile. La guerra civile con lo stato di Andui (guidato dal rinnegato principe Junai con i suoi Cavalieri di Abbali) lo indebolì, anche se il controllo sulla ricca città di Abbali non venne mai meno. In seguito alla Guerra dei Venti nell'anno PL 4663, Korli cadde sotto l'Impero invasore di Shadaki.



# Le nazioni Vassa



## IMPERO DI SHADAKI

Sovrano:	Shasarak il re stregone
Capitale:	Shadaki
Popolazione:	850.000 +
Risorse:	pesca, agricoltura, cantieristica navale, legno, ferro, oro, rame, bronin, argento, pietre preziose, cavalli, spezie
Moneta:	Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro)

Precedentemente composta da un insieme di città stato, poi sconfitte e dominate dai noma- di invasori del deserto del Sadi, questa nazione ha conquistato il potere grazie al regno di Shasarak lo stregone. La capitale fu co- struita per celebrare l'unione dei popoli Sadi e Vassa e per rimar- care la caduta di Jazer, l'originale provincia di Shadaki. Shasarak si dedicò all'espansione del suo regno costruendo una flotta co- razzata in vista della Guerra dei Venti.

La vittoria in questa guerra portò alla caduta degli stati confinanti e alla loro occupazione da parte degli eserciti di Shadaki. Esaltato dalla vittoria, l'impero dichiarò guerra ai loro lontani parenti, i Vassagoniani del Magnamund settentrionale. La massiccia inva- sione si concluse con la Battaglia del Tentarias, in cui entrambe le flotte e gli eserciti furono annien- tati. Questa disastrosa guerra spianò la strada alla ribellione tra i popoli soggiogati, portando alla rivolta di Karnali.

## IMPERO DI VASSAGONIA

Sovrano:	Zakhan Moudalla
Capitale:	Barrakeesh
Popolazione:	1.000.000 +
Risorse:	oro, pietre preziose, minerali rari, spezie, agricoltura, argento, platino, rame, bronin, ferro, pesca, cantieri- stica navale
Moneta:	Corona d'Oro

Questo ricco e potente impero deve la sua ricchezza allo spietato imperialismo dello Zakhan Nero, un antico governatore. Sotto la sua legge di ferro, le tribù nomadi Vas- sa delle Terre Infuocate si unirono e scatenarono la guerra contro i più deboli popoli confinanti, impadro- nendosi di molte terre e risorse a nord e a ovest. L'attuale sovrano è anziano e non ha un erede che possa rivendicare uno dei troni più ricchi di tutto il Magnamund.



Un ricco mercante vassagoniano





Un portastendardo vassagoniano

## STATO LIBERO DI CASIORN

Sovrano:	Alto Sindaco Kordas
Capitale:	Casiorn
Popolazione:	30.000
Risorse:	agricoltura, commercio
Moneta:	Corona d'Oro

Casiorn, la città dei mercanti, fu costruita nell'anno PL 3074 come città-stato fortificata. I suoi mercanti si sono arricchiti moltissimo grazie ai commerci tra le Terre Libere e il Magnamund centrale, ma la loro influenza non si è spinta oltre i dintorni della città. Il loro leader, l'Alto Sindaco Kordas, è considerato uno degli uomini più ricchi del Magnamund settentrionale, con un patrimonio personale stimato in più di dieci milioni di Corone.

## TERRE DESOLATE

Sovrano:	Gran Signore Lachlan
Capitale:	Ragadorn
Popolazione:	20.000
Risorse:	pesca, cantieri navali
Moneta:	Corona d'Oro

Precedentemente Clotundia settentrionale, questa regione è stata devastata dalla formazione del Maakengorge e dagli sconvolgimenti geologici che ne seguirono. La città-stato di Ragadorn fu l'unica a sopravvivere, in virtù della sua posizione costiera. Questo attirò una folla di banditi e criminali in fuga dalla giustizia che presero il controllo dell'amministrazione cittadina con le buone o con le cattive. Nonostante il suo sordido passato, Ragadorn è diventata un importante porto di libero scambio del Magnamund settentrionale.

Un servitore consegna un messaggio



## GRANDE DESERTO SADI

Sovrano:	Shasarak il re stregone
Capitale:	nessuna
Popolazione:	80.000
Risorse:	miniere di ferro, pietre preziose, oro, argento
Moneta:	Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro)

## SULTANATO DI CLOTUNDIA

Sovrano:	Sultano Guldarra
Capitale:	Kadan
Popolazione:	28.000
Risorse:	miniere di ferro, agricoltura, rame, cantieri navali, pesca, vesti pregiate, gemme
Moneta:	Corona d'Oro

## REPUBBLICA DI ANARI

Sovrano:	Presidente Dabudei
Capitale:	Tahou
Popolazione:	61.000
Risorse:	agricoltura, minerali, oro, argento, legno, miniere di ferro
Moneta:	Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)

## EMIRATO IMPERIALE DI KAKUSH

Sovrano:	Emiro Chotan
Capitale:	Nikesa
Popolazione:	76.000
Risorse:	agricoltura, legno, miniere di ferro, oro, minerali, bronin
Moneta:	Corona d'Oro

## ISOLE LAKURI

Sovrano:	Capitano Khadro
Capitale:	Kita Cove
Popolazione:	1.500
Risorse:	pirateria
Moneta:	Corona d'Oro

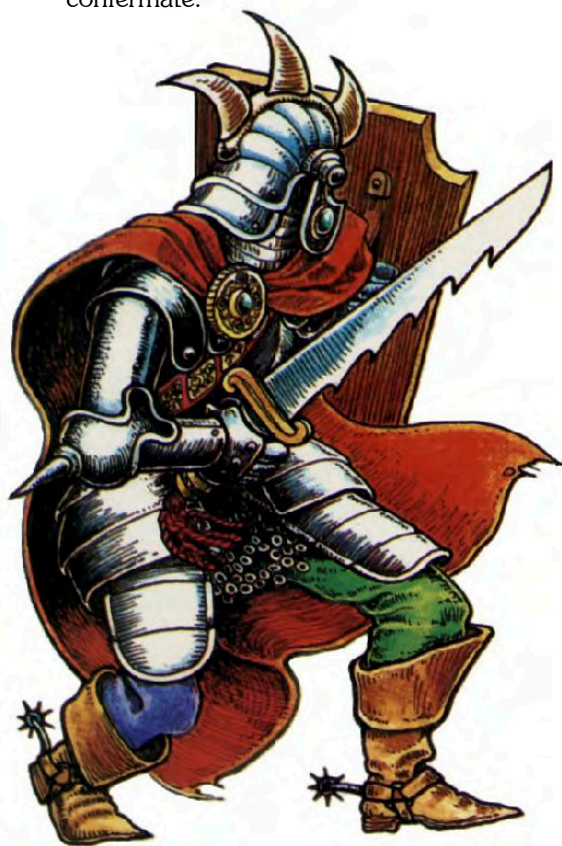


# Le nazioni Drakkar/Agarashi

## DANARG

Sovrano:	sconosciuto
Capitale:	nessun insediamento
Popolazione:	50.000 +
Risorse:	sottosviluppate
Moneta:	nessuna

Questo vasto tratto di foresta e palude si trova nel cratere di un antico vulcano, ed è alimentato da numerosi fiumi e torrenti che scorrono dalle colline e montagne circostanti. Eredità dell'impero Agarashi, mostri feroci controllano la palude e talvolta fanno incursioni presso le terre libere di Talestria. Si dice che il tempio perduto dei Maghi Anziani si trovi ancora nel cuore del Danarg, ma queste voci non sono confermate.



Un Drakkar con la sua spada dentata



Un bandito delle Terre Ghiacciate

## GHATAN

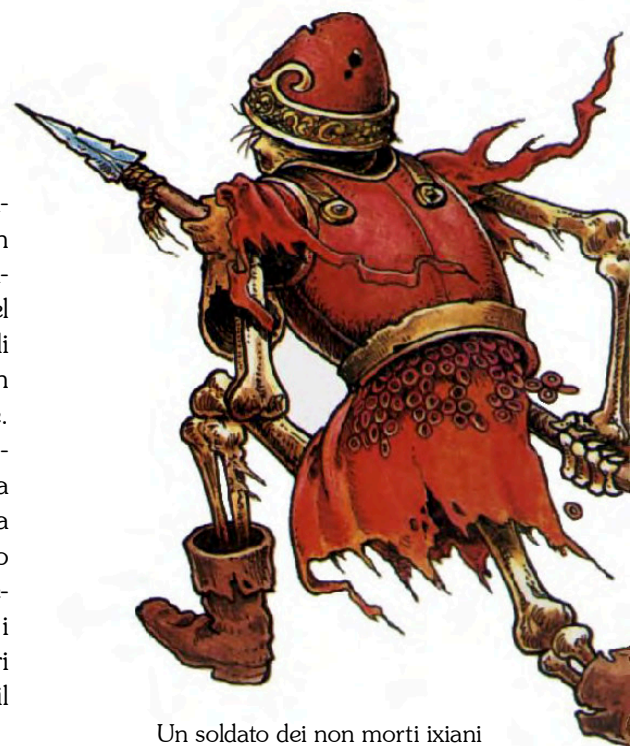
Sovrano:	Signore delle Tenebre Dakushna di Kagorst
Capitale:	Torgar
Popolazione:	25.000 +
Risorse:	zolfo, schiavi
Moneta:	Kika (10 Kika = 1 Corona d'Oro)

Le colline di Ghatan hanno alimentato le creature del male sin dai giorni oscuri dell'impero Agarashi. Niente riesce a crescere nel suolo permeato di zolfo, tranne gli alberi intrecciati che confinano con la sorgente della Palude infernale. Nell'anno PL 2801, Ghatan fu invasa dai Drakkar, che in mezzo a questa desolazione costruirono la città di Torgar, allo scopo spietato di imprigionare e torturare i loro nemici. Nell'anno PL 3150, quando i Drakkar si allearono con i Signori delle Tenebre, Torgar passò sotto il controllo di questi ultimi.

## IXIA - LA TERRA DEI MORTI

Sovrano:	Lord Ixiataaga
Capitale:	Xaagon
Popolazione:	sconosciuta
Risorse:	minerali rari
Moneta:	nessuna

La penisola di Ixia è un desolato deserto di ghiaccio, illuminato dai lampi abbaglianti di tempeste elettriche che infuriano costantemente sopra le sue tetre vette. Lord Ixiataaga, Signore della Morte, ha regnato in questo terribile posto per più di diecimila anni. La città di Xaagon è la sede della sua potenza, i suoi abitanti non morti sono condannati a servirlo per l'eternità. È una qualche misura del suo potere il fatto che anche i Signori delle Tenebre di Helgedad hanno timore di violare il suo regno.



Un soldato dei non morti ixiani







Un guerriero Agarashi della palude

## TERRE GHIACCIAIE TADATIZAZAGA

Sovrano:	Shog'aash del Lago di Ghargon
Capitale:	sconosciuta
Popolazione:	260.000
Risorse:	miniére di ferro nero, minerali
Moneta:	nessuna

Per secoli il paesaggio infernale del Tadatizazaga ha respinto tutte le peggiori creature. Il cielo scuro, le colline spazzate dalle tempeste e la vegetazione velenosa hanno spinto i mostruosi abitanti a restarsene nelle loro tane sotterranee. Nel cuore delle profonde e oscure acque del Lago di Ghargon vive Shog'aash, un malvagio dragone di mare di dimensioni immense. Esso si aggira indisturbato, avendo divorato da molto tempo qualsiasi potenziale rivale. Ogni tanto si avventura sulla terraferma terrorizzando gli abitanti di Gournen, una città dei Signori delle Tenebre che si trova sulla sponda del lago.

## OSCURO REGNO DI SKAROR

Sovrano:	Signore delle Tenebre Kraagenskul di Helgedad
Capitale:	Cragmantle
Popolazione:	38.000
Risorse:	schiaivi, legname, miniére di ferro, rame
Moneta:	Kika (10 Kika = 1 Corona d'Oro)

## SCHIAVITÀ DI NYRAS

Sovrano:	Grande Signore della Guerra Magnaarn di Darke
Capitale:	Darke
Popolazione:	55.000 +
Risorse:	cantieri navali, legname, schiaivi, agricoltura
Moneta:	Kika (10 Kika = 1 Corona d'Oro)

## SCHIAVITÀ DI NYVOZ

Sovrano:	Signore delle Tenebre Dakushna di Kagorst
Capitale:	Kagorst
Popolazione:	75.000
Risorse:	legname, schiaivi
Moneta:	Kika (10 Kika = 1 Corona d'Oro)

## SIGNORIA DELLE TENEBRE DI ZALDIR

Sovrano:	Signore delle Tenebre Gnaag di Mozgoar
Capitale:	Shpydar
Popolazione:	26.000
Risorse:	miniére di ferro, legname, rame, schiaivi
Moneta:	Kika (10 Kika = 1 Corona d'Oro)

## PALUDE DI MAAKENMIRE

Sovrano:	sconosciuto
Capitale:	V'ka
Popolazione:	sconosciuta
Risorse:	sottosviluppate
Moneta:	sconosciuta

## PALUDE INFERNALE

Sovrano:	Signore della Palude Vag'kroag
Capitale:	sconosciuta
Popolazione:	sconosciuta
Risorse:	erbe rare, minerali rari
Moneta:	nessuna

## DOMINIO BANDITO DI HAMMERLAND

Sovrano:	Barone Shinzar
Capitale:	Blackshroud
Popolazione:	62.000
Risorse:	miniére di ferro, minerali rari, gemme, mercenari
Moneta:	Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro), Kika (10 Kika = 1 Corona d'Oro)

## SCHIAVITÀ DI OGIA

Sovrano:	Signore della Guerra Zegron
Capitale:	Xanar
Popolazione:	42.000
Risorse:	miniére di ferro, argento, bronin, mercenari, schiaivi
Moneta:	Kika (10 Kika = 1 Corona d'Oro)

## TERRE INFERNALI DI NAAROS

Sovrano:	sconosciuto
Capitale:	Naaros (distrutta)
Popolazione:	sconosciuta
Risorse:	quasi del tutto distrutte
Moneta:	nessuna



# Le nazioni primitive/Drodarin

## REGNO DI STARN

**Sovrano:** Re Korl  
**Capitale:** Monte Vost  
**Popolazione:** 2.000 +  
**Risorse:** miniere di ferro, oro, gemme, minerali rari, bronin, argento  
**Moneta:** Ain (1 Ain = 1 Corona d'Oro)

I giganti Drodarin di Starn hanno occupato le cavità del Monte Vost fin dall'Età dei Regni Antichi. Sono una razza insulare, che ha evitato ogni contatto con l'uomo sin da quando la Grande Pestilenza dell'anno 2514 PL devastò la loro popolazione. Esiste un forte legame di amicizia con i nani di Boden, che a dispetto della grande differenza fisica sono anch'essi di origine Drodarin.

## STATO LIBERO DI CARON

**Sovrano:** Svedchek Moldo  
**Capitale:** Orello  
**Popolazione:** 6.000 +  
**Risorse:** miniere di ferro, rame, legno, pesca, cantieri navali, agricoltura, argento  
**Moneta:** Luna (4 Lune = 1 Corona d'Oro)

Questo piccolo ma intraprendente stato è patria di una razza Drodarin di creature dalla pelle blu, chiamate Ogron. Legati strettamente ai nani di Bor e ai giganti di Starn, hanno avuto spesso bisogno di chiedere il loro aiuto per respingere dai territori settentrionali i loro pericolosi vicini, i Ceneresi di Ruel.



## KELDERWASTES

**Sovrano:** Conte Laj di Sheasu  
**Capitale:** Sheasu  
**Popolazione:** 2.000+ (Sheasu), 30.000 (terraferma)  
**Risorse:** cantieri navali, pesca, agricoltura  
**Moneta:** Ren (10 Ren = 1 Corona d'Oro)

L'isola di Sheasu è l'unico insediamento umano nelle Kelderwastes, terraferma che è una grande giungla popolata da lucertole e altri rettili semi-intelligenti di origine Agarashi, in cui vi si sono rifugiati dopo la caduta di Naaros. Il Conte Laj regna su una piccola popolazione di esuli provenienti da più nazioni i quali, per un motivo o per un altro, hanno scelto di non ritornare nella terra d'origine.





## REGNO DI BOR

Sovrano: Re Ryvin  
Capitale: Boradon  
Popolazione: 130.000  
Risorse: miniere di ferro, rame, argento, platino, minerali rari, metalli rari, gemme, oro  
Moneta: Ain (1 Ain = 1 Corona d'Oro)

Il regno di Bor è la patria di tutti i nani Drodarin del Magnamund settentrionale. Le grandi colline e le cavità nel cuore della grande catena montuosa di Bor furono create grazie al lavoro e all'abilità di questo popolo valoroso e caparbio. Il loro ingegno (in particolare nel settore delle armi innovative e della progettazione di armature) e le loro storie di coraggio e impegno sono ammirate in tutto il Magnamund.

## REGNO DI BODEN

Sovrano: Re Lomaer II  
Capitale: Anarin  
Popolazione: 120.000+  
Risorse: miniere di ferro, bronzo, oro, argento, metalli rari, minerali rari, agricoltura, pesca  
Moneta: Ain (1 Ain = 1 Corona d'Oro)

## TERRE ARSE DI LARA

Sovrano: Shasarak il re stregone  
Capitale: nessuna  
Popolazione: 2.000+  
Risorse: agricoltura sparsa  
Moneta: Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro)

## REGNO OSCURO DI AZANAM

Sovrano: Re Okosa  
Capitale: nessuna  
Popolazione: 12.000  
Risorse: erbe rare, minerali rari, legno, spezie  
Moneta: nessuna

## FORESTA NERA DI FERNMOST

Sovrano: nessuno  
Capitale: nessuna  
Popolazione: incalcolabile  
Risorse: erbe rare, flora rara, legname raro  
Moneta: nessuna

## ABISSI DI KALTENLAND

Sovrano: Gran Sanghor Kzu'tooa  
Capitale: Ljuk  
Popolazione: 6.000  
Risorse: pelli  
Moneta: Corona d'Oro (solo a Ljuk)

## TERRE DESOLATE DI KAUM

Sovrano: sconosciuto  
Capitale: nessuna  
Popolazione: 1.000+  
Risorse: argento, gemme, metalli rari, erbe rare  
Moneta: nessuna



# I Signori delle Tenebre

Durante l'Età d'Oro degli Shianti, Naar, il Re delle Tenebre, iniziò a creare nuovi e potenti servitori per perorare la sua causa e per riconquistare l'impero che perse con la distruzione di Naaros.

Facendo ricorso ai suoi terribili poteri, diede vita a una razza di creature sovranaturali che avrebbero guidato una guerra per porre fine a tutte le guerre. Queste terribili creature erano i Signori delle Tenebre di Helgedad.

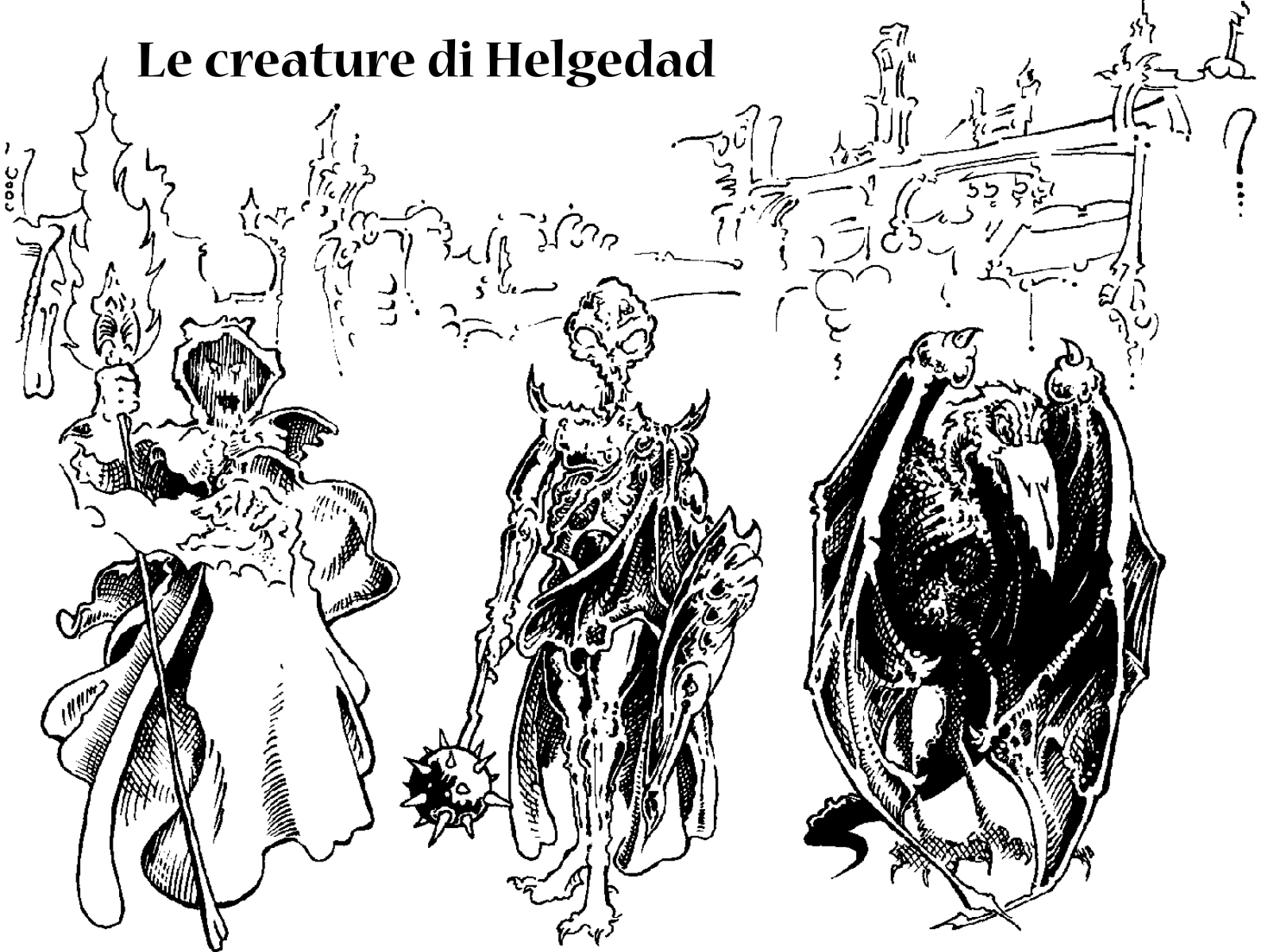








# Le creature di Helgedad



## HELGAST

Il Signore delle Tenebre Vashna inizialmente creò gli Helgast per le guerre contro i Sommerliani.

Si tratta di potenti creature non-morte, in grado di assumere sembianze umane a proprio piacimento. Questa capacità, oltre alla loro invulnerabilità alle armi tradizionali, li rende particolarmente efficaci nelle missioni di spionaggio e assassinio. Aiutarono in grossa misura la causa dei Signori delle Tenebre rovesciando numerose nazioni del Magnamund settentrionale e meridionale.

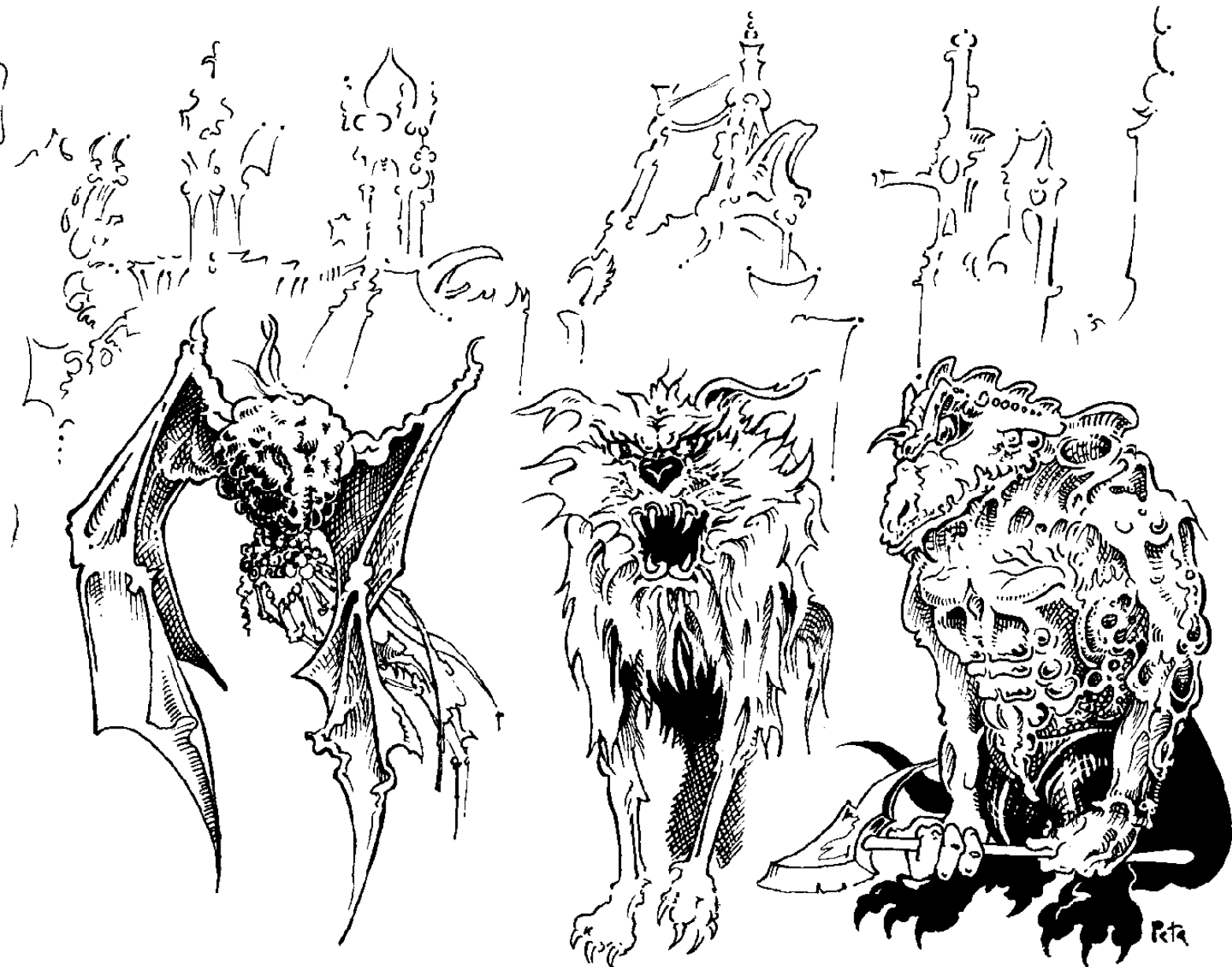
## VORDAK

I Vordak furono i primi non-morti a essere evocati e controllati durante gli esperimenti iniziali di Vashna, all'interno dei laboratori di Helgedad. I loro corpi scheletrici furono foggianti attorno a cristalli di energia chiamati "gemme Vordak", e quando vengono distrutti ritornano in questo stato cristallino. Possiedono enormi poteri psichici e spesso vengono impiegati come luogotenenti negli eserciti dei Signori delle Tenebre, per comandare i reggimenti di Drakkar.

## ZALDAN/KRAAN

Gli Zaldan e la loro specie minore, i Kraan, furono procreati nelle profondità di Helgedad per essere utilizzati come cavalcature alate per i Signori delle Tenebre e i comandanti Nadziranim. Queste creature, nutrite con la carne di Zall e di Giak delle paludi, sono forti e spietate, e permettono ai Signori delle Tenebre di spostarsi a grande velocità. Vashna ne radunò un enorme numero per invadere il Sommerlund, e fu proprio il loro assalto aereo che distrusse il Monastero Ramas.





## CREATURE DELLA CRIPTA

Queste creature alate, simili a cervelli, possono essere evocate da tutti i Signori delle Tenebre, e provengono dal piano di esistenza occupato dal loro signore, Naar. Sono orribili quanto potenti, e vengono spesso impiegate per sorvegliare le stanze dei Signori delle Tenebre, tombe e tesori. I Signori delle Tenebre possono utilizzare gruppi di Creature della Cripta per attaccare e annientare un nemico, oppure per flagellare un territorio, sterminandone il bestiame e distruggendone le messi, creando il caos.

## TIGERWOLF

I Tigerwolf, più grossi e feroci dei lupi di montagna del Magnamund settentrionale, furono inizialmente creati a Helgedad per essere montati in battaglia dagli ufficiali Giak. Erano molto robusti e si moltiplicavano rapidamente all'interno delle gabbie della Città Nera, così in poco tempo popolarono ogni foresta del Regno delle Tenebre. Grosse squadre di Tigerwolf vengono utilizzate per trasportare i lancieri Giak nella battaglia, e come cavalcatura per gli esploratori e per i messaggeri.

## XAGHASH

Gli Xaghash sono potenti creature, anche se sono le più deboli fra quelle dei Signori delle Tenebre minori. Sono sempre impegnate in complesse congiure e intrighi di palazzo per tentare di scalare la gerarchia del male. Al fine di mantenere la loro forza fisica, devono divorare creature a sangue caldo (preferibilmente umani), e molti degli attacchi sferzati dal Regno delle Tenebre servono proprio per fornire "cibo" a queste abominevoli creature.



# La storia dei Signori delle Tenebre

Un tempo c'erano 20 Signori delle Tenebre, tutti molto potenti e con poteri unici, i quali possedevano una "corte" di seguaci provenienti dalle schiere di Nadziranim e Xaghash. Il più potente era Vashna. Guidò la Guerra della Profanazione, che spinse le nazioni Drakkar ad aiutare la sua causa. Nell'anno PL 3192 venne proclamato Arcisignore del Regno delle Tenebre, dopodiché ordinò la costruzione di otto gigantesche città fortificate.

Nell'anno PL 3262 Vashna iniziò la costruzione di Helgedad, la più potente città del Regno delle Tenebre. È situata su uno sperone di roccia granitica al centro di un enorme baratro vulcanico; la costruzione delle sue mura, torri e torrette di acciaio nero durò numerosi anni e costò la vita a un milione di schiavi Giak. Un ponte di acciaio attraversa l'abisso infuocato e unisce Helgedad alla desolata pianura di Naogizaga, in cui crateri di roccia fusa emettono gas neri che avvolgono perennemente la città fra le tenebre.

Al di sotto delle torri e delle strade di acciaio, ci sono molti passaggi che discendono attraverso la solida roccia verso il fondo del baratro infuocato. Qui si trovano le sale in cui vengono allevate le creature malvage di Vashna: Vordak, Tigerwolf e Kraan emergono da questi luoghi terribili per ingrossare gli eserciti del Signore delle Tenebre, assicurando vittoria dopo vittoria nell'incessante guerra per l'espansione. Ma le conquiste si arrestarono quando una nuova razza di guerrieri apparve dal Vuoto Settentrionale. Per la prima volta Vashna fu sconfitto da uomini mortali

chiamati Sommerliani: i suoi eserciti furono cacciati dalle Terre Libere e si attestarono lungo i Monti Durncrag. I Sommerliani, sotto la guida di Re Kian, in queste terre conquistate diedero vita al Sommerlund e si opposero a ogni tentativo di invasione. Vashna era furioso. Giurò di distruggere il Sommerlund e il suo re, così creò una nuova razza di creature malvage da sguinzagliare contro i suoi nemici. La sua opera diede vita agli Helgast, creature non-morte molto potenti che potevano assumere sembianze umane a proprio piacimento. Furono utilizzate efficacemente durante le Guerre degli Helgast (PL 3520-50), ma i Sommerliani, grazie alla loro forza e determinazione, alla fine ebbero la meglio.

I maghi di Toran li identificarono e li cacciarono grazie alla Spada del Sole, un'arma dagli enormi poteri magici utilizzata dal re in persona. Questa spada permise la distruzione di Vashna stesso durante la Grande Battaglia della Voragine di Maaken dove, sull'orlo dell'abisso, Re Ulnar I uccise e allo stesso tempo fu ucciso dal malvagio Signore delle Tenebre. Dopo la morte di



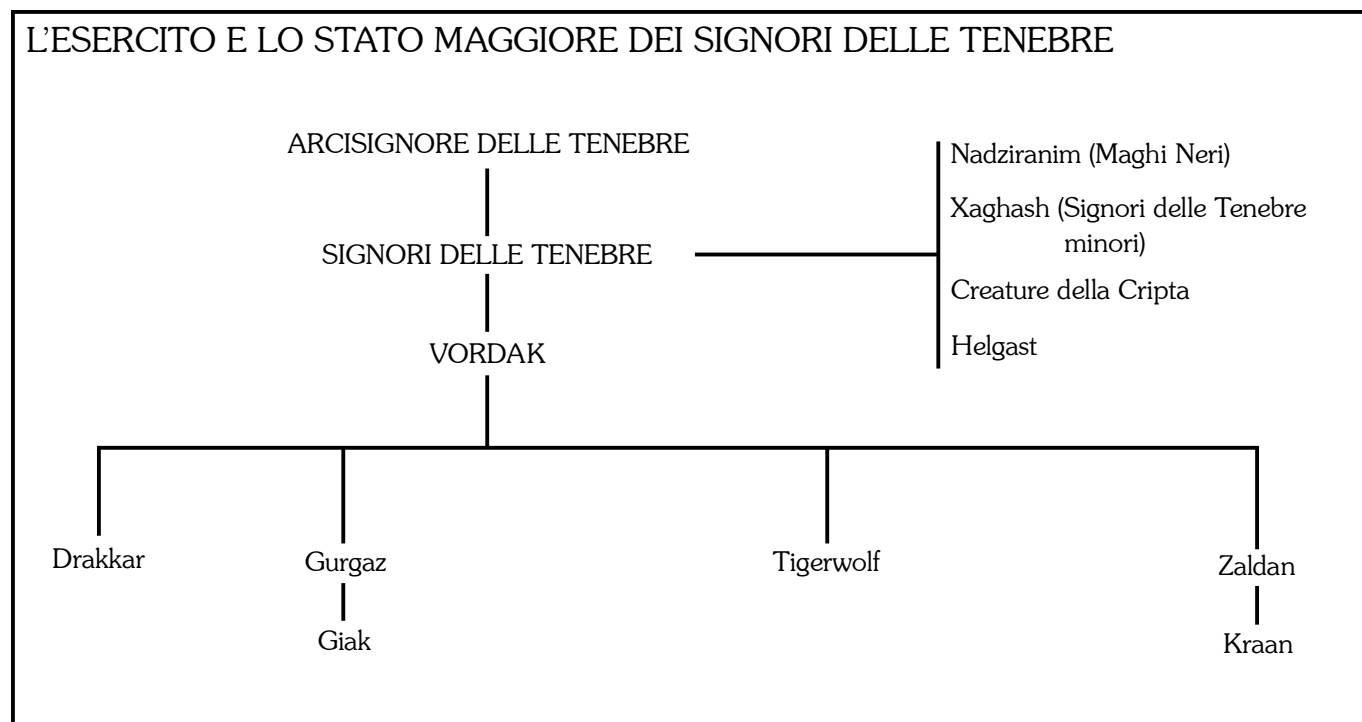


Vashna, a Helgedad dilagò il caos poiché i Signori delle Tenebre iniziarono a combattere fra loro per avere la supremazia. Al fine di aumentare i propri poteri, molti Signori delle Tenebre tentarono di trovare le Pietre della Dannazione di Agarash il Dannato, con le quali avrebbero potuto dominare Helgedad, obbligando i loro pari a proclamarli Arcisignori del Regno delle Tenebre. La ricerca delle Pietre della Dannazione ebbe finalmente termine e un Signore delle Tenebre rivendicò il trono: il suo nome era Zagarna, che, come il predecessore Vashna, giurò la completa

distruzione di Sommerlund. Egli utilizzò i suoi nuovi poteri lanciando un attacco contro il Monastero Ramas, ma l'invasione fu fermata grazie alla superiorità degli arcieri sommerliani. Frustrato, ma intenzionato a continuare, Zagarna focalizzò l'attenzione sulle altre nazioni. Insediò agenti nelle corti delle Terre Tormentate per mantenere un perenne stato di conflitti. Inoltre i suoi Nadziranim furono impiegati nella ricerca di oggetti magici e libri di sapienza che furono persi con la distruzione dei Maghi Anziani durante la Grande Peste del 2514 PL.



# La potenza militare dei Signori delle Tenebre



Il Signore delle Tenebre Zagarna, che prevalse sugli avversari dopo aver trovato le Pietre della Dannazione, ben presto si dedicò alla creazione di un arsenale di armi potentissime. Con esse aiutò gli imperi Vassagoniani e Shadaki, spartendosi il bottino delle loro conquiste. Forgiò potenti verghe e infuse grandi quantità di energia all'interno di contorte frecce di acciaio nero, facendole brillare di luce azzurra. Cristalli esplosivi, grosse spade di ferro e fuoco, pugnali con lame magiche e lance avvelenate che non mancano mai il bersaglio sono solo alcune delle numerose armi forgiate da Zagarna per prepararsi a placare il suo viscerale desiderio di invadere e conquistare il Sommerlund.

Nell'anno PL 4950 ordinò la costruzione di fortezze lungo i Monti Durncrag: dovevano servire

come avamposti per i suoi eserciti di Giak e come basi per gli agenti e le spie che agivano in tutto il Sommerlund.

Radunò con molta attenzione i suoi eserciti, cercando di nascondere la consistenza e i movimenti agli occhi vigili dei ranger di frontiera sommerliani.

All'inizio dell'anno PL 5050, il destino fornì a Zagarna l'opportunità ideale per l'invasione, quando un mago sommerliano di nome Vontar tradì la sua patria in cambio delle conoscenze magiche e delle armi dei Nadziranim. Il suo tradimento portò alla quasi completa distruzione dei Ramas, ma non assicurò la vittoria completa del Signore delle Tenebre Zagarna, che era destinato a morire nel corso dell'assedio di Holmgard.



# LE ARMI DEI SIGNORI DELLE TENEBRE

ASTA  
HELCAST

"HELSHEZAG"  
La spada del Signore delle  
Tenebre Kraagenskûl

PUGNALE DI  
VASHNA

"NADAZGADA"  
("Fiamma Nera")  
La spada del Signore delle Tenebre  
Gnaag di Mozgôar

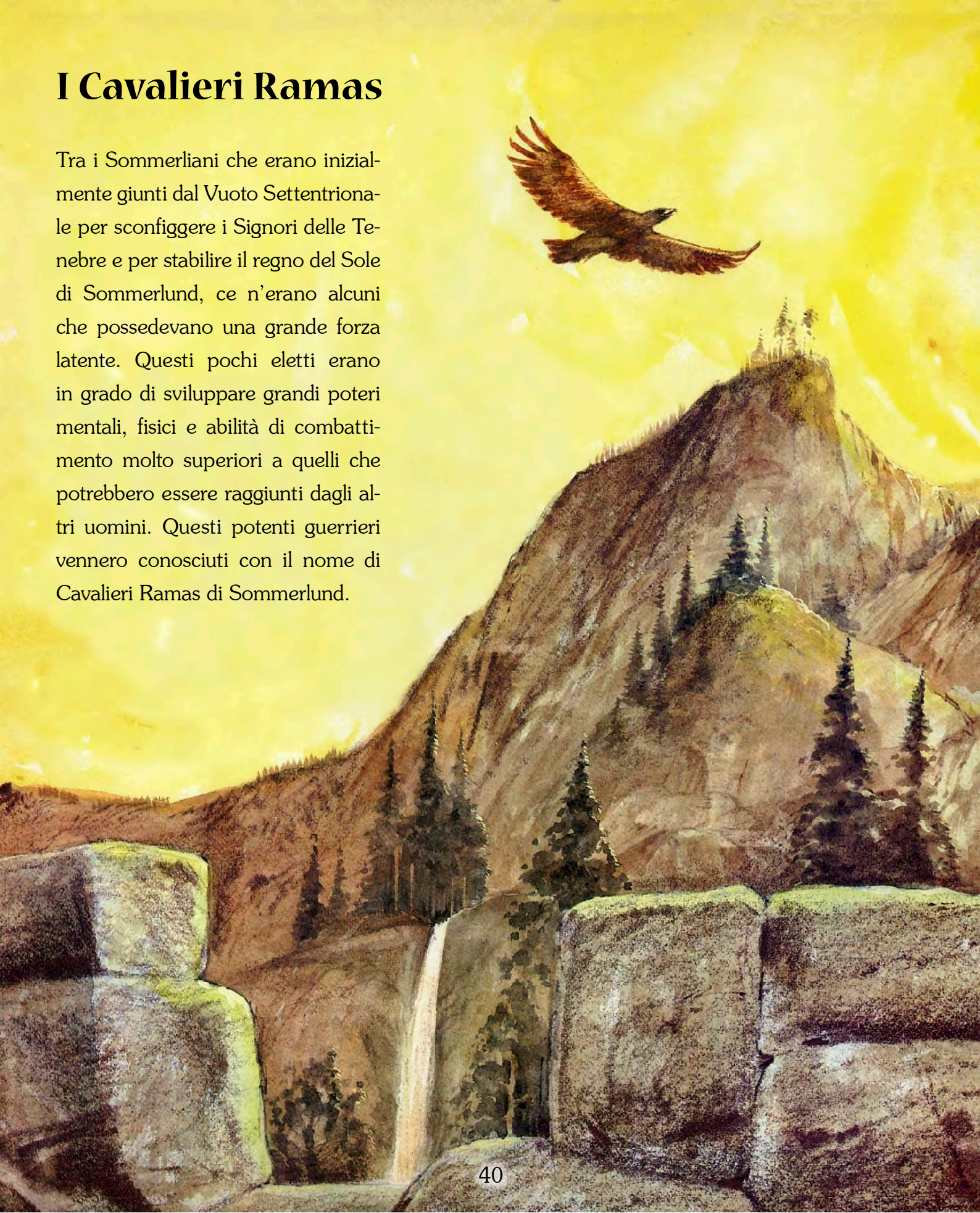
"ZEJAR-DULAGA"  
Frecce magiche  
avvelenate

CRISTALLO NADZIRANIM



# I Cavalieri Ramas

Tra i Sommerliani che erano inizialmente giunti dal Vuoto Settentrionale per sconfiggere i Signori delle Tenebre e per stabilire il regno del Sole di Sommerlund, ce n'erano alcuni che possedevano una grande forza latente. Questi pochi eletti erano in grado di sviluppare grandi poteri mentali, fisici e abilità di combattimento molto superiori a quelli che potrebbero essere raggiunti dagli altri uomini. Questi potenti guerrieri vennero conosciuti con il nome di Cavalieri Ramas di Sommerlund.









# L'ascesa dei Cavalieri Ramas



Aquila del Sole vittorioso a Maakengorge

mentre scrive il Libro del Ramastan

Il primo Cavaliere Ramas fu un nobile guerriero, un Barone di Toran, che si distinse durante la grande battaglia di Maakengorge. Aiutato dai Maghi di Dessi, riuscì a scoprire la vera natura dei suoi poteri e lo scopo per cui gli erano stati donati. Per questo motivo, su loro esortazione, cercò e trovò le Pietre della Sapienza di Nyxator e con esse dischiuse la saggezza e forza latenti dentro di sé.

Nell'anno PL 3810 costruì un monastero sulle colline del Sommerlund occidentale, nelle terre dei possedimenti reali, e stabilì l'Ordine dei Ramas. Il monastero divenne una scuola per guerrieri dedicata allo sviluppo delle potenti arti insite nei veri Cavalieri Ramas. Prese il nome di Aquila del Sole, parzialmente in onore del regno solare e in parte in ricordo delle sue insegne baronali che riportavano come em-

blema un'aquila, e trascrisse la saggezza delle sue scoperte in un grande tomo che divenne noto come il Libro del Ramastan. Guidato dalla saggezza di questo libro e dall'istruzione dello stesso Grande Maestro Ramas Aquila del Sole, l'Ordine dei Ramas fiorì e crebbe. I bambini delle famiglie dei Cavalieri del Regno che si riteneva possedessero le discipline Ramas latenti venivano mandati al Monastero per ricevere lo speciale addestramento. Entravano in una società caritatevole ma molto rigida, in cui il loro vero potenziale di guerrieri veniva sviluppato al livello più alto. Le abilità per cui erano stati notati dai loro signori venivano affinate fino alla perfezione sotto l'occhio attento dei Maestri Ramas. Oltre alle discipline Ramas venivano insegnate loro anche le virtù di verità, onore, coraggio e altruismo.





mentre ascolta attentamente i Maghi di Dessi

mentre trova le Pietre della Sapienza di Nyxator

Dopo un anno, ciascuno di loro riceveva un nuovo nome. Gli veniva dato dai loro insegnanti durante il giorno della Festa di Fendar e rifletteva le qualità del loro carattere che si andava formando. Gradualmente, mentre i giovani novizi perfezionavano l'apprendimento di ciascuna delle dieci Arti Ramas fondamentali, venivano insigniti di ranghi e titoli, e venivano affidate loro maggiori responsabilità sia all'interno che lontano dal Monastero. Giunto al rango di Tutore, un Cavaliere Ramas veniva mandato al servizio dell'esercito di Sommerlund per abituarlo al comando delle truppe, o mandato all'estero per raccogliere informazioni sulle terre confinanti con il suo regno. In seguito all'apprendimento completo di tutte le dieci Arti Ramas fondamentali, un Cavaliere Ramas diventava un Maestro Ramas. A quel punto l'a-

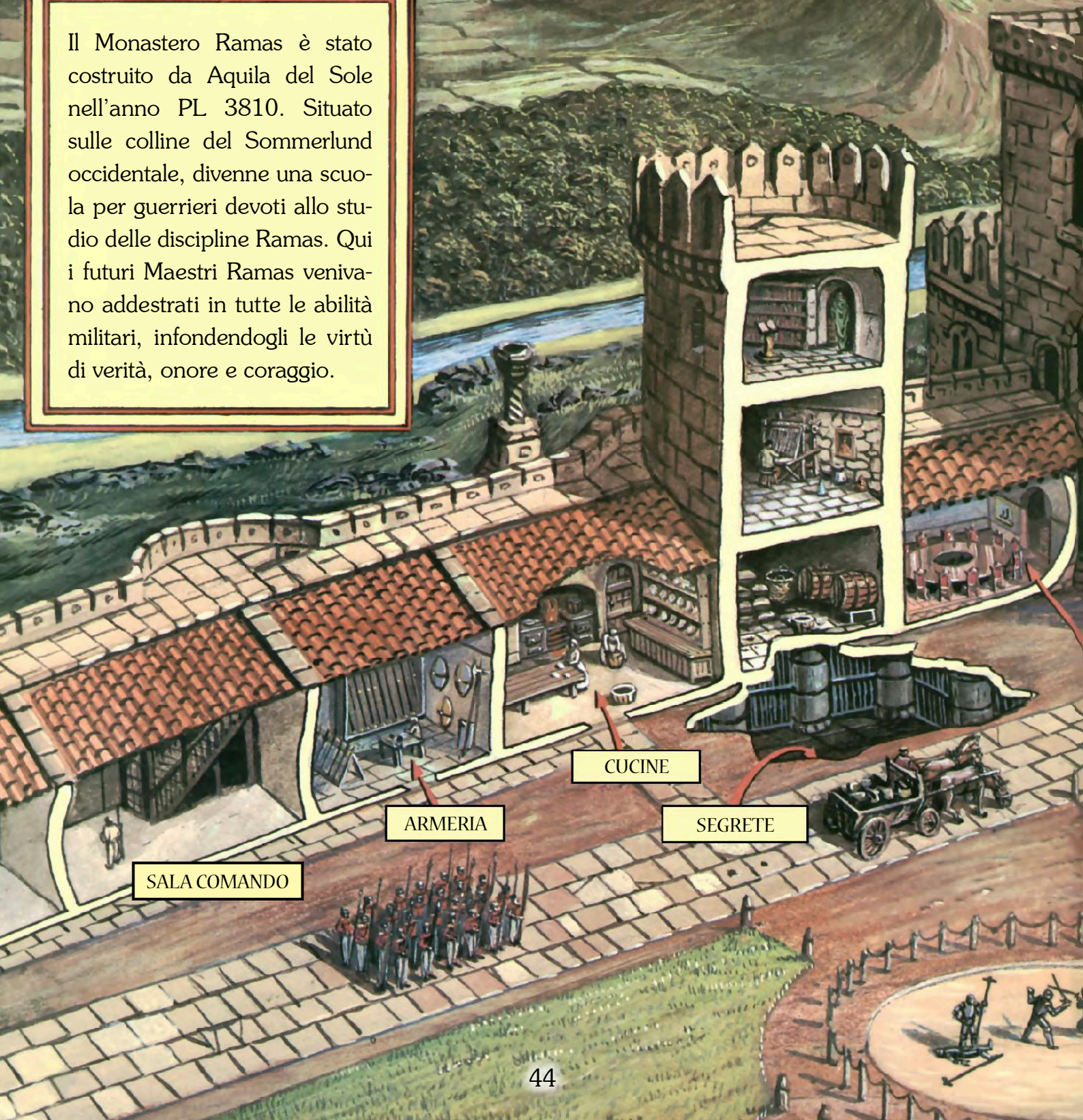
lunno diventava un insegnante, il cui ruolo era addestrare giovani novizi alla via dei Ramas. Ma l'apprendimento di un Maestro Ramas era ancora incompleto, visto che oltre alle dieci discipline fondamentali lo attendevano le più alte Arti Ramastan. Le Arti Ramastan venivano tramandate da una generazione di Maestri Ramas alla successiva tramite insegnamento personale e lo studio del Libro del Ramastan. Le discipline erano divise in gruppi, ciascuno dei quali era governato da scuole d'addestramento separate, definite "Cerchi di Sapienza". Apprendendo tutte le Arti Ramastan di un Cerchio di Sapienza, i Maestri Ramas miglioravano le capacità combattive e la forza fisica e mentale, fino a un livello molto più alto di quello che qualsiasi guerriero mortale avrebbe mai potuto raggiungere in altro modo.





Il Monastero Ramas è stato costruito da Aquila del Sole nell'anno PL 3810. Situato sulle colline del Sommerlund occidentale, divenne una scuola per guerrieri devoti allo studio delle discipline Ramas. Qui i futuri Maestri Ramas venivano addestrati in tutte le abilità militari, infondendogli le virtù di verità, onore e coraggio.

## TORRE DEL SOLE



CUCINE

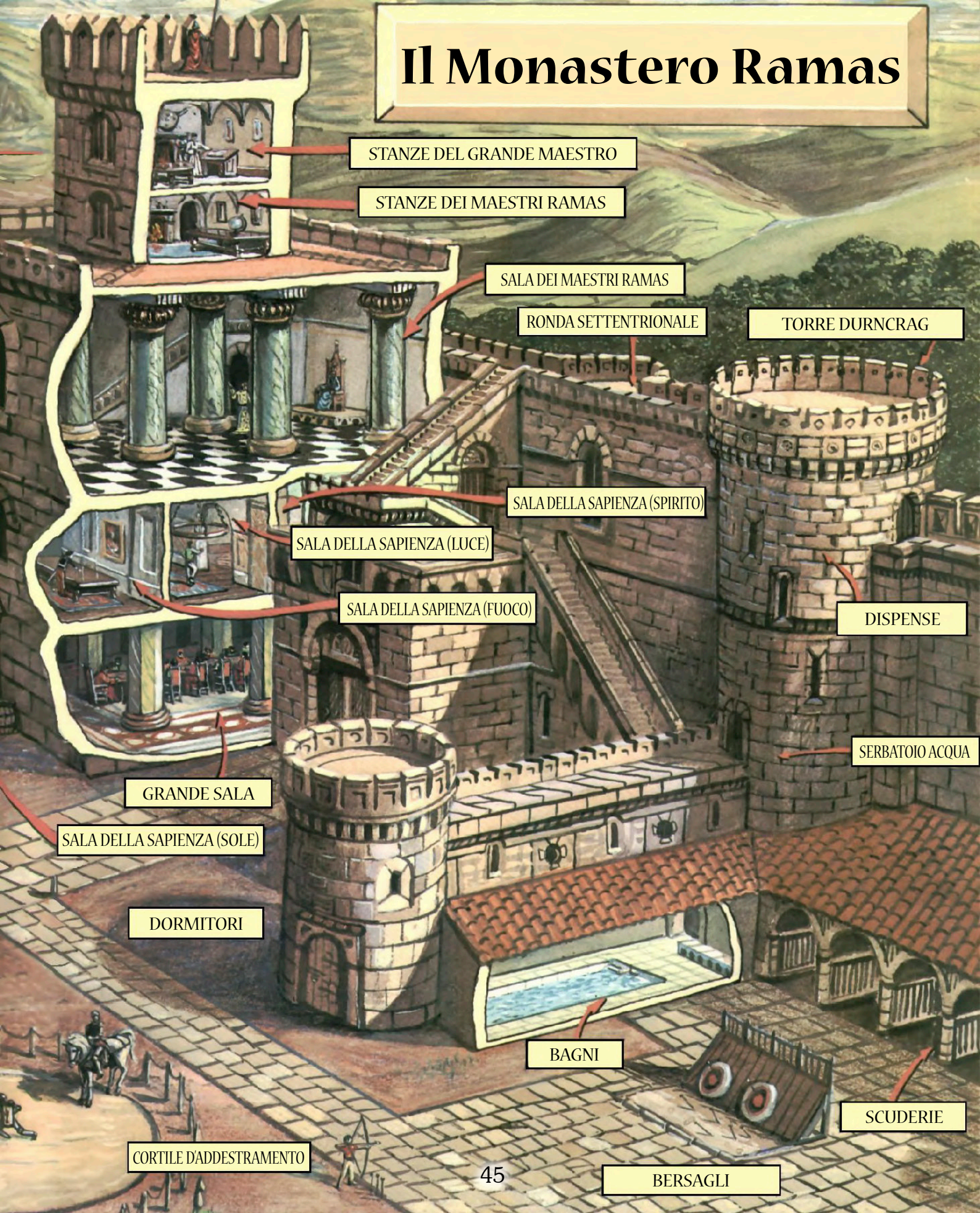
ARMERIA

SEGRETE

SALA COMANDO



# Il Monastero Ramas



STANZE DEL GRANDE MAESTRO

STANZE DEI MAESTRI RAMAS

SALA DEI MAESTRI RAMAS

RONDA SETTENTRIONALE

TORRE DURNCRAG

SALA DELLA SAPIENZA (SPIRITO)

SALA DELLA SAPIENZA (LUCE)

SALA DELLA SAPIENZA (FUOCO)

DISPENSE

SERBATOIO ACQUA

GRANDE SALA

SALA DELLA SAPIENZA (SOLE)

DORMITORI

BAGNI

SCUDERIE

CORTILE D'ADDESTRAMENTO

BERSAGLI



# La rissa della taverna di Ragadorn



## INTRODUZIONE

La rissa della taverna di Ragadorn è un gioco di ruolo per più giocatori che ti offre l'opportunità di calarti nei panni dei famosi, o famigerati, abitanti della città di Ragadorn. Per ottenere il massimo del divertimento, i giocatori dovrebbero provare a comportarsi proprio come i personaggi da loro impersonati (da cui il termine "gioco di ruolo"). Che il tuo personaggio sia nativo del luogo o un visitatore forestiero, una notte da ricordare ti attende nella taverna di Ragadorn!

## PREPARAZIONE

Prima che il gioco possa cominciare, devi ritagliare le pedine colorate e la tabella dei risultati di combattimento che appaiono a pag. 97. Le schede dei personaggi alle pagg. 50-51 dovrebbero essere ricopiate o fotocopiate a parte. Per i giocatori potrebbe inoltre essere conveniente fotocopiare queste regole prima del gioco, in modo da poterle consultare anche durante la partita.

## MATERIALE DI GIOCO

Tavolo di gioco (pagine 48/49)  
10 schede dei personaggi  
3 segnalini personaggi non giocabili  
9 segnalini bottino  
9 segnalini sedia  
6 segnalini bottiglia  
1 segnalino ascia  
10 segnalini azzardo  
1 griglia dei personaggi  
3 segnalini torcia  
10 segnalini giocatore  
3 segnalini secchio  
3 segnalini pasto  
1 segnalino scopa  
1 segnalino Helgast  
9 segnalini oggetto speciale  
1 tabella dei risultati di combattimento / tabella del destino

## ALLESTIMENTO

1. Possono giocare da 2 a 10 giocatori, ognuno dei quali controlla uno o più personaggi giocabili
2. I personaggi sono suddivisi tra i giocatori in base al numero totale di giocatori partecipanti. Consulta la griglia dei personaggi per ulteriori dettagli.
3. I giocatori prendono le schede dei personaggi che sono stati loro assegnati.
4. Il giocatore che impersona il locandiere mischia i segnalini oggetto speciale, e ne distribuisce uno a faccia in giù su ciascuna scheda del personaggio (vedi anche il paragrafo "Helgast" per ulteriori dettagli).
5. I giocatori possono adesso guardare gli oggetti speciali ricevuti e aggiornare le schede dei personaggi in base alla natura degli og-

getti speciali ricevuti.

6. I giocatori prendono i segnalini colorati corrispondenti al personaggio, o ai personaggi, loro assegnati.

Il giocatore che impersona il locandiere prepara adesso il tavolo di gioco come segue:

1. Piazza i segnalini corrispondenti agli oggetti presenti all'interno della taverna a faccia in su sul tavolo di gioco. Il Locandiere dovrebbe avere cura di disporli in maniera realistica: ad esempio le sedie dovrebbero trovarsi attorno ai tavoli, le torce appese al muro, etc.
2. Piazza il segnalino del Locandiere e dei 3 personaggi non giocabili sul tavolo di gioco. Almeno una delle Cameriere dovrebbe trovarsi dietro il bar, ed il Croupier dovrebbe essere adiacente al tavolo verde.
3. Piazza i 9 segnalini bottino sparpagliati dappertutto sul tavolo di gioco. Se un segnalino bottino occupa la stessa casella di un personaggio non giocabile, si assume che esso sia in possesso di tale personaggio. Se un segnalino bottino viene piazzato sulla stessa casella del bar, del tavolo verde, o di un segnalino che corrisponde ad un oggetto della taverna (sedie, torce, etc.), allora il bottino viene considerato come nascosto alla vista dei giocatori (vedi anche "segnalini bottino nascosti" per ulteriori dettagli).

## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve tentare di completare l'obiettivo descritto su ciascuna delle schede dei personaggi (vedi anche il paragrafo "Helgast" e "vincere la partita" per ulteriori dettagli).

## POSIZIONI INIZIALI

Inizia la partita il giocatore alla sinistra del Locandiere.

1. Scegli un numero dalla tabella del destino. Per farlo, piazza la tabella a faccia in su e tieni sospesa una matita precisamente sopra di essa. La matita dovrebbe essere ad almeno 25 cm di distanza dalla tabella. Dopodiché, lascia cadere la matita sulla tabella. Il numero su cui capita rappresenta il numero estratto. Se estrai 0 questo conta come zero.
2. Se il numero estratto va da 0 a 6, il giocatore può disporre il proprio segnalino su qualsiasi casella del tavolo da gioco, tranne che sui tavoli o dietro il bancone del bar
3. Se il numero va da 7 a 9, il giocatore deve posizionare il suo segnalino su una qualsiasi delle 4 porte.

## ROUND DI GIOCO

La partita è composta da round di gioco, ognuno dei quali consiste di 4 fasi - fase di movimento, fase di tiro, fase di combattimen-

to, e fase di gioco. Nel primo turno il gioco si svolge in senso orario, alternando poi giri in senso antiorario ed orario ad ogni turno successivo. Le azioni sono completate a turno da ogni giocatore prima di passare alla prossima fase.

## Fase di movimento

1. Il Locandiere muove alcuni, o tutti, i personaggi non giocabili.
2. Ogni giocatore muove i propri segnalini, di un qualsiasi numero di caselle secondo quanto consentito dalla scheda del personaggio.
3. Se un giocatore muove il proprio personaggio su una casella adiacente ad un altro personaggio, può scegliere se combattere o parlare con quel personaggio. In tal caso, il segnalino del personaggio con cui vuole combattere o parlare non può essere mosso in quel turno.
4. I personaggi non possono muovere in diagonale né passare attraverso caselle occupate da altri personaggi.

## Fase di tiro

1. Ogni personaggio che possiede, o è adiacente ad un oggetto che può essere tirato, può decidere di tirarlo verso un altro personaggio.
2. Consulta la tabella di tiro sul tavolo da gioco per determinare se un oggetto raggiunge il suo bersaglio, ed in caso positivo, quanti punti di Resistenza vengono persi da questo.
3. È possibile anche lanciare le proprie armi se si vuole, ma esse saranno considerate come perse finché non vengono recuperate dal personaggio che le ha scagliate.
4. Le armi magiche arrecano un danno extra se vengono lanciate e colpiscono il bersaglio. Consulta la tabella dei risultati di combattimento come di norma (vedi anche "regole di combattimento"), ignorando ogni perdita di Resistenza da parte dell'attaccante.
5. Gli oggetti lanciati che mancano l'obiettivo cadranno nella casella di fronte al bersaglio se il numero estratto è pari, e nella casella retrostante se il numero è dispari.

## Fase di combattimento

1. Soltanto i personaggi che sono l'uno adiacente all'altro al termine della fase di tiro possono ingaggiare un combattimento. Se un personaggio è disarmato, deve sottrarre 4 punti alla sua Combattività
2. I personaggi possono cooperare fra loro soltanto se prima si sono parlati sul tavolo da gioco. Per esempio, i due segnalini dei personaggi vengono mossi l'uno accanto all'altro. Se un giocatore ha scelto di parla-



re durante la fase di movimento, non può attaccarlo in quel round, a meno che l'altro giocatore non gli abbia lanciato contro qualcosa durante la fase di tiro.

La sequenza per il combattimento è la seguente:

1. Il giocatore che ha lanciato l'attacco (l'attaccante) confronta la sua Combattività con quella del personaggio che ha aggredito (il difensore).
2. La Combattività del difensore viene sottratta a quella dell'attaccante. Il risultato è il rapporto di forza.
3. L'attaccante estrae un numero a sorte dalla tabella del destino.
4. L'attaccante cerca il numero corrispondente al rapporto di forza nella tabella dei risultati di combattimento. Incrociandolo col numero estratto dalla tabella del destino, si ottengono i punti di Resistenza persi dai due giocatori (A indica i punti persi dall'attaccante, B i punti persi dal difensore).
5. Ogni giocatore aggiorna il proprio punteggio di Resistenza sulla scheda del personaggio.
6. Il perdente di questo scontro può ora decidere se continuare il combattimento al prossimo round o fuggire. Se sceglie di continuare la battaglia, entrambi i personaggi rimangono esattamente dove si trovano. Nessuno dei due può muovere durante la fase di movimento o tirare durante la fase di tiro. Nel prossimo round il combattimento prosegue, ma con il difensore nelle vesti dell'attaccante e viceversa. Se il difensore invece preferisce fuggire dalla lotta, può aggiungere 2 al proprio movimento durante la prossima fase di movimento, nella quale sarà obbligato ad allontanarsi dall'attaccante. L'attaccante può dargli la caccia se desidera, ma in ogni caso bisogna lasciare sempre il diritto di muovere per primo al difensore.
7. Ogni personaggio a cui la Resistenza scenda a zero o al di sotto, dev'essere considerato morto. Il segnalino rimane nella casella in cui si trova e diventa un ostacolo al movimento degli altri personaggi.
8. Il vincitore può prendere dal cadavere il denaro, gli oggetti e le armi alla fine della fase di combattimento. Il giocatore sconfitto deve cedere la propria scheda del personaggio al suo uccisore.
9. I personaggi che combattono da un punto sopraelevato (come un tavolo, una sedia o il bancone del bar) contro personaggi posti sul pavimento possono aggiungere 1 punto alla loro Combattività.

### Fase di gioco

1. Durante la fase di gioco di ciascun round, ogni personaggio che occupi una casella adiacente al tavolo verde e che non sia impegnato in combattimento può decidere di giocare d'azzardo.
2. Il gioco d'azzardo non può avere luogo se il segnalino di qualche personaggio è piazzato sopra al tavolo, o se il croupier non è adiacente al tavolo.

La procedura per puntare è la seguente:

1. Il locandiere mescola i segnalini azzardo tenendoli a faccia in giù
2. Ogni personaggio sceglie un numero da 0 a 9 e dichiara quanto è disposto a puntare (da un minimo di 2 ad un massimo di 10 Corone d'Oro).
3. Quando tutte le puntate sono state effettuate, il locandiere scopre uno dei segnalini azzardo a caso.
4. Tutti i personaggi che hanno chiamato un numero uguale a quello estratto vincono 4 volte la posta. I giocatori che hanno chiamato un numero immediatamente precedente o successivo al numero estratto vincono 2 volte la posta. Tutti gli altri perdono il denaro scommesso.
5. I personaggi possono entrare o uscire dal tavolo verde durante la fase di movimento.

### HELCAST

Gli Helgast sono dei non-morti mutaforme al servizio dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Uno dei personaggi (eccetto Lupo Solitario) è in realtà una di queste creature sotto mentite spoglie. Per determinare quale personaggio è l'Helgast, segui la seguente procedura:

Numero di giocatori	Procedura
2	Il giocatore che non impersona Lupo Solitario sceglie quale dei suoi 4 personaggi è l'Helgast.
3-6	I segnalini oggetto speciale vengono consegnati prima al giocatore che impersona Lupo Solitario. Uno dei segnalini rimanenti è sostituito con l'Helgast prima che vengano assegnati. Il personaggio che pesca l'Helgast impersona la creatura.
7-10	I giocatori che impersonano Lupo Solitario e il locandiere ricevono i segnalini oggetto speciale per primi, dopodiché si segue la stessa procedura come nel caso da 3 a 6 giocatori.

L'obiettivo dell'Helgast è uccidere Lupo Solitario: tale scopo ha la precedenza su quello indicato nella scheda del personaggio.

L'Helgast può entrare in combattimento senza rivelare la sua vera identità, e tutti i punti di Resistenza persi sono sottratti al totale come di norma. Se il punteggio di Resistenza della sua "falsa identità" scende a zero, il giocatore deve rivelare l'identità dell'Helgast piazzando il suo segnalino sul tavolo di gioco (al di sopra del segnalino del personaggio morto).

Può dunque continuare a giocare usando i punteggi di Resistenza, Combattività e Movimento come mostrato sul tavolo di gioco.

Il giocatore che impersona l'Helgast può rivelare la sua identità in qualsiasi momento ma, allo scopo di mantenere il proprio travestimento, si raccomanda che la tenga nascosta il più a lungo possibile.

Quando l'Helgast appare, può essere ucciso soltanto con un'arma magica (la Lancia

Magica di Lupo Solitario, la Spada Magica e la Mazza Magica sono le uniche armi che possono ridurre la Resistenza dell'Helgast in combattimento). Tutte le altre armi sono inefficaci contro di lui, e tutte le perdite di Resistenza subite dall'Helgast contro personaggi equipaggiati con armi normali vanno ignorate.

### OSTACOLI AL MOVIMENTO

Per saltare oltre un tavolo, riduci il Movimento di 2 caselle.

Per salire o scendere da un tavolo, riduci il Movimento di 1 casella.

Per raccogliere un oggetto, riduci il Movimento di 1 casella.

Per camminare sopra un cadavere, riduci il Movimento di 1 casella.

Per abbandonare la taverna da una finestra, riduci il Movimento di 2 caselle.

### ABBANDONARE LA TAVERNA

I personaggi possono abbandonare la taverna attraverso una delle porte o delle finestre presenti sul tavolo di gioco. Possono rientrare da una delle due porte dopo 2 round di gioco.

### OGGETTI SPECIALI

Gli oggetti speciali Vigorilla e Alether possono essere usati una sola volta durante l'intera partita. Quando un giocatore sceglie di farlo, il segnalino deve essere mosso dal gioco. La Bacchetta Magica e il Libro degli Incantesimi possono essere usati solo due volte durante il gioco.

### SEGNALINI BOTTINO NASCOSTI

Il giocatore deve rimanere in una casella adiacente ad un segnalino bottino nascosto per 1 round di gioco prima di poter reclamarlo durante la fase di movimento del round seguente. I personaggi non possono cercare segnalini bottino nascosti se sono coinvolti in un combattimento.

### VINCERE LA PARTITA

#### 2-6 giocatori

Una partita completa dura 16 round. Alla fine del sedicesimo round, calcola il punteggio di ciascun giocatore come segue:

Per ogni obiettivo dei propri personaggi conseguito con successo:	+6 punti
Per ogni personaggio sopravvissuto:	+3 punti
Per ogni oggetto speciale posseduto:	+1 punto
Per ogni personaggio morto:	-2 punti

Il giocatore col punteggio più alto è il vincitore.

#### 7-10 giocatori

Il primo giocatore a raggiungere il proprio obiettivo e a lasciare la taverna da una delle porte è dichiarato vincitore.



ROUND DI GIOCO - SOMMARIO

Fase di movimento:

- 1. Il Locandiere muove i personaggi non giocabili.
- 2. I giocatori muovono (primo giro in verso orario, poi si alternano versi orario/antiorario)
- 3. Personaggi adiacenti possono combattere o parlare.

Fase di tiro:

- 1. Si determinano gli oggetti che possono essere lanciati dai personaggi.
- 2. Il colpo e il danno vengono calcolati usando la tabella di tiro.

Fase di combattimento:

- 1. La Combattività dell'attaccante meno quella del difensore determina il rapporto di forza.
- 2. L'attaccante estrae un numero a sorte.
- 3. Si trovano i punti di Resistenza persi da attaccante e difensore sulla tabella dei risultati di combattimento.
- 4. Aggiorna le schede dei personaggi.
- 5. Il perdente dello scontro sceglie se continuare il combattimento al prossimo turno, o fuggire.

Fase di gioco:

Vedi tavolo verde.

TABELLA DI TIRO

Arma	Distanza obiettivo				Perdita Resistenza
	1	2/4	5/7	8+	
Pugnale	2	4	6	8	3
Ascia / altre armi	2	4	5	6	4
Sedia	3	7	M	M	2
Bottiglia	2	4	5	6	2
Torcia	2	4	5	6	3
Pasto	2	6	9	M	1
Secchio	3	5	9	M	2
Scopa	2	6	M	M	1

M = Mancato

- 1. Determina la distanza del tiratore dal bersaglio.
- 2. Incrocia il tipo di proiettile con la distanza sulla tabella.
- 3. Estrai un numero dalla tabella del destino.
- 4. Se il numero è maggiore uguale al numero indicato sulla tabella, il proiettile va a segno.
- 5. Il bersaglio perde il numero di punti di Resistenza indicato nell'apposita colonna della tabella.

OSTACOLI

Sali/scendi dal tavolo	-1 casella
Sali su un cadavere	-1 casella
Raccogli oggetto	-1 casella
Esci dalla finestra	-2 caselle

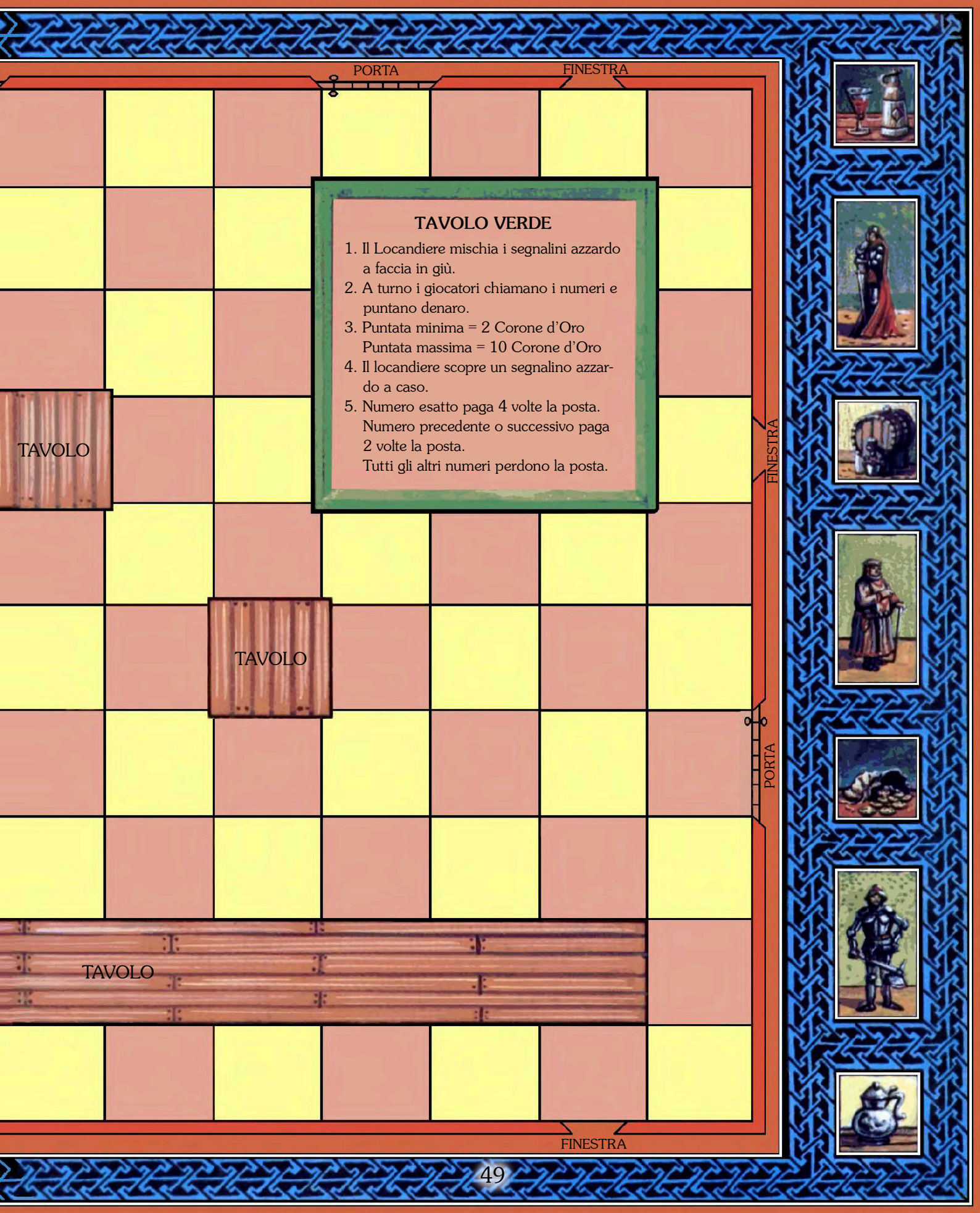
OGGETTI SPECIALI

- 1 Spada Magica +4 Combattività
- 2 Anello della Velocità +2 Movimento
- 3 Elisir della Vita +8 Resistenza (solo una volta)
- 4 Mazza Magica +2 Combattività
- 5 Libro degli Incantesimi Addormenta un personaggio per due turni di gioco (solo due volte)
- 6 Bacchetta Magica Impedisci di muovere ad un personaggio per due turni di gioco (solo due volte)
- 7 Talismano Magico +4 Combattività se attaccato da un altro personaggio
- 8 Scudo d'Oro +2 Combattività se attaccato da un altro personaggio
- 9 Medaglione della Velocità +2 Movimento

CARATTERISTICHE DELL'HELGAST

COMBAT-TIVITA'	RESI-STENZA	CORONE D'ORO	ARMA	MOVI-MENTO	OBIETTI-VO
20	30	-	SPADA	5	Uccidere Lupo Solitario





PORTA

FINESTRA

### TAVOLO VERDE

1. Il Locandiere mischia i segnalini azzardo a faccia in giù.
2. A turno i giocatori chiamano i numeri e puntano denaro.
3. Puntata minima = 2 Corone d'Oro  
Puntata massima = 10 Corone d'Oro
4. Il locandiere scopre un segnalino azzardo a caso.
5. Numero esatto paga 4 volte la posta.  
Numero precedente o successivo paga 2 volte la posta.  
Tutti gli altri numeri perdono la posta.

TAVOLO

TAVOLO

FINESTRA

PORTA

FINESTRA

TAVOLO



# Personaggi della taverna di Ragadorn

## LUPO SOLITARIO

Combattività: 18  
Resistenza: 34  
Movimento: 5  
Arma: Lancia Magica  
Corone d'Oro: 10



Sei Lupo Solitario. Una pergamena rinvenuta sul corpo di un messaggero Giak sui monti Durncrag parla di un complotto dei Signori delle Tenebre per prendere il controllo di Ragadorn. Sei arrivato in città la scorsa notte e sei stato attaccato da un Helgast. Fortunatamente l'hai messo in fuga con la tua Lancia Magica. Ne hai seguito le tracce fino a questa taverna e sei sicuro che abbia assunto le sembianze di uno dei clienti.

**Il tuo obiettivo:** Scoprire l'Helgast e ucciderlo prima che lui uccida te.

## CAVALIERE

Combattività: 16  
Resistenza: 26  
Movimento: 4  
Arma: Spadone  
Corone d'Oro: 12



Sei un Cavaliere della Montagna Bianca, un nobile guerriero di Durenor. Due giorni fa tuo fratello è stato assassinato nel suo castello a Ryme. Sei stato testimone del crimine e hai seguito l'assassina, un'Avventuriera, sin qui a Ragadorn. Speri di catturarla viva e condurla a Durenor per essere processata, ma sospetti che non si arrenderà senza combattere.

**Il tuo obiettivo:** Arrestare l'Avventuriera. Puoi attaccarla solo se offre resistenza.

## MAGO

Combattività: 13  
Resistenza: 22  
Movimento: 3  
Arma: Pugnale  
Corone d'Oro: 0



Sei un Iniziato della Confraternita dei Maghi di Toran. Sei giunto a Ragadorn questa mattina, ma appena hai messo piede nella città sei stato aggredito da un ladro. Nella lotta, il ladro è caduto sul suo stesso pugnale ed è morto. Hai preso l'arma e l'oggetto speciale che era nelle sue tasche. Da allora hai sentito dire che la Gilda dei Ladri si è messa alla tua ricerca.

**Il tuo obiettivo:** Procurarti 20 Corone d'Oro per il viaggio in carrozza che ti conduca al sicuro a Durenor.

## CUSTODE DELLE ERBE

Combattività: 12  
Resistenza: 20  
Movimento: 3  
Arma: Pugnale  
Corone d'Oro: 8



Sei un giovane Custode delle Erbe di Bautar, inviato a Ragadorn per investigare sulla scomparsa di un compagno custode di nome Dalimor. Hai scoperto che i tuoi acerrimi nemici, i Druidi Ceneresi, hanno fondato un tempio segreto a Ragadorn e che Dalimor è stato assassinato lì. Devi tornare a Bautar per riferire l'agghiacciante scoperta, ma non hai abbastanza soldi.

**Il tuo obiettivo:** Procurarti 40 Corone d'Oro per il tuo viaggio di ritorno a Bautar, usando ogni mezzo possibile.

## MERCENARIO

Combattività: 15  
Resistenza: 28  
Movimento: 4  
Arma: Spada  
Corone d'Oro: 16



Sei un soldato di ventura di Varetta. Due mesi fa, il tuo reggimento è stato attirato in un'imboscata e massacrato. Sei stato l'unico a sopravvivere e hai giurato di vendicarti di colui che ha tradito i tuoi compagni. Anche lui, come te, è un mercenario di Varetta e hai scoperto che si nasconde a Ragadorn. Non hai mai visto quest'uomo, ma sai che spesso si traveste da mago o da ranger.

**Il tuo obiettivo:** Uccidere il Mago e il Ranger.

## DRUIDO

Combattività: 12  
Resistenza: 20  
Movimento: 3  
Arma: Bastone  
Corone d'Oro: 6



Sei un membro della malvagia setta dei Druidi Ceneresi. La tua confraternita ha fondato un tempio segreto nel cuore di Ragadorn, ma la sua ubicazione è stata scoperta dai vostri acerrimi nemici, i Custodi delle Erbe di Bautar. Hai già ucciso una delle loro spie, ma adesso un'altra ne è stata inviata per investigare sulla sua scomparsa. L'hai rintracciata in questa taverna.

**Il tuo obiettivo:** Uccidere il Custode delle Erbe il più velocemente possibile.





## AVVENTURIERA

Combattività: 15  
Resistenza: 24  
Movimento: 4  
Arma: Daga  
Corone d'Oro: 12



Sei un'abile guerriera e assassina appena tornata da una missione conclusa con successo a Durenor. Il tuo contatto è appena stato ucciso, ma prima della sua morte ha nascosto la ricompensa per la tua missione, un grosso diamante (segnalino bottino), da qualche parte in questa taverna. Temi che qualcuno ti abbia visto commettere l'omicidio e ti abbia seguito da Durenor per tutto il cammino.

**Il tuo obiettivo:** Trovare il diamante nascosto da qualche parte nella taverna.

## RANGER

Combattività: 15  
Resistenza: 24  
Movimento: 4  
Arma: Ascia  
Corone d'Oro: 10



Sei appena tornato da una lunga e fruttuosa battuta di caccia a Durenor. Al tuo arrivo hai venduto alcune pellicce al Mercante per 25 Corone d'Oro. Hai poi scoperto che ti ha imbrogliato, e che 15 delle monete sono contraffatte. Sei venuto nella taverna determinato a farti consegnare il denaro che ti deve.

**Il tuo obiettivo:** Persuadere il mercante a consegnarti 15 Corone d'Oro, oppure ucciderlo e prenderle con la forza.

## MERCANTE

Combattività: 10  
Resistenza: 24  
Movimento: 3  
Arma: Pugnale  
Corone d'Oro: 20



Sei un ricco mercante che possiede un luogo di smercio sulla banchina del porto di Ragadorn. Ami il gioco d'azzardo e frequenti spesso questa taverna per giocare al tavolo verde; certe notti sei davvero fortunato! Ti sei fatto molti nemici a causa dei tuoi loschi affari e devi rimanere costantemente in guardia.

**Il tuo obiettivo:** Vincere 50 Corone d'Oro al tavolo verde, o procurarti il denaro in qualche altro modo prima che la notte sia finita.

	LOCANDIERE	CROUPIER	CAMERIERA 1	CAMERIERA 2
COMBATTIVITA'	16	10	8	7
RESISTENZA	26	21	18	18
MOVIMENTO	5	4	4	4
ARMA	Clava	Pugnale	-	-
CORONE D'ORO	20	3	1	1

Come locandiere della taverna, il tuo obiettivo è quello di guadagnare 40 Corone d'Oro dai giocatori usando il tavolo verde e di assicurarti che nessuna persona del tuo staff (i personaggi non giocabili) venga uccisa.

## TABELLA DEI PERSONAGGI

### 2 GIOCATORI

#### Giacatore 1

Lupo Solitario  
Mercenario  
Druido  
Mante  
Avventuriera

#### Giacatore 2

Locandiere  
Mago  
Cavaliere  
Custode delle Erbe  
Ranger

### 3 GIOCATORI

(non usare il Cavaliere)

#### Giacatore 1

Druido  
Mago  
Mercante

#### Giacatore 2

Custode delle Erbe  
Ranger  
Lupo Solitario

#### Giacatore 3

Locandiere  
Mercenario  
Avventuriera

### 4 GIOCATORI

(non usare il Custode delle Erbe e il Druido)

#### Giacatore 1

Mago  
Ranger

#### Giacatore 2

Mercante  
Cavaliere

#### Giacatore 3

Avventuriera  
Lupo Solitario

#### Giacatore 4

Mercenario  
Locandiere

### 5 GIOCATORI

#### Giacatore 1

Avventuriera  
Ranger

#### Giacatore 2

Cavaliere  
Druido

#### Giacatore 3

Mercante  
Mercenario

#### Giacatore 4

Custode delle Erbe  
Lupo Solitario

#### Giacatore 5

Mago  
Locandiere

### 6 GIOCATORI

#### Giacatore 1

Lupo Solitario

#### Giacatore 2

Locandiere

#### Giacatore 3

Mago  
Ranger

#### Giacatore 4

Mercante  
Cavaliere

#### Giacatore 5

Avventuriera  
Custode delle Erbe

#### Giacatore 6

Mercenario  
Druido

### 7 GIOCATORI

(non usare il Cavaliere, il Custode delle Erbe e il Druido)

I giocatori prendono un personaggio ciascuno

### 8 GIOCATORI

(non usare il Custode delle Erbe e il Druido)

I giocatori prendono un personaggio ciascuno

### 9 GIOCATORI

(non usare il Cavaliere)

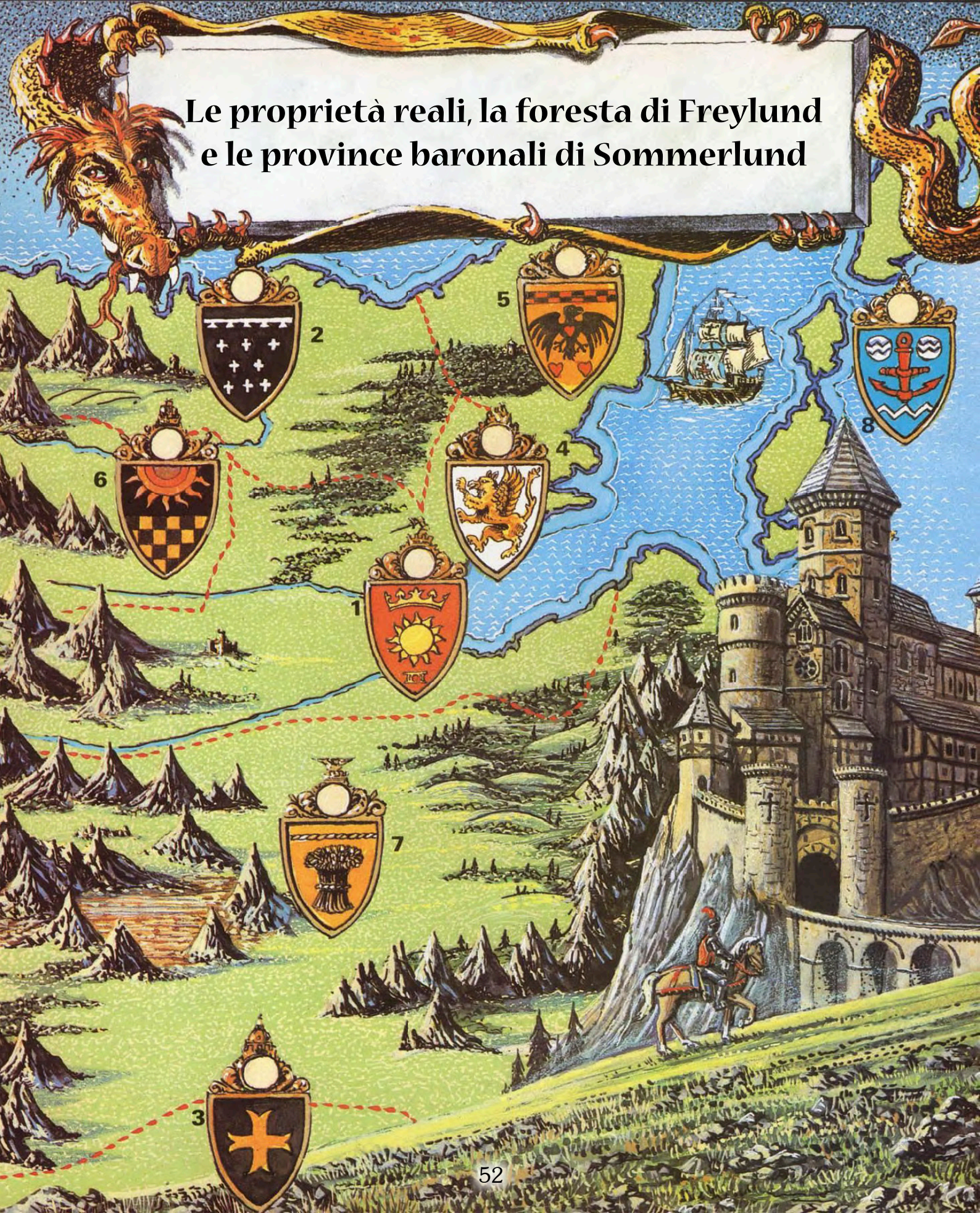
I giocatori prendono un personaggio ciascuno

### 10 GIOCATORI


I giocatori prendono un personaggio ciascuno



# Le proprietà reali, la foresta di Freylund e le province baronali di Sommerlund







Di tutte le terre del Magnamund settentrionale, solo una ha sfidato la terribile potenza delle Terre Oscure. Sommerlund (la Terra del Sole) è pronta a combattere una guerra che deciderà il destino dell'intero continente.

La risolutezza della sua gente e il coraggio dei suoi guerrieri sono visti come un fulgido esempio, un barlume di speranza per chi teme il terrore che segue la dominazione dei Signori delle Tenebre. Il futuro delle Terre Libere sarà assicurato solo attraverso la continua vigilanza e la ferma determinazione a resistere di Sommerlund.



### STEMMA 7 MARCHE MERIDIONALI

Questa vasta provincia a sud di Holmgard si trova sotto la giurisdizione del barone Veä Galt. Si tratta di un titolo onorario per le marche, che sono una distesa di pianure coltivate da uomini del regno fuori dall'ordine feudale del Sommerlund settentrionale. Il mantenimento della "pace del re" è rinforzato dai ranger di confine, che a loro volta rispondono al barone Galt a Holmgard. Lo stesso barone è anche custode del Sigillo reale.

### STEMMA 1 PROPRIETÀ REALI DI RE ULNAR V

Comprendono la capitale Holmgard e gran parte della valle di Sommerlund centrale, ricca di boschi. L'amministrazione delle proprietà spetta al Maresciallo del Regno, il principe ereditario Pelatar, unico figlio del sovrano. Inoltre, tutte le strade principali, i ponti e le foreste rientrano in questo feudo reale.

### STEMMA 3 PROVINCIA BARONALE DI RUANON

Localizzata nell'estremo sud, Ruanon è una provincia sotto il controllo del barone Oren Vanalund. L'oro e le pietre preziose estratte dalla catena dei Monti Maaken costituiscono un'importantissima fonte di entrate per il Sommerlund.

### STEMMA 5 PROVINCIA BARONALE DI ANSKAVEN

Questa provincia agricola settentrionale è governata dal barone Avan Caldar, amministratore di corte e comandante della flotta reale. La città di Anskaven ha avuto a lungo una tradizione navale con le sue flotte da pesca, le più grandi di tutte le Terre Libere.

### STEMMA 8 ISOLE KIRLUNDIN

Ci sono sei isole nelle Kirlundin, che rientrano complessivamente nel feudo baronale del cavaliere comandante Baleon Medar, fratello di Tor, barone di Tyso. Ad abitare queste isole rocciose, gente di mare assai nota, mentre le loro navi proteggono la costa da Anskaven a Holmgard.

### STEMMA 2 CONFEDERAZIONE BARONALE DI TORAN

Sebbene nota come provincia baronale, Toran è in realtà una confederazione di corporazioni che dominano la vita sociale, politica ed economica della città. Tutte le posizioni di alto rango sono ricoperte da uomini delle corporazioni; le più influenti sono sotto il controllo della gilda dei maghi della Confraternita della Stella di Cristallo.

### STEMMA 4 CONTEA DI TYSO

Il controllo di questa piccola ma ricca contea spetta al Siniscalco di Tyso, il barone Tor Medar. In aggiunta ai doveri della sua contea, il barone è titolare della carica di cancelliere del regno ed è uno dei consiglieri più fidati di re Ulnar.

### STEMMA 6 FREYLUND DEI RAMAS

Le terre comprese tra i fiumi Tor (a nord) e Unoram (a sud) tradizionalmente appartenevano ai Maestri Ramas. È stato solo dopo il loro massacro che la provincia è stata chiamata Freylund e messa sotto il comando e la protezione di Lupo Solitario, l'ultimo dei Ramas.

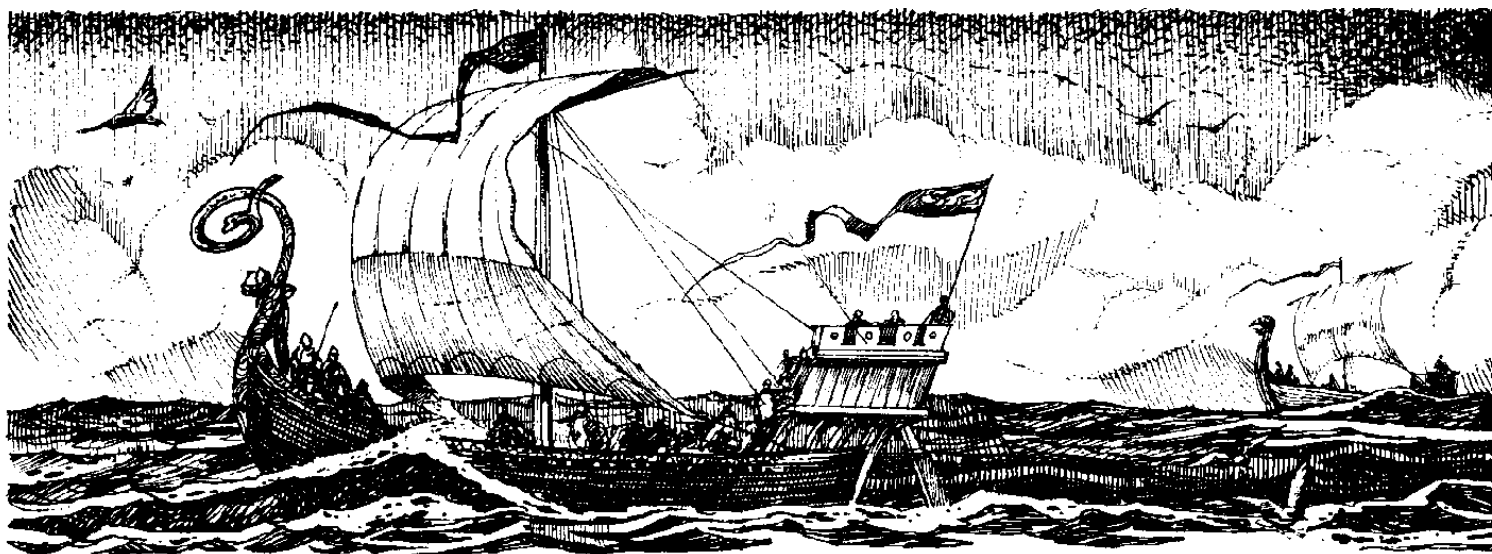


# La storia di Sommerlund

Nell'anno PL 3434, un esercito di guerrieri dai capelli biondi, guidati da un re fiero e potente di nome Kian, giunse nelle Terre Libere a bordo di navi di legno di quercia. Fecero vela attraverso l'inesplorato mare del nord, superando tempeste e ghiacci, per contrastare l'ondata di malvagità che minacciava tutti i popoli. Nel corso di tre secoli i Signori delle Tenebre avevano conquistato i territori del Magnamund settentrionale, distruggendo tutto ciò che incontravano. Ma l'arrivo dei Sommerliani ne arrestò le continue vittorie a oriente e li ricacciò oltre i Monti Durncrag, nelle terre desolate che loro stessi avevano creato.

E così nacque il regno di Sommerlund, in una terra di fertile bellezza risparmiata dalla distruzione del Signore delle Tenebre Vashna e dei suoi servitori. Ma la vittoria di re Kian faceva parte solo della prima battaglia di una lunghissima e feroce guerra che fu combat-

tuta nel corso dei secoli successivi. Vashna giurò di distruggere il Sommerlund: nelle profondità della sua fortezza, la città nera di Helgedad, pianificò la caduta del regno del sole. Di fronte a questa continua minaccia, re Kian ordinò la costruzione di quattro grandi città: Holmgard, Toran, Anskaven e Tyso, oltre a un certo numero di fortificazioni lungo il confine dei Monti Durncrag. Il comando di queste città, fortezze e dei territori circostanti fu affidato ai Baroni di Sommerlund, soldati di alto rango che avevano dimostrato onore e coraggio durante la guerra contro Vashna. I Baroni governarono i Sommerliani impegnati a lavorare la loro terra, e a loro volta giurarono di servire il Re, fornendogli i soldati necessari per difendere il regno. Anche se re Kian aveva decretato che "ogni Sommerliano deve essere governato", la maggior parte dei sudditi, ad eccezione dei più poveri, si consideravano liberi. Numerosi

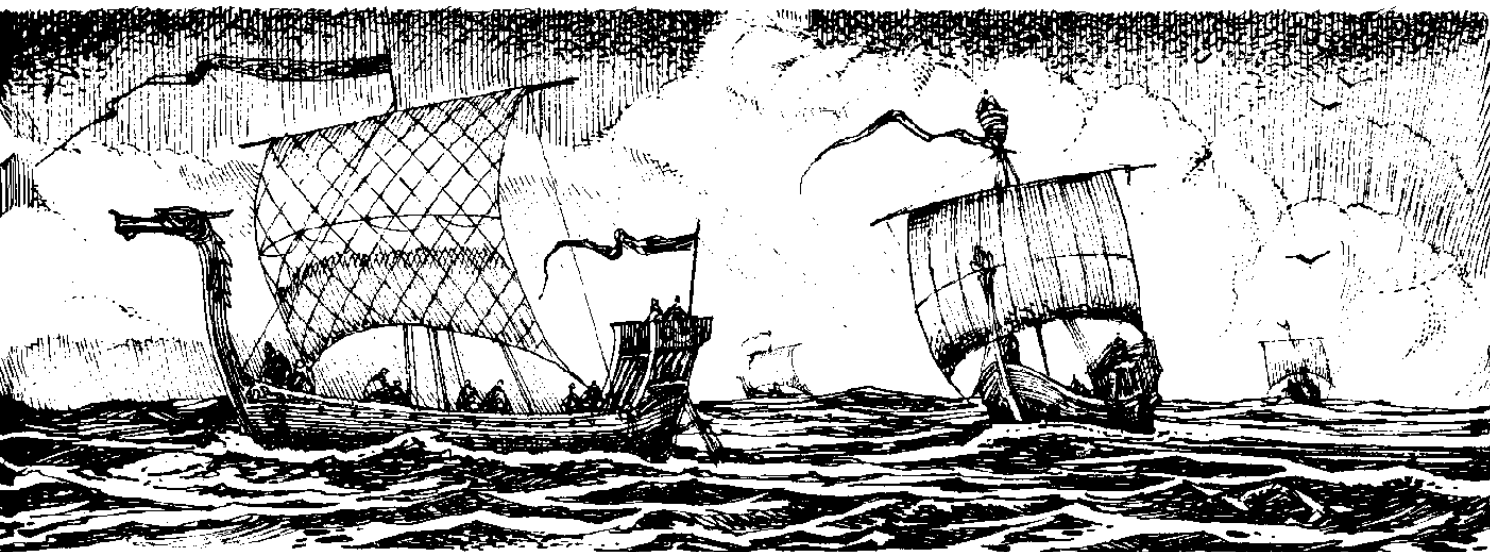




abili artigiani, soprattutto nelle città, si associarono per formare gilde, e funzionari come i Sindaci e i Magistrati dei Tribunali furono spesso eletti fra i loro stessi membri. Ricchi mercanti o agiati agricoltori furono spesso nominati “Fryeman del Regno”, una carica che permetteva di liberarli dal vincolo che li legava al Barone. Inoltre per particolari atti di onore e coraggio, il Re poteva assegnare il titolo di “Conte di Sommerlund”, molto raro e ambito, che permetteva di diventare ricco e potente quanto un Barone. Con la costante minaccia della guerra, bambini e bambine venivano addestrati nell’uso delle armi fin dall’infanzia. Gli addestramenti venivano organizzati dai Baroni e avevano luogo nelle corti dei loro castelli. Tutti i bambini che dimostravano un talento naturale per il combattimento venivano assegnati a un Cavaliere del Regno, che li addestrava per entrare a far parte dell’esercito sommerliano. Analogamente, la Gilda dei Maghi, la Confraternita della Stella di Cristallo, richiamava fra le proprie file bambini fin dalla più tenera età.

Coloro che dimostravano una spiccata intelligenza o un talento innato nel comprendere i segreti della loro arte, venivano cresciuti ed educati alle conoscenze arcane nella sede della gilda a Toran.

In seguito alla sconfitta del Signore delle Tenebre Vashna nel corso della grande battaglia di Maakengorge, il Barone di Toran, un nobile guerriero che si era distinto durante quello scontro, si mise alla ricerca delle antiche Pietre della Sapienza di Nyxator, per ottenere il potere che racchiudevano. La sua missione ebbe successo e nell’anno PL 3810 assunse il nome di “Aquila del Sole” e fondò l’Ordine dei Maestri Ramas, una casta di guerrieri d’élite che studiava le discipline militari al fine di proteggere il Sommerlund. Ma nonostante la vittoria di Maakengorge e la nascita dei Maestri Ramas, il regno di Sommerlund venne spesso attaccato nel corso dei secoli successivi. Solo la forza del proprio popolo e l’alleanza con il regno di Durenor permisero di sopravvivere durante questi anni di conflitti.





# Lorin Faldon, il giovane arciere



Ricordo ancora il mio primo arco: me lo donò mio padre in occasione del mio quinto compleanno. Mi insegnò a tenderlo facendo affidamento a tutte le mie forze, non solo con le braccia. “Diventa tutt’uno con l’arco, Lorin!” continuava a ripetermi, mentre mi impegnavo a centrare i bersagli nel nostro campo di grano. Ormai non ho alcuna difficoltà a riuscirci.

Le nostre terre giacciono ai piedi dei monti Durncrag e capita spesso durante la notte di sentire i richiami dei Giak: sono creature orribili. Una volta assalirono il nostro villaggio, uccidendo tutto il bestiame, bruciando una capanna e cavando un occhio a Vinas il fabbro. Li abbiamo temuti fin quando il Re fece costruire la

torre di osservazione di Passo Ombra, e il Cavaliere Hobar insegnò agli abitanti del villaggio a usare l’arco per difendersi autonomamente in caso di nuovi attacchi da parte dei Giak. Mi allenai tutti i giorni fin quando riuscii a colpire un bersaglio a quattrocento passi di distanza, e imparai a dotare le frecce d’impennaggio usando penne d’oca.

Nel giorno del giuramento di Fendar, fui mandato a prestare servizio al castello del Cavaliere Hobar. Mi insegnarono a combattere con la spada e con la mazza, ma avrei voluto utilizzare solamente l’arco. Alla fine si presentò l’occasione. Era una giornata di mezza estate e si stava svolgendo un torneo presso il mercato di Thornfalcon. Il Cavaliere Hobar ci permise di assistere ma ordinò: “Tutti i ragazzi devono comportarsi nel modo che più si addice a un guerriero sommerliano”.

Per l’occasione indossammo le migliori tuniche bianche e le cotte di maglia, camminando fieramente. Ci eravamo appena seduti sugli spalti, quando puntai lo sguardo verso un angolo remoto del campo: laggù, oltre le giostre e le tende, si trovava un campo per il tiro con l’arco. I bersagli erano costituiti da balle di fieno con la vaga forma di Giak, con braccia striminzite e gambe di legno. Stava per iniziare una competizione. Mentre i miei fratelli urlavano e applaudivano la giostra, mi misi in disparte, fissando l’attenzione sul campo di tiro distante. La tentazione era troppo forte: dovevo allontanarmi e iscrivermi alla competizione di tiro con l’arco. Saltai silenziosamente giù dalla tribuna e nascosi in un barile l’abito bianco e la cotta di maglia. La mia camicia era piuttosto semplice





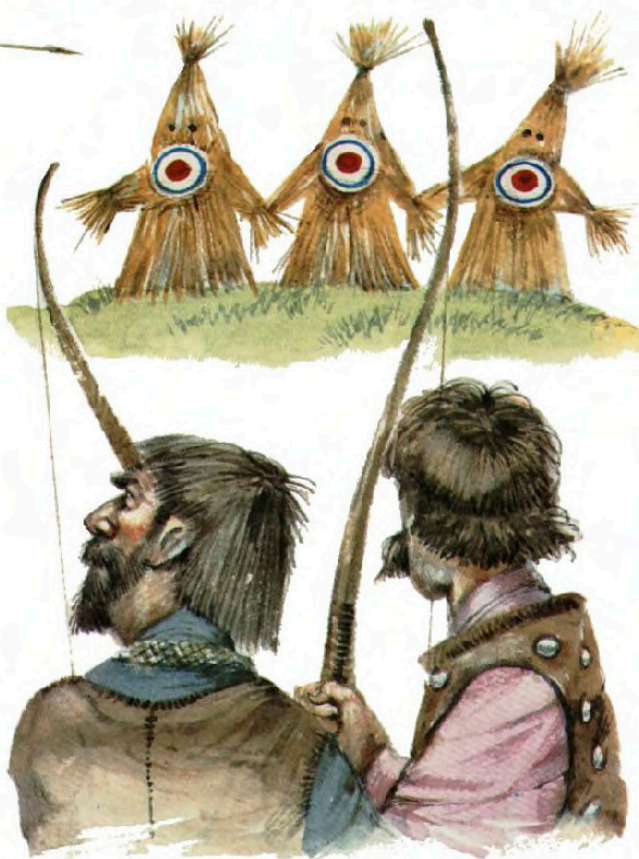
e con le maniche arrotolate sembravo uno scudiero.

I giudici risero di nascosto quando pagai l'iscrizione e uno di loro si offrì persino di aiutarmi a tendere la corda dell'arco, temendo fossi troppo debole per farlo da solo. Mi diedero tre frecce e quando entrai nel campo di tiro gli spettatori iniziarono a ridere, additandomi. "Chi vuole scommettere sul ragazzo?", urlò l'allibratore. "Io no", fu la risposta unanime degli scommettitori. Dopo i primi tre round furono squalificati tutti tranne tre arcieri: un ciabattino, un taglialegna e io. Ancora una volta l'allibratore chiese di scommettere, ma nessuno volle puntare su di me. Non appena la mia freccia vincente colpì il bersaglio, gli scommettitori smisero di ridere.

La notizia si diffuse rapidamente ed ero così eccitato dalla vittoria che non ricobbi nemmeno colui che mi consegnò il primo premio, almeno finché non tornai dai miei fratelli al torneo: era il Cavaliere Hobar. Ebbi un tuffo al cuore. È considerato un disonore togliersi la tunica e la cotta di maglia in un luogo pubblico: sarei stato punito severamente, su questo non avevo alcun dubbio. Mentre entrai con esitazione all'interno del castello, il corpo di guardia mi consegnò una pergamena: era la convocazione presso le stanze del Cavaliere Hobar. Le gambe iniziarono a tremare, avrei voluto che il terreno sotto di me si aprisse per inghiottirmi! Tutto tremante, bussai alla porta del mio maestro ed entrai.

"Lorin Faldon", tuonò, "ti era stato ordinato di comportarti nel modo che più si addice a un guerriero del regno."

Serrai i denti e strinsi i pugni sudati mentre attendevo la sua sfuriata. Ma, con mia



somma sorpresa, iniziò a ridere.

"Calmati, ragazzo", disse facendo un ampio sorriso. "Il tuo villaggio e io stesso ti siamo debitori. In vita mia non ho mai visto tanta abilità nell'uso dell'arco".

Non potevo credere alle mie orecchie.

"Ho bisogno di abili arcieri", continuò. "Soprattutto coloro che osano affrontare una folla che li deride e l'ira del proprio maestro, pur di provare la propria abilità". Quella sera mi invitò a cenare al suo tavolo e il giorno seguente mi ordinò di entrare a far parte della torre di guardia di Passo Ombra, in cui la mia abilità nell'uso dell'arco sarebbe stata messa al servizio della difesa della mia casa e del villaggio. Adesso sono il più giovane arciere dell'esercito del Re!





## Aran Rolny, il piccolo scriba



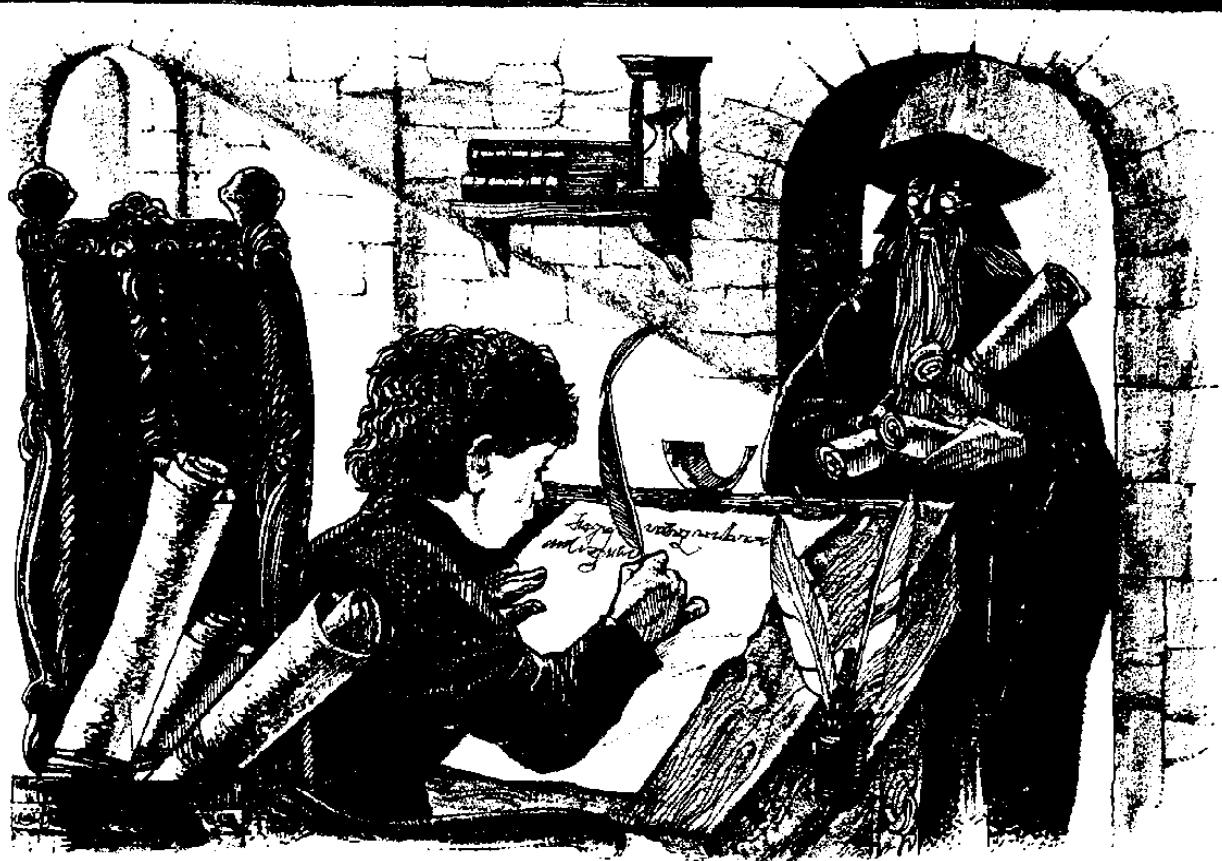
Mi chiamo Aran Rolny e mi considero il ragazzo più fortunato di Sommerlund. Quand'ero piccolo mio padre mi mandò presso la casa del Barone Caldar di Anskaven, così che potessi imparare a leggere e scrivere e a tirare di scherma. Devo confessare che ero il più imbranato del castello e oggi ricordo con orrore le giornate passate a fare pratica con la spada e lo scudo. Gli altri mi prendevano sempre in giro quando era il mio turno di combattere: "Rolny Inciampone! - mi gridavano - Non sarai mai un cavaliere!". Non importa quanto mi sforzassi: non riuscivo a fare altro che far cadere la spada o incespicare sullo scudo. O entrambe le cose.

Un giorno, il più umiliante della mia vita, mi sono stordito da solo con l'elsa della spada. Quando ho ripreso i sensi, le mura del castello continuavano a risuonare del-

le risate dei miei compagni. Si rotolavano qua e là sul pavimento polveroso, le lacrime scorrevano sui volti mentre ridevano della mia sventura fino ad avere le corde vocali infiammate. Fu tremendo. La cosa giunse alle orecchie del Barone, che ordinò che fossi dispensato dagli allenamenti con la spada, per paura che mi facessi male nuovamente. Mi spedì a prestare servizio nella biblioteca del castello, dove fui posto sotto la supervisione dello scriba capo. Lì imparai a raschiare e lucidare la pergamena, a tagliare la penna d'oca e a preparare l'inchiostro per il mio maestro. Diventai il suo miglior allievo e l'unico ragazzo cui era concesso di scrivere sulle sue pergamene. Mi piaceva moltissimo accomodarmi sulla sedia con lo schienale alto, i braccioli e il poggiapiedi, mentre la luce del sole scorreva su una pergamena lucida prima che lo







facessero la penna e l'inchiostro.

L'inverno era alle porte quando il maestro mi diede la più fantastica delle notizie. La bontà del mio lavoro era arrivata fino al Barone Medar di Tyso, Cancelliere del regno. Era rimasto così colpito dalla precisione dei miei scritti, che aveva richiesto che fossi mandato al suo servizio presso la Cancelleria del Sigillo personale, e con mia grande gioia il mio maestro accettò. Un messaggero giunse appositamente al castello per portarmi via, e aveva con sé un baule di solido legno di quercia. Il mio cuore si fermò un istante quando aprii il coperchio: il baule conteneva l'equipaggiamento di uno scriba di Cancelleria. Una veste di seta blu, calzoni di velluto e le più belle scarpe con la fibbia che avessi visto. Il vestito era decorato con pelle di agnello e sulla manica c'era il sigillo ricamato del

Barone Medar e il mio nome in filo d'oro sotto di esso.

Quella sera, nella grande sala, dopo i pasti e le preghiere, lo stesso Barone annunciò alla corte la notizia della mia nomina. Le stesse voci che una volta mi avevano preso in giro ora erano piene di ammirazione per il ruolo che avevo raggiunto. È stato il momento più felice e orgoglioso della mia vita. È passato un anno da quando ho lasciato il castello di Anskaven e la mia esistenza è cambiata in molti aspetti. Oggi le mie giornate sono occupate dalla scrittura di lettere reali, dalla redazione di citazioni e carteggi di Stato. Ho un cavallo tutto mio, un piccolo staff di messaggeri e l'amicizia della corte del re. Spesso mi tornano in mente i giorni in cui inciampavo nella spada e ci penso su: non provo vergogna, ma sorrido.





## Jac Taynor, il figlio dell'agricoltore



Il mio nome è Jac Taynor e vivo nel villaggio di Stonefurrow insieme a mia madre, mio padre e mio fratello Lon. Stonefurrow è costituito da un palazzo e 31 abitazioni, la maggior parte delle quali si trovano sui bordi della strada maestra che conduce a Tyso. Ci sono anche un fabbro, una birreria, un mulino, e alle spalle delle abitazioni si trovano cinque vasti campi in cui crescono abbondanti messi. Nessuno, a eccezione di Reeve Ladnor, ha mai viaggiato per più di cinquanta chilometri, anche se insieme a mio fratello minore siamo spesso andati fino al mercato di Tyso, che si trova sedici chilometri a nord. Tutte le terre di Stonefurrow appartengono al feudatario, il Cavaliere Evald di Worlan. Dato che non può lavorare da solo la terra, questa viene suddivisa fra la popolazione, la quale contraccambia pagando le tasse. La mia famiglia si trasferì qui dal vicino villaggio di Boonwold,

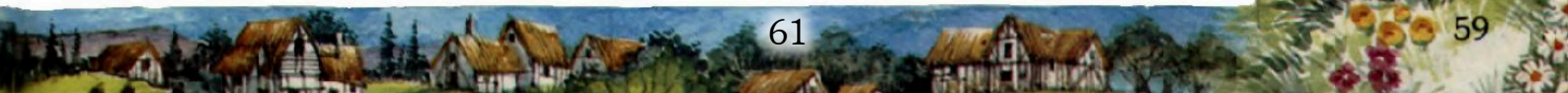
quando ero ancora un bambino. La nostra vecchia casa fu distrutta nel corso di una tempesta e mio padre ricevette il permesso di costruirla una nuova vicino al torrente di Stonefurrow. È un agricoltore e io lo aiuto a lavorare i nostri campi. Siamo fortunati perché possediamo quattro buoi e un aratro. Mio padre guida l'aratro mentre io dissodo la terra smossa con l'erpice prima di seminare il grano. Con l'arrivo della primavera inizia di nuovo l'aratura, ma questa volta planterò l'orzo. È molto faticoso lavorare, ma lo faccio con piacere, soprattutto quando è l'ora della mietitura: in questa occasione, il Cavaliere Evald viene al palazzo del villaggio e tiene un banchetto. Ci sono sempre menestrelli, balli e tutti i generi di svago, anche se la festa della mietitura dello scorso anno è stata la migliore: in quell'occasione imparai tutto sulla magia. Era un giorno caldo e soleggiato. Fin dal primo mattino si erano svolte attività sportive come la lotta libera, i tornei di tiro con l'arco e il lancio del sasso; al calar della sera i festeggiamenti si spostarono all'interno del palazzo del villaggio. Io e mio fratello trovammo un nascondiglio fra le travi del soffitto in cui potevamo vedere tutti che danzavano e cantavano senza essere visti, e usai la mia lenza per rubare le torte sul tavolo sottostante. Un'ora dopo il tramonto, i messaggeri del Cavaliere suonarono una fanfara con le loro lucenti trombe di ottone e la stanza venne sgombrata. Un mago, proveniente dalla città di Casiorn, entrò e salì sul tavolo proprio sotto al nascondiglio





in cui ci trovavamo e richiamò l'attenzione di tutti. Avevo già visto in passato i maghi itineranti di Tyso, ma nessuno di loro era così solenne come quell'uomo dalla pelle scura con il cappello e il mantello di seta. Disse che il suo nome era Zalatar il Magnifico, e con un abile movimento della mano ci fu un bagliore e un boato: subito dopo il mago era seduto a cavalcioni di un asino bianco. Tutti iniziarono a ridere e ad applaudire mentre il mago cavalcava l'animale all'interno del salone, e lanciarono mezze corone all'interno del cappello di seta che teneva teso. Io e mio fratello trattenemmo a stento le risate, perché dall'alto del soffitto riuscimmo a vedere che Zalatar aveva nascosto l'asino sotto la tovaglia. Il bagliore doveva aver accecato gli astanti, poiché non riuscirono a notare il mago che la spostava. Ma noi scoprimmo come funzionava questa magia. Pensai che tutto era molto divertente, finché improvvisamente notai quanto oro riusciva a ottenere dagli abitanti del villaggio: i suoi trucchi stavano prosciugando tutto ciò che avevano guadagnato dalla mietitura. Fu allora che decisi di provare a fare una magia per conto mio.

Dopo che l'esibizione si concluse, tornò al tavolo per radunare i suoi effetti personali. Nella fretta, non notò la lenza che prendeva all'amo il suo borsellino, pieno d'oro guadagnato disonestamente. Diedi un rapido strattone e il borsello si librò in aria e finì nelle mie mani. Avreste dovuto vedere la sua faccia quando raggiunse la porta e scoprì che il denaro era scomparso! Insieme a mio fratello scendemmo dalla trave e raccontammo al Cavaliere Evald ciò che avevamo visto. Lodò la nostra onestà e, mentre gli araldi restituivano il denaro agli abitanti del villaggio, li avvertì di fare più attenzione ai loro risparmi.





# I guerrieri di Sommerlund



**BARONE TOR MEDAR**  
Siniscalco di Tyso

Il Barone Medar è il Primo Consigliere del Re. Nelle sue mani è affidato il Gran Sigillo di Sommerlund, con il quale vengono emanati i più importanti decreti reali. I suoi ricchi possedimenti contano 2.400 vassalli.



**Fante di Marina**  
di Kirlundin

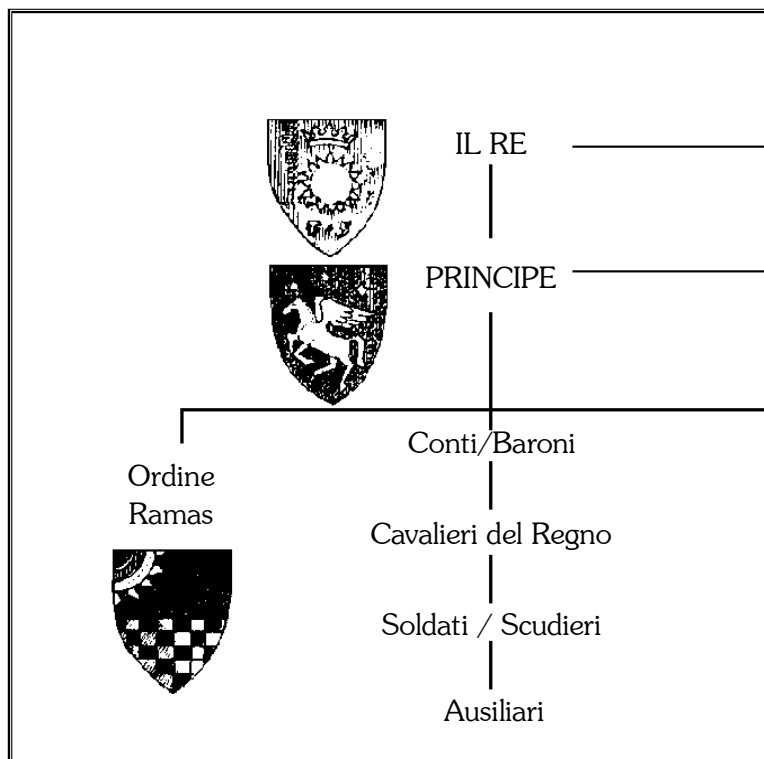
Le navi che sorvegliano e pattugliano le coste trasportano contingenti di fanti, per ricercare velieri sospetti. Talvolta vengono coinvolti in combattimenti fra navi di contrabbandieri di Ragadorn e navi corsare.



**Soldati ruanesi**

I minatori che lavorano nelle miniere ricche d'oro dei Monti Maaken vengono spesso attaccati da banditi e feroci Giak. Il Barone mantiene in efficienza un contingente di soldati per difenderli.

Gli abitanti di Sommerlund hanno sempre vissuto all'ombra della guerra e la minaccia di invasione dei Signori delle Tenebre richiedeva che fossero costantemente preparati a combattere. Per questo motivo, nel corso dei secoli sono diventati sempre più forti e il loro esercito, anche se di dimensioni ridotte, è il meglio equipaggiato, addestrato e motivato di tutto il Magnamund. Il comandante supremo di questa forza è il Re, al quale ogni Sommerliano ha giurato fedeltà fin dal compimento del settimo anno di età. Si chiama "Giuramento di Fendar", e viene celebrato e riproposto una volta l'anno durante il primo giorno di primavera, per ricordare a tutti i Sommerliani che il loro più importante dovere è quello di proteggere la propria terra, seguendo il Re in caso di necessità. L'esercito regolare, composto dalla Guardia Reale e dai Ranger di Frontiera, è sempre pronto a intervenire e le nuove



**Punte di freccia sommerliane**



Dotazione standard



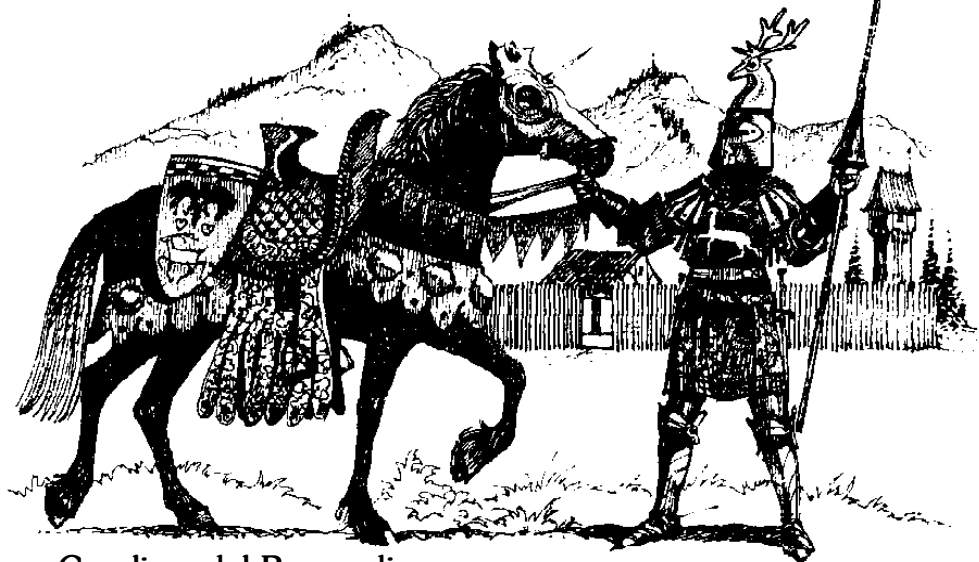
Incendiaria





**Arcieri del Reggimento  
Corporativo di Toran**

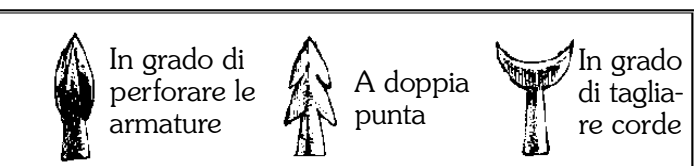
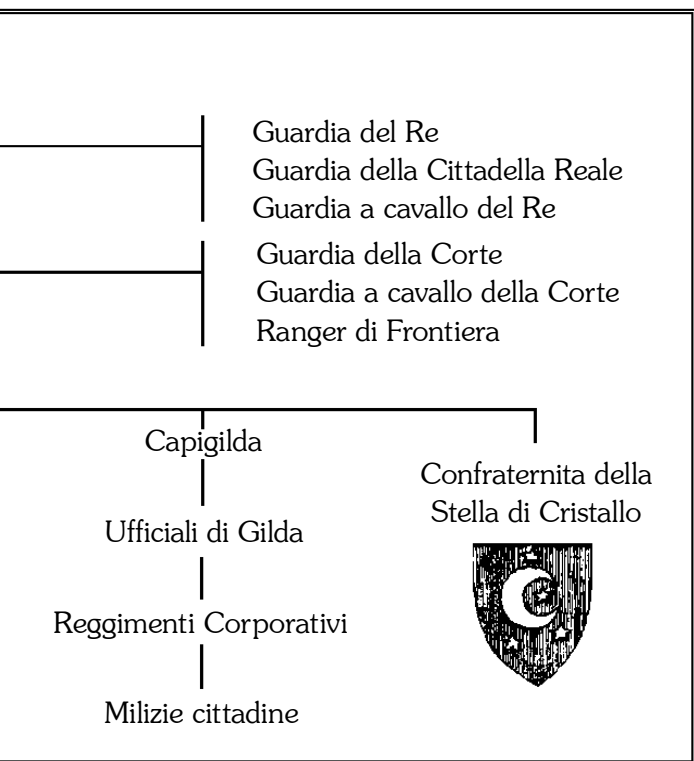
Costituito da apprendisti delle corporazioni di Toran, questo reggimento incute timore ai nemici di Sommerlund. Sono equipaggiati con vari tipi di frecce e la loro mira è ineguagliata in tutto il regno.



**Cavaliere del Regno di  
Sommerlund**

Questo nobile cavaliere possiede un castello e alcune terre vicino Anskaven. La sua famiglia addestra i giovani guerrieri per la battaglia e in tempo di guerra comanda personalmente una squadra composta dai suoi sudditi (più di 200 uomini).

È un abile cavaliere e un grande conoscitore delle arti militari. Il suo cavallo da battaglia risponde istantaneamente agli ordini di chi lo comanda. La sua ferocia in battaglia è uguagliata solo dalla sua inesauribile resistenza.



reclute vengono fornite dai Baroni e dai Cavalieri del Regno. In tempo di guerra i Baroni chiedono ad ogni cavaliere delle loro province di fornire un manipolo di 200 soldati, conosciuto con il nome di "squadra".

Più squadre comandate da un barone vengono definite "reparto", e dai tre ai cinque reparti costituiscono un'armata. Truppe addizionali vengono fornite dalle gilde, sotto forma di Reggimenti Corporativi, guidate dagli Ufficiali di Gilda, e da milizie cittadine il cui ruolo è quello di proteggere le mura delle città e i civili.

La Confraternita della Stella di Cristallo viene chiamata per fornire maghi con capacità magiche utili in battaglia. Vengono assegnati alle squadre, dove aiutano e forniscono consigli ai comandanti. Prima del loro massacro, i Ramas costituivano un reparto di cavalieri e di fanti, e i Maestri Ramas erano al comando degli eserciti sommerliani.



# I Giak

Questi feroci combattenti, nati nel buio degli abissi di Helgedad, temono i loro malvagi padroni più di qualsiasi altro nemico mortale. Hanno servito i Signori delle Tenebre per secoli, uccidendo e devastando chiunque osasse opporsi.

Si dice che sul campo di battaglia ci siano ben pochi suoni che eguagliano le spaventose grida di battaglia dei Giak: "SHEGGA-ASH-TAAG!"









# L'esercito giak

Nel corso dei primi anni dell'Età della Luna Nera, i Signori delle Tenebre allevarono una razza di schiavi per formare il grosso del loro esercito di invasione e per costruire fortezze e città nelle terre conquistate. Questi schiavi erano i Giak, e ben presto divennero rispettati per le loro formidabili capacità combattive. Sotto il comando del Signore delle Tenebre Vashna, i Giak costruirono la famigerata roccaforte di Helgedad, il cui nome deriva dalla lingua giak (Hel = nero / gedad = città). Subito dopo la sua costruzione, Vashna iniziò a generare nuove razze di Giak all'interno di numerose e orribili fosse, situate nelle profondità della città infernale. Il risultato di questo terrificante lavoro fu la creazione di una specie molto più forte e temeraria, che era in grado di sopportare meglio il calore infernale e l'atmosfera velenosa del Regno delle Tenebre. Queste creature erano piccole, tozze, con la pelle grigia, lunghe zanne gialle e occhi in grado di vedere chiaramente all'interno dei tenebrosi sotterranei di Helgedad. Questa nuova razza, i Giak di Montagna, perseguitarono spietatamente la precedente razza più debole, dominandoli in una società basata sulla forza, crudeltà e paura. Non appena i Signori delle Tenebre espansero il proprio regno, e con esso la necessità di eserciti più grandi, i Giak furono utilizzati meno frequentemente come schiavi. La loro società divenne totalmente militare, e svilupparono un lin-

## NOMI DELLE SQUADRE GIAK "ORGAR REKENAR"

NOME DEL REGGIMENTO

COLORE

**GORAKIM**

("Gli Animali")

ROSSO

**KONKORIM**

("I Cacciatori")

GIALLO

**KAGGAZHEG**

("I Lupi di fuoco")

ARANCIONE

**MOGGADOR**

("I Martellatori")

BLU

**NADUL-NAKIM**

("I Guerrieri  
della Notte")

NERO

**LAJAKAAN**

("I Cuori di Pietra")

GRIGIO

**OGSHASHEZ**

("I Tagliagole")

VIOLA

**NANENRAKIM**

("I ladri di Anime")

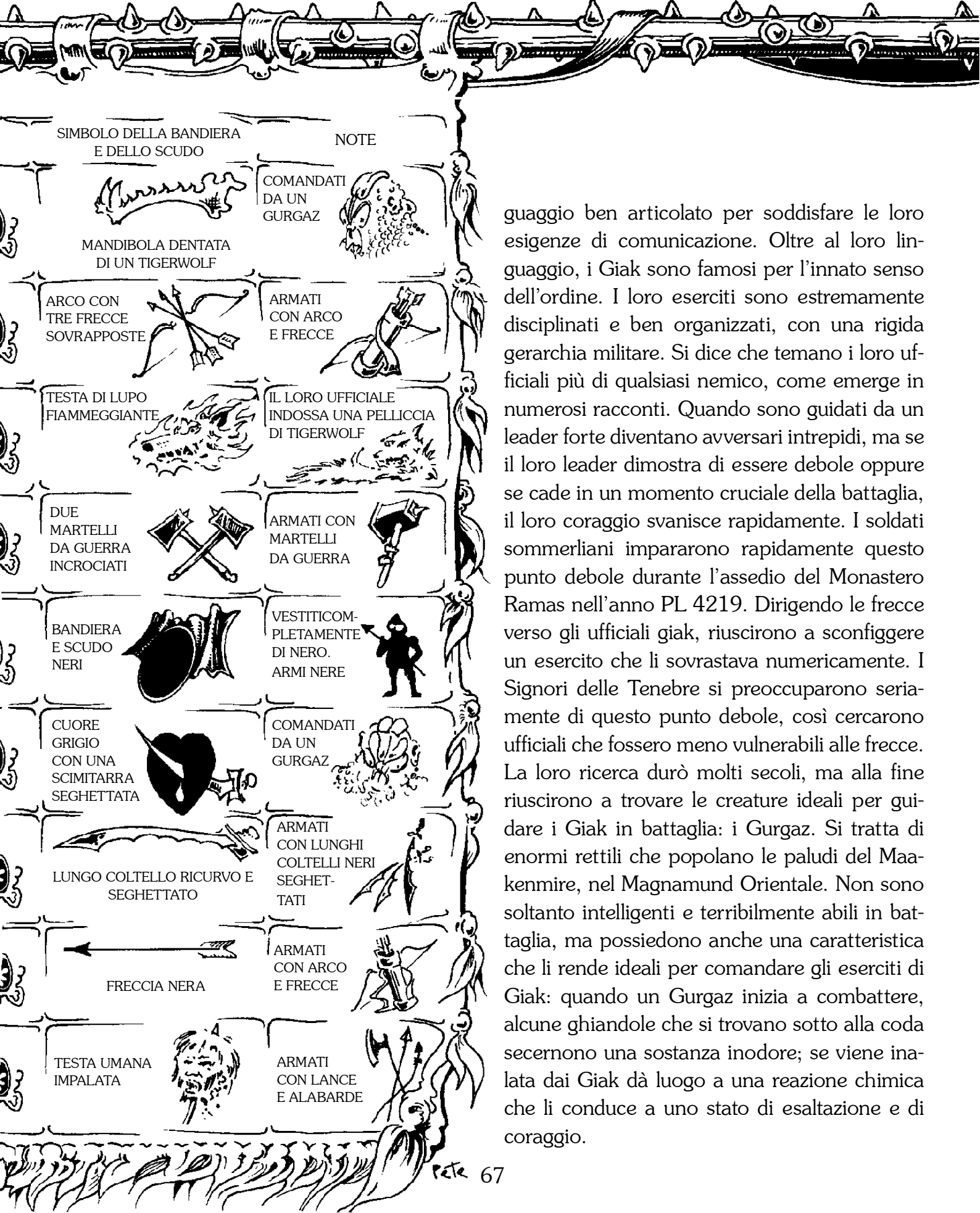
AZZURRO

**ORGADAK-TAAGIM**

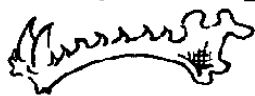
("Gli Uccisori  
di Uomini")

ROSSO  
SCURO





SIMBOLO DELLA BANDIERA  
E DELLO SCUDO



MANDIBOLA DENTATA  
DI UN TIGERWOLF

NOTE

COMANDATI  
DA UN  
GURGAZ



ARCO CON  
TRE FRECCIE  
SOVRAPPOSTE



ARMATI  
CON ARCO  
E FRECCIE



TESTA DI LUPO  
FIAMMEGGIANTE



IL LORO UFFICIALE  
INDOSSA UNA PELLICCIA  
DI TIGERWOLF



DUE  
MARTELLI  
DA GUERRA  
INCROCIATI



ARMATI CON  
MARTELLI  
DA GUERRA



BANDIERA  
E SCUDO  
NERI



VESTITI COM-  
PLETAMENTE  
DI NERO.  
ARMI NERE



CUORE  
GRIGIO  
CON UNA  
SCIMITARRA  
SEGHETTATA



COMANDATI  
DA UN  
GURGAZ



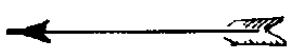
LUNGO COLTELLO RICURVO E  
SEGHETTATO



ARMATI  
CON LUNGHI  
COLTELLI NERI  
SEGHET-  
TATI



FRECCIA NERA



ARMATI  
CON ARCO  
E FRECCIE



TESTA UMANA  
IMPALATA



ARMATI  
CON LANCE  
E ALABARDE



guaggio ben articolato per soddisfare le loro esigenze di comunicazione. Oltre al loro linguaggio, i Giak sono famosi per l'innato senso dell'ordine. I loro eserciti sono estremamente disciplinati e ben organizzati, con una rigida gerarchia militare. Si dice che temano i loro ufficiali più di qualsiasi nemico, come emerge in numerosi racconti. Quando sono guidati da un leader forte diventano avversari intrepidi, ma se il loro leader dimostra di essere debole oppure se cade in un momento cruciale della battaglia, il loro coraggio svanisce rapidamente. I soldati sommerliani impararono rapidamente questo punto debole durante l'assedio del Monastero Ramas nell'anno PL 4219. Dirigendo le frecce verso gli ufficiali giak, riuscirono a sconfiggere un esercito che li sovrastava numericamente. I Signori delle Tenebre si preoccuparono seriamente di questo punto debole, così cercarono ufficiali che fossero meno vulnerabili alle frecce. La loro ricerca durò molti secoli, ma alla fine riuscirono a trovare le creature ideali per guidare i Giak in battaglia: i Gurgaz. Si tratta di enormi rettili che popolano le paludi del Maakenmire, nel Magnamund Orientale. Non sono soltanto intelligenti e terribilmente abili in battaglia, ma possiedono anche una caratteristica che li rende ideali per comandare gli eserciti di Giak: quando un Gurgaz inizia a combattere, alcune ghiandole che si trovano sotto alla coda secernono una sostanza inodore; se viene inalata dai Giak dà luogo a una reazione chimica che li conduce a uno stato di esaltazione e di coraggio.



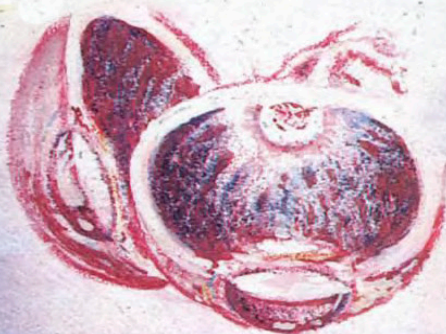
# Anatomia di un Giak

## Trachea lustrale



*Filtra e neutralizza  
le tossine inalate*

## Retina bifocale



*Sensibile agli infrarossi  
e alla luce solare*

## Apparato digerente



*Resistente a tutti  
i veleni non corrosivi*



## Adipe poroso



*Isola gli organi interni  
dalle alte temperature*

## Femore cartilaginoso



*Due volte più resistente dell'osso umano*



# La lingua giak

## La grammatica

Il giak è una lingua ben strutturata di origine militare, sviluppata per esigenze di comunicazione fra razze diverse. Questa lingua è piena di riferimenti alla guerra, a costruzioni militari e alla caccia: le tre principali attività dei Giak. È una lingua sgradevole dai suoni gutturali con un limitato utilizzo di vocali e consonanti, ma è usata come lingua comune da tutte le creature che servono i Signori delle Tenebre di Helgedad.

La struttura delle frasi giak è la seguente: soggetto, verbo e complemento, in quest'ordine. Ogni parola che ne modifica un'altra viene scritta subito dopo.

Ad esempio la frase:

"Il nemico dei Giak fuggì dai Tigerwolf neri della Grande Foresta."

in lingua giak verrebbe riordinata nel seguente modo:

"Nemico dei Giak / fuggire  
(soggetto) (verbo)  
dai Tigerwolf neri della  
(complemento)  
Grande Foresta."

La forma più semplice di questa frase è:

"Nemico / fuggire / Tigerwolf."

(Soggetto / verbo / complemento)

con i seguenti modificatori:

1. Il soggetto "nemico" viene modificato da Giak.
2. Il verbo "fuggire" viene coniugato al passato utilizzando l'avverbio "rannad".
2. Il complemento oggetto "Tigerwolf" viene modificato dall'aggettivo "nero" e dalla preposizione "della Grande Foresta"

Questa è la struttura basilare della lingua giak. Le pagine seguenti contengono le più comuni parole giak.





F = A J7 = R

✓ = D Δ = S

2 = E S = T

2 = G

⚡ = H ♀ = U

⌋ = I Z = Z

9 = J 0 = AA

7 = K 7 = OR

9 = L Σ = SH

Φ = N

Z = O

FF = RORGAG (Futuro)

F = RANNAD (Passato)

○ = PUNTO

▭ = VIRGOLA

⋈ = PUNTO INTERROGATIVO

1 = L

2 = L

3 = L

4 = L

5 = 9

6 = 9

7 = 9

8 = 9

9 = 9

10 = X

11 = X

15 = X

20 = XX

30 = XXX

40 = XXXX

50 = ⑤

100 = ⑤

500 = ⑤

1000 = ⑤

5000 = ⑤

## NUMERI

- 1 ..... AKI
- 2 ..... IG
- 3 ..... GA
- 4 ..... RORAG
- 5 ..... ISHRAK
- 6 ..... NARGA
- 7 ..... NA
- 8 ..... SHA
- 9 ..... SHAK
- 10 ..... ISHRAKIG
- 11 ..... DA-AKI
- 12 ..... DA-IG
- 13 ..... DA-GA
- 14 ..... DA-RORAG
- 15 ..... DA-ISHRAK
- 16 ..... DA-NARGA
- 17 ..... DA-NA
- 18 ..... DA-SHA
- 19 ..... DA-SHAK
- 20 ..... GOGOZ
- 21 ..... GOGOZ-AKI

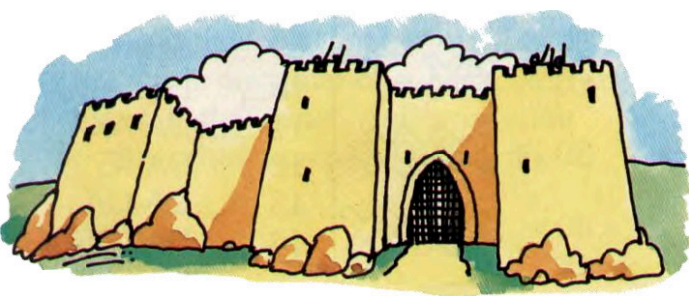


# Il dizionario giak

A (prep).....	Iak
Acqua (s) .....	Nen
Amico (s) .....	Lug
Andare (v).....	Der
Aperto (v) .....	Tok
Arma (s) .....	Ogg
Arrivare (v) .....	Dez
Ascoltare/Sentire (v) .....	Tan
Attaccare (v).....	Shaag
Attacco (s).....	Darg
Bagnato (agg) .....	Neni
Bere (v) .....	Gag
Bevanda (s) .....	Gajog
Bianco (avv) .....	Orgad
Blu (agg) .....	Gug
Bosco (s).....	Kona
Brucciare (v) .....	Azgard
Caccia (s) .....	Kon
Cacciare (v).....	Shegga
Cacciatore (s) .....	Konkor



Cadere (v) .....	Ekor
Caldo (agg).....	Razi
Campione (s) .....	Kookar
Cane (s).....	Sheg
Casa/Capanna (s).....	Heza
Castello/Roccaforte (s).....	Gazad



Catena (s) .....	Shuk
Cavalcare (v).....	Kluz
Cavallo (s).....	Nozod
Chi (s) .....	An
Chiedere (v) .....	Jok
Chiesa/Tempio (s) .....	Zazgog
Chiudere (v) .....	Kot
Chiudere/bloccare (v) .....	Zen



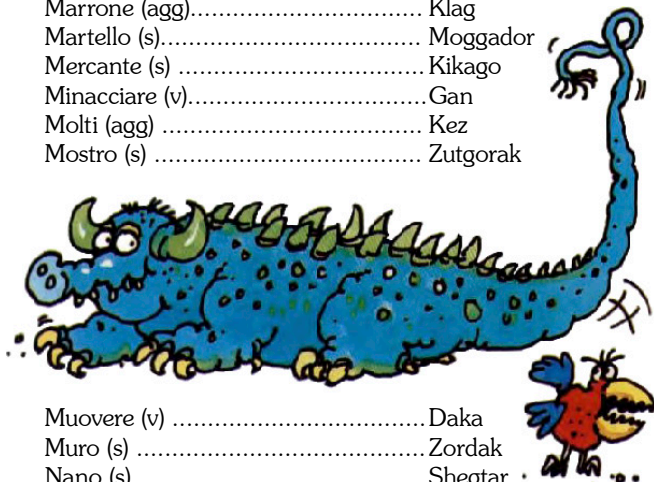
Cibo (s) .....	Googa
Cinquanta (agg) .....	Izraz
Città (s).....	Gedad
Comandante/Ufficiale (s) .....	Oknar
Comandare (v) .....	Okgan
Combattere (v).....	Nak
Come (avv/cong) .....	Dak
Come/Uguale (prep) .....	Tek
Con (prep).....	Ar
Correre (v) .....	Dakagog
Cosa (avv/n) .....	Teg
Dado (s) .....	Gaj
Denaro/Tesoro/Ricchezza (s).....	Kika
Dentro (prep) .....	Kog
Deserto/Terra incolta (s) .....	Adar
Destra (s) .....	Jag
Di/Da (prep) .....	Kor
Difendere (v).....	Akag
Distuggere (v).....	Ruzzar
Dolore/Ferire (n/v) .....	Zutag
Dove (avv/cong).....	Ega
Duro (agg/avv) .....	Tadat
E (cong).....	Ash
Esercito/Plotone (s) .....	Orgar/Dorgar
Esplorare (v) .....	Rek
Esploratore (s).....	Rekenar
Essere (v) .....	Narg
Est (s).....	Dej
Fare/Costruire (v) .....	Dag
Fermarsi (v) .....	Koa
Fermarsi (v).....	Dan
Fiume (s) .....	Odnenga
Fiutare (v) .....	Zinoz
Forte (agg).....	Tukor
Freddo (agg).....	Gour
Fuggire (v).....	Ozon
Fuoco (s) .....	Kaggaz



Giak (s) .....	Zegor
Giallo (agg) .....	Staz
Grande/Grosso (agg).....	Gudjag
Guardia (s).....	Odakar
Guerra (s).....	Nadgaj
Iniziare (v).....	Ekar
Io/me (s).....	Ok
Lago (s) .....	Nengud
Lancia (s) .....	Zuk
Leggero (agg) .....	Zendod
Lento (agg) .....	Jatnek



Letto (s) .....	Shardar
Libero (agg).....	Loga
Lontano (agg/avv).....	Ish
Lui (s) .....	Dok
Lungo (agg) .....	Lozon
Ma (cong).....	Ka
Malato/Malattia (v)/(s) .....	Ezog
Mangiare (v) .....	Raz
Mappa (s) .....	Edaz
Mare (s).....	Egina
Marrone (agg).....	Klag
Martello (s).....	Moggador
Mercante (s) .....	Kikago
Minacciare (v).....	Gan
Molti (agg) .....	Kez
Mostro (s) .....	Zutgorak



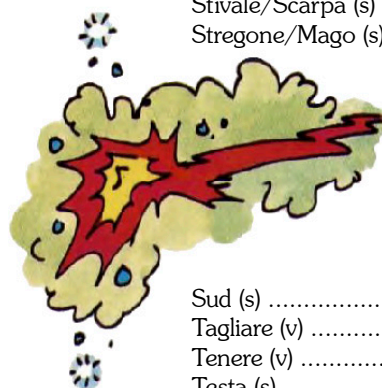
Muovere (v) .....	Daka
Muro (s) .....	Zordak
Nano (s) .....	Shegtar
Nascondere (v) .....	Zek
Nemico (s).....	Gaz
Nero (agg).....	Hel
No/Negativo (agg) .....	Naog
Non morto (n/agg) .....	Zutaagon
Nord (s) .....	Aztar
Notte (s) .....	Nadul
Novanta (agg) .....	Shakoz
Nuovo (agg) .....	Haag
Odiare (v) .....	Nig
Oppure (cong) .....	Nart
Ordinare (v).....	Zaz
Ordine (s) .....	Zazdak
Oscuro (agg) .....	Nad
Ottanta (agg) .....	Shazoz
Ovest (s) .....	Tozaz
Palude/Acquitrino (s).....	Nodog
Paura (v).....	Tuz
Per (prep).....	Tor
Perché (avv/cong).....	Ka
Pericolo (s) .....	Jatnar
Piacere/felicità (s) .....	Hoki
Piano (v) .....	Tuja
Piccolo (agg) .....	Liga
Pietra (s) .....	Lajak
Prendere (v).....	Jeg
Prendere/procurare (v).....	Ek
Profondo (agg).....	Lenag
Pugnale/Coltello (s).....	Ogsha
Quando (avv/cong).....	On
Quaranta (agg).....	Roraz
Riposarti (v) .....	Dat



Ritirarsi (v).....	Ogot
Rompere (v).....	Jez
Rosso (agg) .....	Ak
Rubare (v) .....	Nenrak
Salire (v).....	Ezar
Sangue (s) .....	Adez
Sbagliato/Inadatto (agg).....	Zut
Schiavo (s) .....	Kuz
Se (cong) .....	Dar
Sessanta (agg) .....	Nizgaz
Settanta (agg) .....	Nazgiz
Si/Affermativo (avv).....	Gee
Sicuro/Sicurezza (agg/n) .....	Tanoz
Sinistra (s) .....	Daz
Soldato (s).....	Shad



Sopra (avv/prep) .....	Tog
Sorvegliare (v) .....	Odak
Spada (s) .....	Shezag
Sparare (v) .....	Zaj
Stivale/Scarpa (s) .....	Hagor
Stregone/Mago (s) .....	Ziran

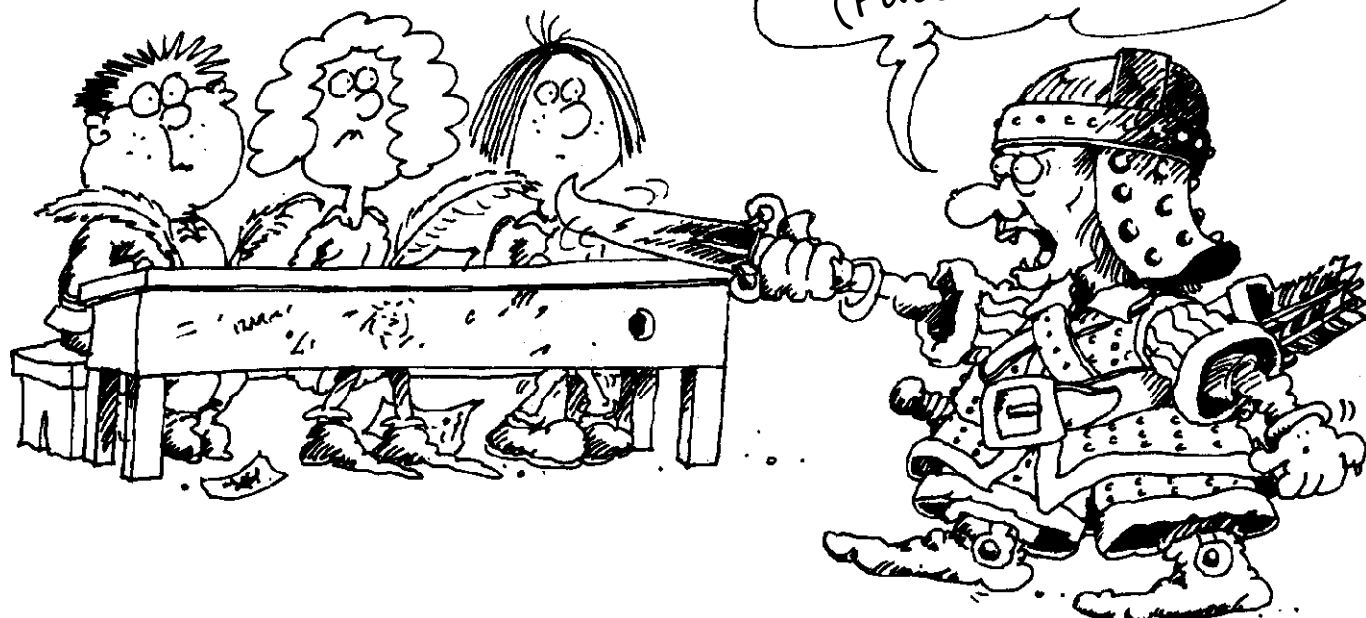


Sud (s) .....	Zand
Tagliare (v) .....	Shez
Tenere (v) .....	Jokog
Testa (s) .....	Nogjat
Tigerwolf (s).....	Akamaz
Torace (s).....	Tadzar
Trasportare (v) .....	Kag
Trenta (agg).....	Gaggaz
Tu (s).....	Okak
Ubbidire (v) .....	Okja
Uccidere (v).....	Taag
Umano (s).....	Orgadak
Usare (v) .....	Oza
Vedere (v) .....	Zee
Veleno (s) .....	Zejar
Veloce (agg/avv) .....	Tagog
Verde (agg) .....	Shug
Verso (prep).....	Eg
Vicino (agg).....	Naj
Vincere/Riuscire (v) .....	Leka
Vivo (agg).....	Shok
Volere (v) .....	Aga



# Zegor Jok Dak Eg

(Come parlare il giak)



Adesso proviamo a utilizzare la grammatica e il vocabolario giak per formulare alcune frasi.

Per esempio, prendiamo in considerazione questa frase:

“Il mercante ci chiese di sorvegliare il tesoro”,  
e ordiniamola come descritto a pag. 68.

Il risultato è questo:

“Mercante chiedere (al passato) di sorvegliare tesoro noi.”

La frase giak in forma sintetica è questa:

“Mercante chiedere me.” Il soggetto “mercante” non viene modificato, mentre il verbo “chiedere” viene modificato dalla frase “sorvegliare il tesoro”, e coniugato al passato utilizzando la parola “rannad”. L’oggetto della frase “io” viene modificato aggiungendo il suffisso plurale “a”.

La traduzione di questa frase rielaborata è la seguente:

“Kikago jok rannad eg odak kika oka.”

Una volta scritta in lingua giak, il risultato è questo:

ЈЛЈФ2Z УЗЗЈ 22 Z4FЈ ЈЛЈФ ZJF

Adesso che hai analizzato la struttura della lingua giak, prova a risolvere questi esercizi:

1. Cosa significa questa frase giak?

“Zutgorak shok rannad kog zazgog naj odnenga ak.”

2. Traduci questa frase in lingua giak:

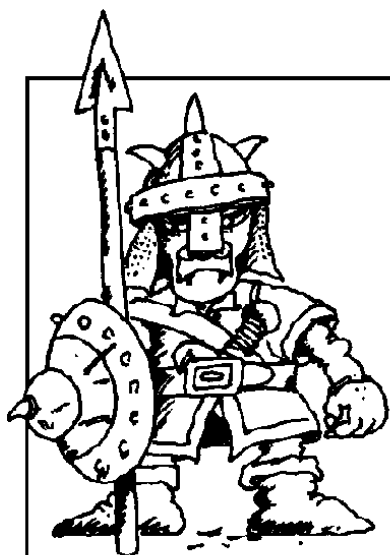
“Il mago umano è forte. Distruggerà il nostro castello.”

3. Cosa significa questa frase in lingua giak?

ΣFV'F Σ~25FJ7 2F FFFJ-ZJ FΣ  
92JF-ZJ

Le risposte sono a pagina 75.





## IL FRASARIO UFFICIALE ITALIANO / GIAK

Approvato dall'Ente per il Turismo di Helgedad

Una selezione di frasi di uso quotidiano che potranno tornare utili quando si visita la città di Helgedad.



1. La tua lancia mi sta ferendo il torace.
2. La vista delle capanne degli schiavi è molto bella.
3. C'è un mostro nella mia camera.
4. Quando inizia la visita del Lago di Sangue?
5. Il tuo Tigerwolf mi ha mangiato le scarpe/l'amico/il cavallo.
6. Per favore liberami dalle catene dal muro.
7. Quanto costa un pugnale avvelenato?
8. Cos'è questa puzza terribile?
9. Cameriere, c'è un non morto nella mia zuppa

**Zuk okak zutag narg tadzar ok.**

**Zee kor hezaa kuz hoki narg.**

**Zutgorak narg kog  
shardar-ligaheza ok.**

**Tak-eg on narg  
Nengud-kor-Adez ta.**

**Akamaz okak raz rannas  
hagora/lug/nozod ok.**

**Ok naog-shuk jok zordak kor.**

**Kez dak narg ogsha zejar  
rannad ta.**

**Teg narg zinoz gudjag ta.**

**Zutaagon kog nenigooga kuz.**

### Risposte agli esercizi di pag. 74:

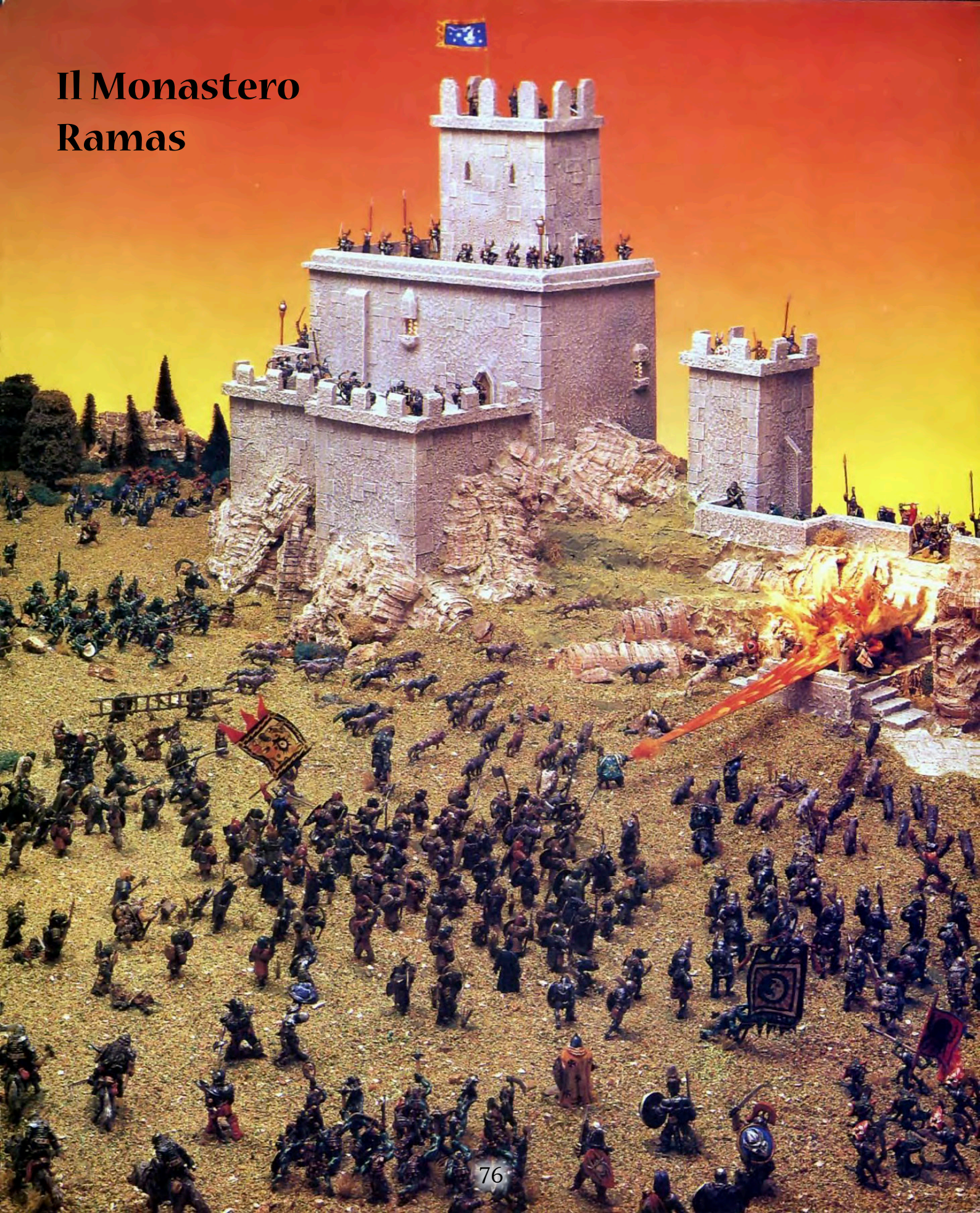
1. Il mostro vive nel tempio vicino il fiume rosso.

2. Ziran orgadak tukor. Dok ruzzar rogak gazad oka.

3. Ho combattuto contro tre nani e ho vinto.



# Il Monastero Ramas





# Costruire il Magnamund

## *Come modellare gli edifici*

Se vuoi rivivere le avventure di Lupo Solitario in un mondo in miniatura costruito da te, per iniziare non c'è luogo migliore del Monastero Ramas. Fu qui che i Signori delle Tenebre sferrarono la loro più massiccia offensiva contro Sommerlund quando, durante la Festa di Fendar, attaccarono di sorpresa i Maestri Ramas. Qui a sinistra puoi vedere i Signori delle Tenebre mentre sferrano l'assalto finale. I Ramas con i riflessi più rapidi hanno sfoderato le armi nel tentativo di fermare l'ingresso dei Giak e dei Drakkar. In primo piano, un Giak Sciamano ha lanciato una palla di fuoco contro i difensori Ramas, uccidendo qualcuno e ferendone altri. I Tigerwolf, nel frattempo, stanno attendendo di gettarsi nei varchi fra le linee dei Ramas.

Il plastico del monastero è stato costruito con la parte posteriore piatta, in modo da poter essere posizionato sul bordo di un tavolo da gioco. Le torri non hanno la parete posteriore, in modo da lasciare visibili le miniature che si trovano all'interno. Il monastero è lungo circa 1 metro: un plastico piuttosto grande per chi è alle prime armi, ma le stesse tecniche possono essere utilizzate per creare modelli più piccoli e meno dettagliati.

Prima di tutto disegna una planimetria del plastico con la forma e le dimensioni degli edifici. Le stanze devono essere piuttosto grandi, perché le basi delle figure

occupano molto spazio. Se ti serve aiuto per scegliere cosa costruire, prova a dare un'occhiata nella sezione storia per ragazzi nella biblioteca più vicina.

### **I materiali**

Tutti i materiali che ti serviranno per costruire il plastico sono economici e facilmente reperibili nei negozi di bricolage. Avrai bisogno di:

1. alcuni fogli di polistirolo per costruire pareti e pavimento.
2. un po' di colla vinilica (serve per incollare il polistirolo: non utilizzare altri tipi di colla, poiché possono dissolvere questo materiale)
3. un foglio di compensato o truciolato per la base del plastico. Per un plastico di piccole dimensioni si può usare il compensato, ma per uno di dimensioni maggiori (oltre 30 centimetri quadrati) è preferibile utilizzare il truciolato, visto che è meno soggetto a deformazioni.
4. Un foglio sottile di plasticard (per simulare le murature)
5. Una confezione di stucco
6. Alcuni listelli di balsa (per le strutture di porte e finestre oppure per i cornicioni esterni degli edifici).
7. Spilli per rinforzare gli angoli e tenere uniti i vari pezzi mentre la colla si asciuga.
8. Sughero (per le rocce e i sassi che circondano l'edificio). Per



piccoli quantitativi si può andare in un negozio di modellismo, per grossi quantitativi potete andare in un negozio specializzato in giardinaggio.

9. Accessori già confezionati. Le porte e le finestre del Monastero Ramas sono fusioni di metallo, e possono essere reperite nei negozi di modellismo. \* I particolari di plastica si possono trovare nei negozi di ferromodellismo. Si possono anche costruire da soli con listelli di balsa o plastica, ma occorre molto tempo ed è difficile ottenere risultati realistici. Le statue si possono ottenere dipingendo di grigio le miniature. Per statue di grandi dimensioni è sufficiente utilizzare miniature più grandi.
10. Colori a tempera. Se il tuo modello deve rappresentare un edificio di pietra, sarà più realistico se dipinto in scale di grigi. Si possono trovare piccoli quantitativi di vernice nei negozi di bricolage.

\* Citadel Miniatures vende e spedisce i propri prodotti in tutto il mondo. Il loro indirizzo è Chewton St, Hilltop, Eastwood, Notts.



## Istruzioni

1. **Base.** Taglia un foglio di truciolato o compensato nelle dimensioni volute, lasciando circa 3 centimetri in più lungo il bordo. Se possiedi un seghetto da traforo, puoi tagliare i bordi in forma irregolare. Dopo aver compiuto questa operazione, utilizza carta vetro per rimuovere le irregolarità.
2. **Muri.** Disegna i contorni di muri e pavimenti sul foglio di polistirolo, utilizzando un pennarello con la punta fine, righello e squadra, facendo attenzione che siano precisi. Traccia anche i contorni delle porte e delle finestre.
3. **Ritagliare i pezzi.** Utilizza una taglierina ben affilata per ritagliare i pezzi di polistiro-

**Attenzione: le lame delle taglierine sono estremamente affilate. Mentre tagli non puntare mai la lama verso di te.**

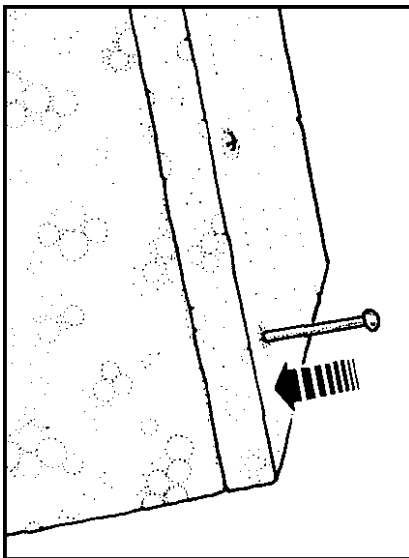


Fig. 1 - Quando si montano le pareti, assicurati di fissare bene gli spilli

- lo. Ogni contorno rettilineo, le porte e le finestre devono essere ritagliate con cura, aiutandosi con un righello.
4. **Montaggio.** Unisci i vari pezzi aiutandoti con gli spilli per verificare che combacino perfettamente. Se tutti i pezzi sono giusti, applica con un pennello la colla vinilica sulle superfici che devono essere unite e utilizza gli spilli per fissare tutti i pezzi (fig. 1). Ricorda di non incollare la quarta parete se vuoi accedere all'interno del modello. Una volta che hai incollato tutto, attendi che la colla si asciughi.

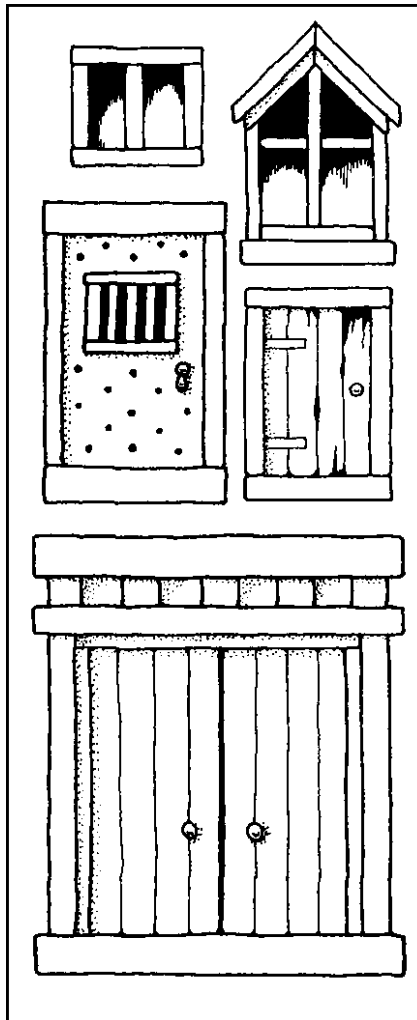


Fig. 2 - Porte e finestre ricavate da listelli di balsa.

5. **Porte e finestre.** Se hai deciso di costruirle da solo, incolla listelli di balsa con colla istantanea tipo UHU (fig. 2). Costruiscile con le stesse dimensioni delle aperture che hai praticato sul modello. Non tentare di applicarle finché la colla non è ben asciugata.
6. **Murature.** Usando un righello e una taglierina, incidi la superficie del foglio di plasticard in modo da ottenere una serie di rettangoli di varie dimensioni (non più grandi di 1,5 centimetri). Separali uno dall'altro e applicali in modo casuale sulle superfici esterne dell'edificio usando la colla vinilica (fig. 3). Incolla i pezzi più grandi sugli angoli, come illustrato. Se stai costruendo un modello di edificio con una parete smontabile, osserva con attenzione la fig.

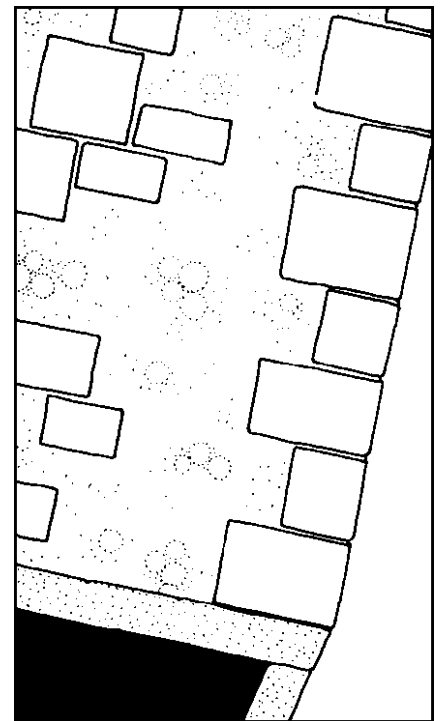


Fig. 3 - Particolare della muratura e del rinforzo degli angoli



4 prima di incollare i pezzi di plasticard. I pezzi angolari devono essere incollati solamente sul bordo della parete smontabile. In questo modo si renderà invisibile la giunzione fra la parete mobile e il resto dell'edificio. Adesso incolla il modello alla base, utilizzando la colla vinilica.

7. **Stuccatura.** Attendi finché la colla non sia completamente asciutta, dopodiché riempi ogni fessura attorno alle finestre e alle porte con lo stucco, aiutandoti con una piccola spatola o con un pezzo di plasticard. Diluisci un po' di stucco con acqua, finché non diventa sufficientemente fluido da spalmarlo con un pennello sulle superfici interne ed esterne dell'edificio. Se il modello ha una parete rimovibile, non applicare lo stucco sui pezzi di plasticard che giuntano le pareti, poiché una volta indurito renderebbe difficoltoso l'incastro.

8. **Base.** Se vuoi avere una base rocciosa, puoi incollare i pezzi di sughero con la colla istantanea UHU. Dopodiché, applica lo stucco non diluito sulla base, in corrispondenza dei muri e attorno alle rocce di sughero, in modo che sembrino affondate nel terreno. Fai in modo che la superficie dello stucco sia irregolare, e prima che si secchi puoi applicare piccoli oggetti (rametti, sassi, forzieri, persino teste mozzate!) per rendere il terreno più realistico. Se il modello ha una delle pareti smontabili, fai attenzione a non stuccarla alla base.

9. **Verniciatura.** Assicurati che lo stucco sia completamente asciutto. Utilizza solo colori a

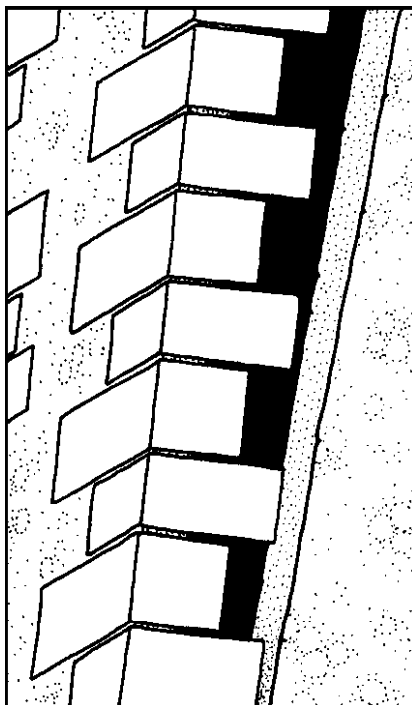


Fig. 4 - L'angolo di un edificio con una parete smontabile

tempera sulle superfici di polistirolo. Se hai previsto una parete smontabile, verniciala separatamente. Pittura gli interni con il colore che preferisci. Per le pareti esterne e i pavimenti di pietra prima applica una mano di grigio scuro e attendi che asciughi. Dopodiché immergi il pennello nella tempera di colore grigio chiaro e poi puliscilo con uno straccio. Adesso muovi il pennello da un'estremità all'altra della superficie da verniciare, orizzontalmente e verticalmente. Questa tecnica, chiamata drybrush, esalta le superfici della muratura e rende l'edificio più realistico. Dopodiché ripeti la tecnica di drybrush applicando un leggero strato di bianco sporco. Questo procedimento esalterà tutti quei punti maggiormente esposti alla luce solare. Quan-

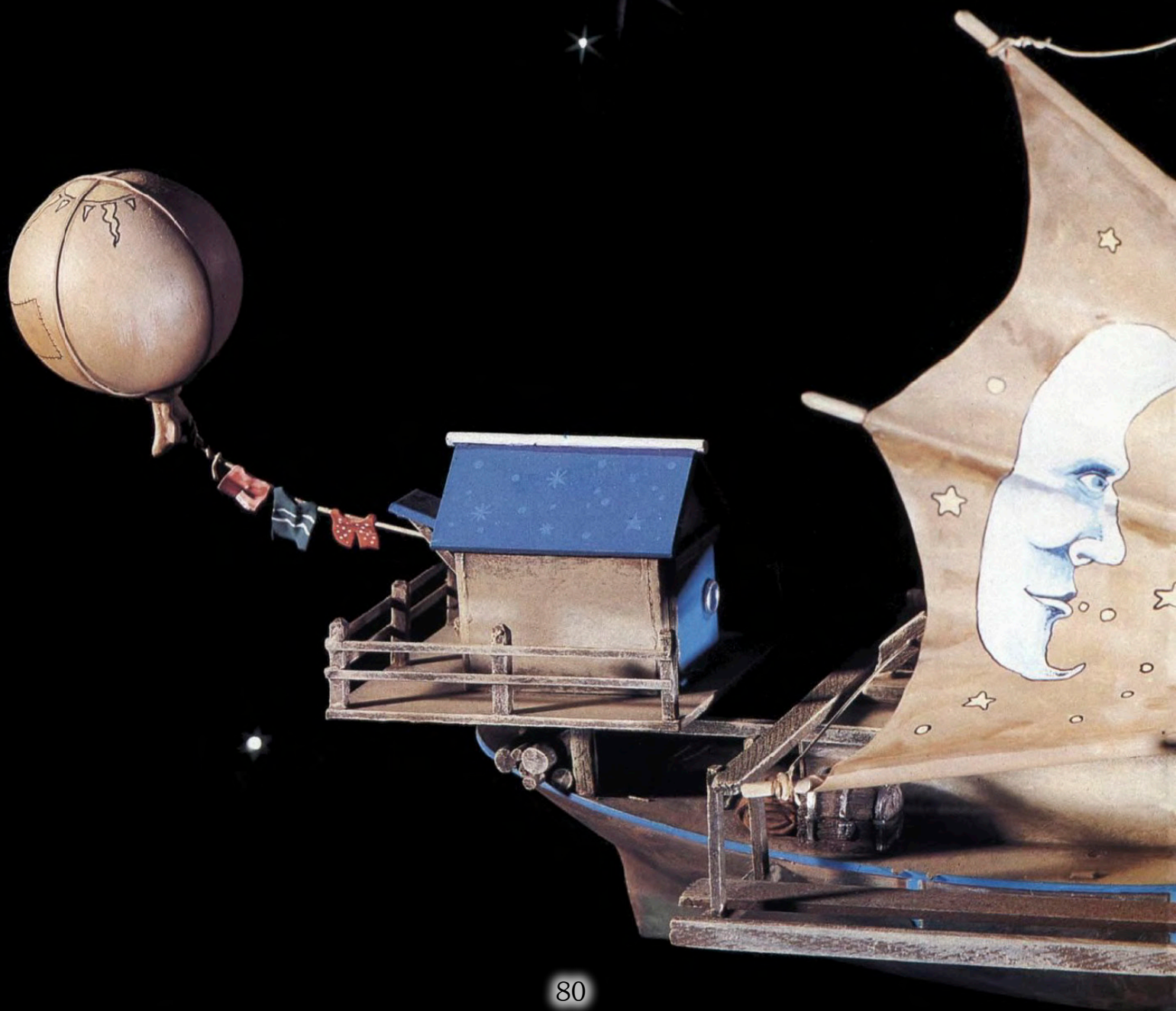
do la tempera è asciutta, pittura le porte e le finestre con della vernice da modellismo di colore marrone scuro o bianco. Dipingi la base utilizzando il verde e ripetendo la tecnica di drybrush con il giallo (dopo che è asciutto). Esegui lo stesso procedimento sulle rocce di sughero, con un bianco sporco. Il modello è finalmente completo. Se vuoi arredare gli interni, puoi acquistare in un negozio di modellismo tutti i particolari già pronti, altrimenti puoi costruirli con listelli di balsa e cartone.

## LO SKYRIDER

Questa nave volante, lo Skyri-der, può essere utilizzata come scenario per la feroce battaglia fra Lupo Solitario e uno stormo di Kraan calvalcati da Drakkar in "Ombre sulla sabbia". Sulla prua si trova Banedon, capitano del vascello e iniziato della Corporazione della Stella di Cristallo. Sotto di lui si trova l'equipaggio di nani provenienti dal regno sotterraneo di Bor. Come la nave volante di Banedon era inizialmente una normale imbarcazione, anche il modellino è stato costruito utilizzando come base una nave in scatola di montaggio, utile però solo per lo scafo e la coperta: tutto il resto è stato infatti costruito con pezzi di carta, legno di balsa e altro. Nella pagina successiva si trova uno schema della nave volante con le relative istruzioni per l'assemblaggio. Se non riesci a trovare gli stessi materiali, non preoccuparti: utilizza tutto ciò che hai a disposizione per creare una straordinaria nave volante.



# Lo Skyrider di Banedon









# Costruire lo Skyrider e una flotta di navi

Lo schema che segue rappresenta il profilo dello Skyrider con alcune annotazioni che spiegano con quali materiali sono stati costruiti i vari pezzi. La parte più importante è lo scafo, ma se pensi che non sia il caso acquistare un modello in scatola di montaggio solo per lo scafo, puoi costruirlo utilizzando cartone. La versione modificata di un'imbarcazione con i bordi alti e il fondo piatto sarà perfetta. Se stai utilizzando lo scafo di un modello in plastica, puoi incollarlo utilizzando colla per polistirolo. Tutto il resto può essere incollato con colla istantanea, mentre per i piccoli elementi metallici conviene utilizzare colla cianoacrilica. Una volta che lo scafo è completo,

**Attenzione a non incollarti le dita!**

puoi costruire le cabine e la tuga utilizzando cartone. Altrimenti le cabine e la parte poppiera possono essere costruite sopra a piattaforme, sotto le quali si possono allestire le stive. Il modello fotografato ha una cabina centrale sulla coperta, una postazione di osservazione a prua e una piccola cabina a forma di casa a poppa, interamente costruita con listelli di balsa.

L'albero dello Skyrider è stato ricavato da un'altra scatola di montaggio, ma si può realizzare con un tondino di legno, acquistabile nei negozi di modellismo, così come le aste che irrigidiscono le vele a forma di ali di pipistrello.

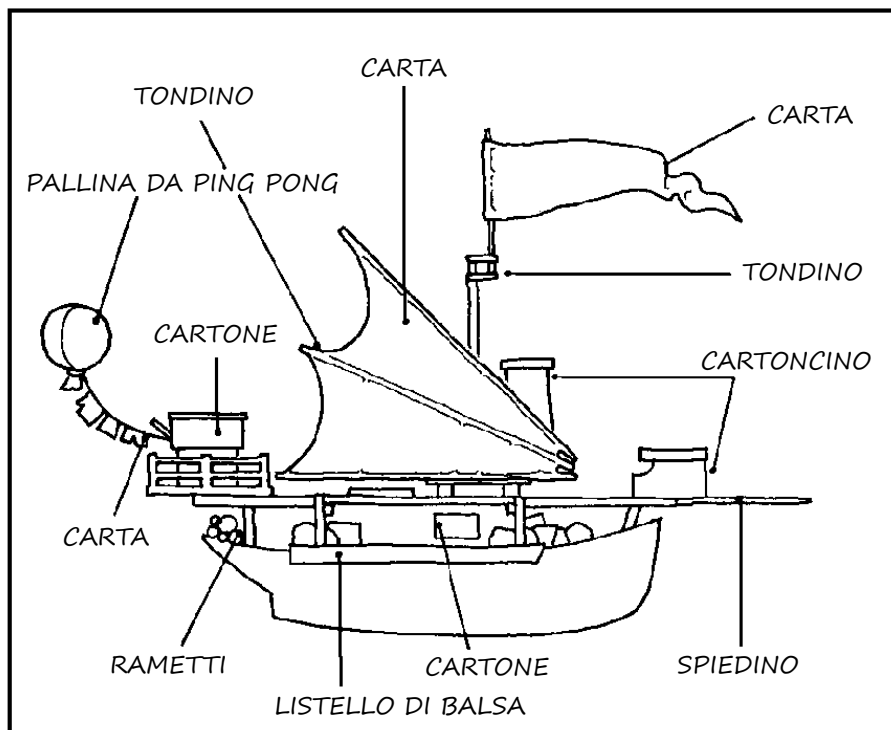
Le scalmiere sono costruite con listelli di balsa. Il ponte di carico, i forzieri del tesoro, gli scudi, i teli da boccaporto arrotondati, le casse e i barili sono stati ricavati

da accessori prefabbricati. I sacchi e le casse si possono trovare nei negozi di modellismo, oppure puoi costruirli da solo con legno di balsa e creta. In piedi sulla prua si trova Banedon, una delle miniature della Citadel. A meno che tu non voglia realizzare un modello statico, non incollare le miniature, dato che nei giochi di ruolo è indispensabile che i personaggi siano mobili. Il cordame dello Skyrider è costituito da spago di piccolo diametro. Infine, il modello è stato verniciato con smalti per modellismo.

## COSTRUIRE UNA FLOTTA

La battaglia fra la flotta durenese comandata dall'Ammiraglio Calfen e i relitti guidati da Vonatar è il momento più entusiasmante di Traversata Infernale. Nella pagina successiva è raffigurato un istante dello scontro ricostruito con modellini. Non è molto difficile costruire una nave, infatti quelle che seguono sono state principalmente costruite con cartoncino e listelli di legno di balsa. Per una nave da guerra durenese o dei non-morti servono:

1. fogli di cartoncino (prova nei negozi che trattano articoli da disegno; in alternativa dai cornici si possono trovare economici sfridi);
2. listelli di balsa per i mancorrenti delle navi, le cornici di poppa e per il castello di prua. Utilizza un listello di balsa di sezione quadrata 2x2 centimetri per il rostro della nave ammiraglia di Vonatar.





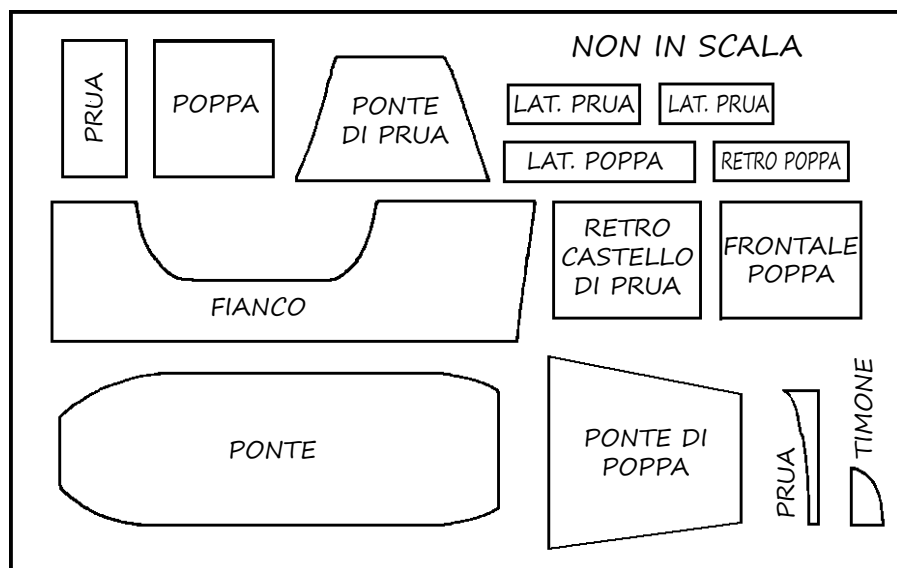


Fig. 1 - Pezzi necessari per costruire lo scafo

3. alcuni tondini di legno di circa 0,5 o 0,75 centimetri di diametro per gli alberi e i pennoni.
4. fogli di carta per le vele e, se vuoi costruire più di una nave, per disegnare i dettagli costruttivi dei vari pezzi.
5. colla istantanea (per es. colla UHU).
6. accessori prefabbricati. Ancore, carrucole, ecc. si possono acquistare nei negozi di modellismo. Le rondelle di metallo sono perfette per gli oblò, mentre le macchine da guerra sui ponti sono costruite dalla Citadel.
7. smalti da modellismo per dipingere le navi.

### Costruire lo scafo

Usando come esempio la Fig. 1, disegna i contorni dei vari pezzi della nave aiutandoti con un righe e squadra. Una volta ritagliati si possono utilizzare come dime per ottenere il numero di pezzi identici desiderato. Utilizza un taglierino per ritagliare il cartoncino, dopodiché curva i fianchi della nave in modo che corrispondano alla curvatura del ponte. Incolla i vari pezzi come in Fig. 2.

A questo punto lo scafo può essere decorato in modo da diventare un relitto galleggiante oppure una nave da guerra. Aggiungi l'albero utilizzando un tondino di

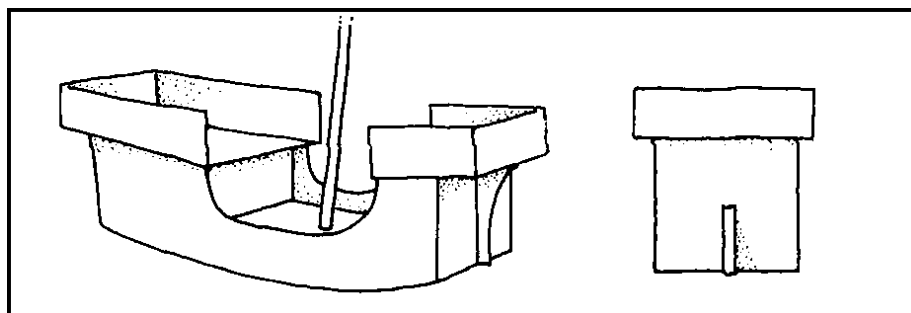


Fig. 2 - Retro e vista di tre quarti dello scafo completo.

legno da installare a metà fra la poppa e il castello di prua. Posizionalo al di sotto del ponte e fissalo con la creta, lasciandola seccare. Le navi durenese a poppa, sul castello di prua e sulla tuga dovrebbero avere le decorazioni intatte, verniciate con colori brillanti. Gli scafi andrebbero dipinti con vernice marrone scuro, applicando successivamente la tecnica del drybrush con vernice ocra; i ponti, gli alberi e i pennoni vanno dipinti con vernice marrone chiaro. I relitti invece hanno subito numerosi danni durante la loro permanenza in acqua, ma non esagerare. Nello scafo e sul castello di prua si possono realizzare fori irregolari per rappresentare le assi di legno danneggiate, mentre le tughe possono essere realizzate con listelli di balsa non rifiniti. Dovrebbero essere verniciati di nero, mentre i ponti, gli alberi e i pennoni di marrone, con sbavature di verde. La tecnica del drybrush con tinte grigie o marroni esalta la tridimensionalità, rendendo il modello più realistico. I particolari di metallo dovrebbero essere verniciati color ruggine, da cui si devono dipartire striature verticali sullo scafo. Modella un po' di creta a forma di alghe e applicala sullo scafo, dipingendola di verde. La nave ammiraglia nemica è stata costruita con dimensioni maggiori per evidenziarne l'importanza. Possiede anche una gru che può girare attorno all'albero per trasportare una gabbia in grado di trasportare gli attaccanti sulla nave avversaria. Tutte le vele e le bandiere sono state ricavate da pezzi di carta, decorate con vernici o pennarelli. Le pieghe, nel punto in cui le vele sono incollate ai pennoni, sono pitturate con una tinta più scura.



# Battaglia navale









# L'alba dei Signori delle Tenebre

*Un'avventura interattiva per un giocatore*



## INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Banedon, un giovane iniziato della Corporazione dei Maghi di Toran nel Paese di Sommerlund. Nelle ultime due settimane, inquietanti eventi hanno scosso la stabilità della tua Corporazione. Un confratello chiamato Vonatar ha rinnegato la Confraternita e assassinato uno degli Anziani. Dopo aver commesso questo crimine è scomparso, e il tuo Maestro teme che sia fuggito a Helgedad, per servire i Signori delle Tenebre.

È l'alba del giorno che precede la festa di Fehmarn e sei stato convocato nella Sala del Maestro della Corporazione per ricevere una missiva che dev'essere consegnata al Monastero Ramas. Essa contiene un messaggio urgente per il Grande Maestro Ramas e la tua missione è di consegnarla nelle sue mani a tutti i costi. Il Maestro ti avverte di non abbassare la guardia un solo istante, perché teme che gli agenti nemici siano già al lavoro all'interno del paese. "Viaggia velocemente, figlio mio - ti dice mentre lasci la sala - e che gli dei ti siano propizi".

## LE REGOLE DEL GIOCO

Per tenere i punteggi della tua avventura usa il Registro di Guerra a pagina 98. Prima di iniziare devi determinare la tua abilità in combattimento (Combattività) e la resistenza fisica (Resistenza). Per fare ciò prendi una matita e, con gli occhi chiusi, puntala a caso sulla Tabella del Destino che si trova a pagina 98. Se estrai 0, questo vale zero.

Il primo numero che ottieni in questo modo rappresenta la tua abilità in combattimento. Aggiungi 10 a questo numero e scrivi il totale nella sezione 'Combattività' nel Registro di Guerra.

Il secondo numero che ottieni dalla Tabella del Destino

rappresenta il tuo punteggio di Resistenza. Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nel Registro di Guerra.

Se sei ferito in combattimento, o se usi uno dei tuoi incantesimi, perdi dei punti di Resistenza. Se a un certo punto la tua Resistenza arriva a zero, sei morto e la tua avventura finisce.

## POTERI MAGICI

Hai appreso solo cinque dei dieci incantesimi che la Corporazione dei Maghi chiama "Incantesimi della Confraternita". Quando hai scelto i tuoi cinque incantesimi, inseriscili nella sezione apposita del Registro di Guerra.

### Mano di Fuoco

Questo incantesimo ti rende capace di lanciare un dardo luminoso semplicemente puntando un dito e concentrando. Ogni volta che usi questo incantesimo, devi togliere 3 punti dal punteggio di Resistenza.

### Controllo Mentale

Invocando questo incantesimo su una persona o creatura, ti considererà come un amico di fiducia. Non ti permetterà di controllare la persona, ma qualunque cosa farai o dirai sarà visto in maniera amichevole.

### Scudo Invisibile

Quando questo incantesimo viene lanciato una barriera invisibile formerà una protezione contro dardi e nemici. In ogni caso, non ti proteggerà dagli attacchi magici e ogni volta che lo usi devi togliere 2 punti dal tuo punteggio di Resistenza.

### Rete

Questo incantesimo ti renderà capace di lanciare una rete magica di corda contro un bersaglio stabilito. Può essere usata per intrappolare un nemico o per permetterti di sca-



lare muri alti o ostacoli con facilità.

### **Forza**

Lanciando questo incantesimo puoi aumentare il tuo punteggio di Combattività di 3 punti per la durata di un combattimento, al costo di 3 punti di Resistenza. Non può essere usato se la tua Resistenza è sotto i 10 punti.

### **Controincantesimo**

Questo incantesimo può essere usato per proteggere te stesso, un'altra persona o un oggetto a tua scelta, da un attacco magico. L'uso di questo incantesimo costa 2 punti di Resistenza.

### **Levitazione**

Questo incantesimo può essere usato su di te o su un'altra persona o oggetto, per cancellare gli effetti della gravità e quindi levitare nell'aria. Quest'incantesimo dura soltanto pochi minuti e il suo uso costa 2 punti di Resistenza.

### **Percezione del Male**

Quando questo incantesimo viene invocato, ti sarà possibile individuare la presenza di malvagità in ogni creatura od oggetto nelle circostanze. Comunque pericoli come trappole o animali velenosi non saranno individuati attraverso l'uso di questo incantesimo.

### **Guarigione**

Questo incantesimo può essere lanciato per riparare danni a oggetti o recuperare i punti di Resistenza persi. Per far sì che l'incantesimo abbia effetto, quando viene lanciato devi essere immerso nell'acqua fresca di un fiume o un ruscello. L'uso di questo incantesimo ti fa recuperare 5 punti di Resistenza.

### **Silenzio**

Lanciando questo incantesimo potrai annullare il suono di qualunque tuo movimento.

## **EQUIPAGGIAMENTO**

Indossi un ciondolo a forma di Stella di Cristallo (Oggetto Speciale). Prima di lasciare la sala della Corporazione ti è stata data una Busta contenente il messaggio dei tuoi maestri da consegnare ai Ramas (Oggetto Speciale) e un borsellino con alcune monete d'oro. Per scoprire quanto oro c'è nel borsellino, scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10. Il totale indica il numero di Corone d'Oro nel borsellino, e ora puoi segnare questo numero nella sezione "Corone d'Oro" nel Registro di Guerra. Porti il messaggio nascosto nella tua tunica e ti è stato dato uno Zaino nel quale puoi portare quattro dei seguenti oggetti:

Coperta ("Zaino")

Pozione Risanante ("Zaino"). Questa pozione ti restituisce 2 punti di Resistenza quando la bevi dopo un combattimento. Ce n'è a sufficienza soltanto per 1 dose.

Fune ("Zaino")

Torcia ("Zaino")



2 Razioni Alimentari ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.

Una Scatola contenente l'esca, l'acciarino e la pietra focaia. ("Zaino")

Bottiglia di vino ("Zaino")

Possiedi inoltre una Daga ("Armi") che porti in un fodero.

## **COME USARE L'EQUIPAGGIAMENTO**

### **Armi**

Se ingaggi un combattimento senza armi, sottrai 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'arma durante l'avventura puoi prenderla e usarla. Il numero massimo di armi che puoi portare è due.

### **Oggetti dello Zaino**

Potrai scoprire vari oggetti utili che potrai prendere con te. Avrai la possibilità di cambiarli o scartarli in ogni momento, tranne quando sei coinvolto in un combattimento. Il tuo Zaino può portare un massimo di otto oggetti (inclusi i pasti).

### **Oggetti Speciali**

Quando troverai un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo.

### **Corone d'Oro**

Queste le porti nel tuo borsellino (al massimo 50 Corone).

### **Pasti**

Ogni Pasto conta come un oggetto nello Zaino. Se non hai neanche un pasto quando ti viene detto di mangiare, perderai 3 punti di Resistenza.

## **REGOLE DI COMBATTIMENTO**

Durante la tua avventura ci saranno occasioni in cui dovrai combattere contro un nemico. Il punteggio di Combattività e Resistenza del nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo durante il combattimento è uccidere il nemico, riducendo la sua Resistenza a zero, mentre nello stesso momento dovrai cercare di perdere meno punti possibili della tua Resistenza. All'inizio del combattimento inserisci i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel Registro di Guerra. Il combattimento si svolge nel seguente modo:

1. Aggiungi ogni punto extra guadagnato tramite l'uso di Oggetti Speciali o incantesimi al tuo punteggio di Combattività.



2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dal tuo totale di Combattività. Il risultato è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.
3. Una volta ottenuto questo Rapporto di Forza, scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Torna ora alla Tabella dei Risultati di Combattimento a pagina 97. Nella riga in alto della Tabella sono segnati i numeri del Rapporto di Forza. Trova il numero che corrisponde al tuo Rapporto di Forza e fai l'incrocio con il numero che hai estratto dalla Tabella del Destino (i numeri della Tabella del Destino sono segnati a lato nella Tabella). Ora hai i punti di Resistenza persi da Banedon e dall'avversario affrontato in questo turno del combattimento.
5. Nel Registro di Guerra segna i cambiamenti della Resistenza di entrambi i partecipanti al combattimento.
6. Se non ricevi ulteriori istruzioni o se non ha la possibilità di fuggire, inizia un nuovo turno del combattimento.
7. Riprendi dal punto 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o i tuoi arrivano a zero; a questo punto chi ha zero punti viene dichiarato morto. Se muore Banedon, l'avventura è finita. Se muore il nemico, Banedon continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

## Fuga dal combattimento

Puoi fuggire solo quando il testo te lo permette.

### 1

Un senso di cattivo presagio incombe su di te appena sali a cavallo e ti volti in direzione del cancello meridionale della città. Una coppia di assonnate guardie notturne risponde stancamente alla tua richiesta di aprire il cancello. "Cos'è, hai fretta per caso?", borbottano. La porta finalmente si apre e così galoppi attraverso l'arco. Mezzo miglio dopo, al di là di un ponte di pietra vedi un cartello con alcune indicazioni. Una freccia indica il sud e dice "Meadowood mezzo miglio/Holmgard 80 miglia"; l'altra punta verso ovest e dice semplicemente "Strada per le vecchie miniere".

Se vuoi continuare verso sud lungo la strada principale, vai al **7**.

Se decidi di prendere la strada in direzione ovest, vai al **55**.

### 2

Urli le parole magiche e punti il dito verso i ringhianti Giak. Il dardo luminoso si scinde in numerose schegge d'energia che si infrangono contro i malvagi guerrieri, facendoli ruzzolare da tutte le parti. Cogliendo l'opportunità, ti volti e ti rifugi all'interno delle rovine del tempio.

Vai al **32**.

### 3

Arrestando il tuo cavallo, abbassi gli occhi verso i due Ranger morti. I loro corpi sono bruciati come se fossero stati entrambi colpiti da una saetta. Una Spada e una Mazza giacciono lì vicino. Puoi prendere una o entrambe le armi, se vuoi. Vai al **31**.

### 4

La capanna è formata da una sola stanza ed è umida e deserta. Esamini le pareti ricoperte di muschio in cerca di un buon nascondiglio, e la tua attenzione è attirata da un grande camino di pietra. Non perdi tempo e ti arrampichi su per la canna fumaria. Alcuni minuti dopo senti i Giak entrare nella baracca alla tua ricerca. Cerchi di stare il più fermo possibile, ma sei spaventato perché ti sta per scappare uno starnuto.

Se hai l'incantesimo del Silenzio, vai al **74**.

Se invece non possiedi questo incantesimo, vai al **22**.

### 5

Frugando nell'armadio scopri 2 Corone d'Oro, abbastanza cibo per un Pasto e il Martello d'Argento del vecchio. Se vuoi prenderlo, segnalalo nel Registro di Guerra come un Oggetto Speciale; lo puoi portare infilato nella tua cintura.

Vai al **15**.

### 6

"Presto, nascondetevi nella foresta", urla a Daron e Thelda. Ma il loro pony è spaventato dal nero Kraan alato. L'animale è nel panico e così conduce i due lontano, nel bel mezzo degli alberi dall'altra parte della strada. Sei costretto spingerti nel profondo della foresta per evitare le nere frecce dei Giak.

Vai al **73**.

### 7

Pochi minuti dopo vedi davanti a te una fila di carri. Un gruppo di mercanti sta discutendo con una pattuglia di Ranger di confine che stanno di guardia alla barricata. I soldati rifiutano di far passare chiunque attraverso il villaggio di Meadowood. "È meglio che non ci provi" ti consiglia un cocchiere stizzito.

Se vuoi chiedere lo stesso ai Ranger di permetterti di passare, vai al **48**.

Se invece vuoi fermarti a parlare con il cocchiere, vai al **57**.

### 8

Lanci il tuo incantesimo e prendi tutti e tre di sorpresa. Cercano di liberarsi, ma senza riuscirci. Temendo che i loro cavalieri siano caduti nelle grinfie di un mostro spaventoso, i Kraan volano via, per evitare di fare la stessa fine. Il sentiero ora è libero e così approfitti di questa possibilità per fuggire.

Vai al **47**.



## 9

A un tratto un'ondata di dolore ti fa urlare. Due frecce ti hanno trapassato il torace e la schiena, sfondandoti i polmoni. Cadi dalla sella crollando nella terra soffice con un urto terribile. L'ultima cosa che senti sono i sussulti d'orrore dei Ranger dopo aver riconosciuto la tua veste blu cielo.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

## 10

Quando scende la notte raggiungi il minuscolo villaggio di Oak Hill, che si trova a meno di 20 miglia dal Monastero Ramas. Qui non ci sono taverne ma il fabbro è ben conosciuto per la sua generosa ospitalità.

Se vuoi fermarti nella casa del fabbro, vai al **66**.

Se invece decidi di dormire all'aperto, vai al **79**.

## 11

Per più di un'ora ti muovi furtivamente attraverso gli alberi, allertato dal rumore di una pattuglia di Giak in avvicinamento o di un Kraan nei dintorni. Pian piano gli alberi iniziano a diradarsi e riesci così a vedere le rovine di un antico tempio. Cerchi rifugio sotto una colonna crollata. Appena hai un attimo per prendere fiato estrai dalla tunica la Busta del Maestro della Corporazione. Ora che la guerra è iniziata, potrebbe essere più sicuro affidare il suo contenuto alla memoria piuttosto che permettere che cada in mani nemiche.

Vai al **42**.

## 12

Appena ti getti nella mischia, ritorna il suono familiare del battito d'ali dei Kraan. Sei di queste orribili creature si librano sopra di te. I contadini fuggono in preda al panico, lasciandoti così da solo ad affrontarli.

Se vuoi restare e combattere, vai al **37**.

Se invece vuoi provare a scappare, vai al **59**.

## 13

Frettolosamente lanci l'incantesimo, tracciando un cerchio con le mani dietro la tua testa per formare lo scudo protettivo. Un istante dopo due frecce ti mancano per poco la schiena. La magia ti ha salvato la vita, ma non ti protegge da una terza freccia che ti trafigge la gamba sinistra. Perdi 3 punti di Resistenza. Vincendo il dolore, prosegui lasciando gli arcieri lontano dietro di te.

Vai al **15**.

## 14

Presto vieni a sapere che i nomi dei tuoi compagni sono Daron e Thelda e che loro padre possiede un forno a Searsby. È passata un'ora quando senti il battito di enormi ali. Appare uno stormo di creature con le ali nere talmente grande da oscurare il cielo. Ti senti mancare il cuore. I Signori delle Tenebre, gli antichi nemici del tuo popolo, stanno attaccando. La guerra è iniziata.

Se vuoi continuare lungo la strada principale, vai al **49**.

Se invece decidi di cercare rifugio nella foresta, vai al **6**.

## 15

Il sentiero continua per molte miglia giù per un ripido e boscoso pendio di una collina e arriva a un piccolo ponte che attraversa un profondo corso d'acqua cristallina. Lì vedi una ragazza che indossa un'armatura di cuoio imbottito e ti guarda mentre ti avvicini. "Dove sei diretto, giovane mago?", ti chiede.

Se le vuoi rivelare la tua destinazione, vai al **54**.

Se invece intendi chiederle di lasciarti attraversare il ponte, vai al **76**.

## 16

I Giak formano un semicerchio, tenendoti a bada con la punta delle lance. Improvvisamente, un Kraan scende attraverso gli alberi e lascia scendere rapidamente i cavalieri che porta, quasi sopra di te. Il loro capo grida "Darg!" e tutti insieme i Giak attaccano.

Vai al **37**.

## 17

Appena sussurri la formula dell'incantesimo, un'ondata di paura pietrifica i tuoi sensi. Sei in presenza di un'entità grande e malvagia. La donna avverte la tua paura e un sorriso le attraversa il viso.

Vai al **54**.

## 18

La tua prontezza di riflessi ti salva dall'essere colpito in pieno da un lampo, che ti passa vicino alla testa causandoti varie bolle nella guancia e bruciandoti i capelli. L'Helgast emette un terribile grido che ti lacera la mente (perdi 3 punti di Resistenza) ma il dolore lentamente diminuisce e così galoppi via dal villaggio. Vai al **46**.





## 19

Appena lasci il tuo nascondiglio, un grido echeggia nelle tue orecchie. "Orgadak-Dok taag!". Rimetti la busta nella veste e ti arrampichi attraverso le rovine. Alcuni Giak sbucano dal nulla; uno di essi tira indietro il braccio, pronto a scagliare una lancia.

Se hai l'incantesimo Mano di Fuoco e vuoi usarlo, vai al **2**.

Se invece vuoi provare a schivare la lancia, vai al **51**.

## 20

Pronunci l'incantesimo sottovoce. Un brivido ti corre lungo la schiena quando percepisci l'origine del pericolo. Non viene dalla capanna, ma dalla collina boscosa al di là di essa. È distante molte miglia, ma puoi sentire che si avvicina.

Se vuoi nasconderti nella capanna, vai al **67**.

Se vuoi fuggire dall'entità malvagia che si sta avvicinando e continuare attraverso la foresta, vai al **15**.

## 21

Arrivi in tempo per vedere un gruppetto di contadini armati di forcone attaccare due Giak che montano Tigerwolf. Nonostante siano superiori di numero, non ci può essere partita contro questi feroci combattenti che hanno già ucciso molti della loro gente.

Se vuoi aiutare i contadini, vai al **12**.

Se invece scegli di evitare il combattimento, puoi tornare indietro lungo il sentiero andando al **47**.

## 22

Non riesci a trattenere lo starnuto. In pochi secondi, tre Giak dalle facce ripugnanti si mettono a scrutare su per il comignolo, pungolandoti i piedi con le loro lance. Frettolosamente ti arrampichi nella canna fumaria solo per trovare una coppia di Kraan che ci gironzola sopra. Lasciano cadere i loro Giak sopra il tetto e una voce grida: "Dok ek!".

Vai al **37**.



## 23

Il tono cordiale del locandiere diventa fermo e spietato. "Vai fuori di qui!" grida infuriato.

Se conosci Controllo Mentale e vuoi usarlo, vai al **75**.

Se invece vuoi lasciare la taverna, vai al **7**.

## 24

Quando il Ranger sorridente si avvicina, il tuo cavallo si agita e diventa nervoso. Ti occorre un grosso sforzo per tenerlo a bada. Dai un'altra occhiata al Ranger e un bri-

vido ti corre lungo la schiena per il cambiamento che sta avvenendo. La pelle della faccia gli si contorce e cambia colore, scurendosi e rattappendosi. Gli occhi ardono di un rosso infuocato e denti aguzzi spuntano da dietro le labbra. Un'ondata di panico ti lascia senza fiato quando realizzi che si tratta di un Helgast, un diabolico agente dei Signori delle Tenebre. Una fiammata blu si accende sull'estremità della sua asta e una scarica bruciante parte in direzione del tuo torace.

Se possiedi l'incantesimo dello Scudo Invisibile e vuoi usarlo, vai al **41**.

Se invece possiedi il Controincantesimo, vai al **58**.

Se non hai nessuno di questi incantesimi, vai al **72**.

## 25

Invochi l'incantesimo e, tra lo stupore generale dei Giak, salti oltre il bordo. Sei in grado di controllare la velocità della discesa e così, dolcemente, ti arresti in una gola poco profonda. Riesci a sentire le grida dei Kraan e dei Giak echeggiare attraverso la foresta. Gli alberi sono più fitti verso sud e così prosegui in quella direzione.

Vai al **45**.

## 26

Distendi le dita della mano destra e mormori l'incantesimo. La rete si avvolge attorno al vecchio, inchiodandolo saldamente alla sedia. Appena fai un passo in avanti per sottrargli il martello da guerra, l'uccello giallo si lancia e ti ferisce la guancia prima di volare via da una finestra aperta. Perdi 2 punti di Resistenza. "Lasciami stare", piagnucola l'uomo. "Prendi quel poco che ho ma risparmiami la vita".

Se vuoi liberarlo dalla rete, vai al **39**.

Se decidi di lasciarlo legato e cercare oggetti utili nella capanna, vai al **5**.

Se scegli di lasciare la capanna e proseguire la tua missione, vai al **15**.

## 27

Dopo aver aspettato qualche minuto perché si allontanasse una pattuglia di Giak, mormori l'incantesimo e prendi il volo. Sfortunatamente l'effetto sparisce lentamente quando sei vicino al centro del lago e piano piano scendi dentro le acque fredde del Lago Pewas. Per paura di affogare sei costretto ad abbandonare tutto l'equipaggiamento, eccetto la Stella di Cristallo e la Busta del Maestro della Corporazione (cancella tutto tranne questi due oggetti speciali dal Registro di Guerra). Finalmente raggiungi la riva e cadi a terra, fradicio e raffreddato. Se possiedi l'incantesimo della Guarigione puoi recuperare 5 punti di Resistenza dal tuo totale perché sei stato in grado di lanciarlo durante la nuotata attraverso il lago.

Vai al **11**.

## 28

Il capitano è indignato dal tuo tentativo di corruzione. Rovescia a terra le monete che hai in mano e ti punta contro la sua spada, obbligandoti ad andare via dalle barricate.





Cancella metà delle Corone d'Oro dal Registro di Guerra. C'è poco che tu possa fare, eccetto provare ad aggirare il villaggio inoltrandoti nella foresta.

Vai al **63**.

### 29

Ti mordi il labbro quando la punta di una freccia ti perfora la coscia (perdi 4 punti di Resistenza). Il dolore ti fa quasi svenire ma riesci a proseguire fino a che ti sei lasciato i Ranger molto indietro.

Vai al **15**.

### 30

Non percepisci della malvagità in questi bambini e non hai motivo per dubitare delle loro parole. Sorridono con gioia quando acconsenti a raggiungere con loro il passaggio a sud.

Vai al **14**.

### 31

Da una svolta della strada davanti a te appare un Ranger. Ha una lunga asta nera. Sorride e ti fa cenno di rallentare.

Se vuoi vedere cosa vuole, vai al **24**.

Se decidi di ignorarlo e continuare al galoppo, vai al **38**.

### 32

Un Giak, più alto degli altri e vestito dalla testa ai piedi di una cotta di maglia nera, impreca e sferza le sue truppe con una frusta uncinata per incitarle a cercarti. Improvvisamente una figura vestita di verde balza fuori dalla boscaglia brandendo un'ascia. Il tuo cuore manca un battito appena alza l'arma per colpire, ma non abbatte te, bensì un Giak appostatosi alle tue spalle! Questo estraneo ti ha salvato la vita.

Vai al **40**.

### 33

"Benvenuto nella mia modesta dimora, benvenuto!", sorride l'anziano dalla faccia rugosa. Appena chiudi la porta, un improvviso strillo scuote i tuoi nervi. "Su, su, Galir!" grida il vecchio uomo, rimproverando un grande uccello dalle

piume gialle posato sopra uno specchio sulla mensola del caminetto. Il volatile agita odiosamente le ali ed emette un curioso suono che il vecchio sembra capire. L'espressione dell'uomo diventa meno amichevole e le sue dita si stringono attorno al manico di un martello da guerra decorato.

Se hai l'incantesimo della Rete e vuoi usarlo, vai al **26**.

Se invece vuoi estrarre la spada e attaccare l'anziano, vai al **44**.

Se vuoi scappare nella foresta, vai al **15**.

### 34

Appena muore, la disgustosa creatura precipita dal ponte e viene portata via dalla corrente. Se hai l'incantesimo della Guarigione puoi approfittare di questa opportunità per recuperare 5 punti di Resistenza gettandoti in acqua e facendone uso. Prima di risalire a cavallo devi mangiare un pasto, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Adesso vai al **10**.

### 35

Il Kraan si dirige a ovest e in breve tempo atterra in una radura che pullula di Giak. Bruscamente vieni tirato via dalla sella e gettato dentro una profonda buca che contiene altre tre persone, tutti Sommerliani come te.

Se hai l'incantesimo della Levitazione, vai al **78**.

Se invece non possiedi questo incantesimo, vai al **65**.

### 36

Ti svegli all'alba, ristorato e impaziente di continuare la tua missione. Il nipote e la nipotina del fabbro si uniscono a te per un'abbondante colazione e poi ti accompagnano alla stalla per andare a prendere il tuo cavallo. Loro due condividono un pony nero chiamato Bobin.

Vai al **14**.

### 37

Combatti valorosamente, ma vieni presto sopraffatto. Ti legano le mani e confiscano tutto ciò che possiedi, eccetto la Stella di Cristallo e il messaggio della Corporazione, che non riescono a scoprire. "Dok ziran - urla l'ufficiale Giak indicandoti - Dok kag eg oknar oka". Improvvisamente ti afferrano e vieni sbattuto sopra la sella di un Kraan. Un Giak dalla faccia ripugnante è seduto dietro di te, il suo coltello premuto contro la tua gola appena l'animale prende il volo.

Se possiedi l'incantesimo Mano di Fuoco, vai al **60**.

Se non possiedi questo incantesimo o non vuoi usarlo, vai al **35**.

### 38

Il Ranger solleva l'asta nera puntandola verso il tuo petto. Un'ondata di nausea ti attanaglia lo stomaco mentre assisti a un terribile cambiamento. La pelle della faccia si sta contorcendo. Sta cambiando colore, diventando scura e rattappandosi. I suoi occhi ardono di un rosso infuocato e grandi denti ricurvi spuntano dalla sua mascella. Trattieni



un urlo quando capisci che è un Helgast, un pericoloso emissario dei Signori delle Tenebre in grado di cambiare il suo aspetto. Una fiammata blu si accende all'estremità della sua asta e una scarica bruciante parte in direzione del tuo torace.

Se possiedi il Controincantesimo e vuoi usarlo, vai al **58**.

Se non possiedi questo incantesimo puoi provare a schivare il dardo di energia andando al **52**.

Oppure puoi provare a calpestare l'Helgast con gli zoccoli del cavallo. Vai al **72**.

### 39

"Stai tranquillo, vecchio, non intendo farti del male", gli dici mentre tagli la rete magica che lo lega alla sedia a dondolo. "Il tuo uccello sembra mi abbia giudicato male, non sono venuto qui per derubarti". Il vecchio ascolta interessato la spiegazione e ti dà alcuni consigli su come arrivare al Monastero Ramas. Lo ringrazi e appena fai per andartene ti offre di scambiare il suo Martello d'Argento in cambio di due Oggetti del tuo Zaino (esclusi i pasti). Se vuoi fare questo scambio, cancella due oggetti a tua scelta e segna il Martello d'Argento come Oggetto Speciale. Lo puoi portare infilato nella cintura.

Vai al **15**.

### 40

Alla vista dello straniero con il mantello verde apparso dalla foresta, l'ufficiale Giak ordina alle sue truppe di scappare e rifugiarsi nella foresta. Per questa volta il pericolo è passato. Asciugandoti il sudore sulla fronte ti volti per ringraziare l'inaspettato salvatore e appena ti giri riconosci i vestiti che indossa: sono la tunica verde e il mantello degli iniziati Ramas.

Vai all'**80**.

### 41

Agitando la mano da una parte all'altra del viso per invocare l'incantesimo, formi uno scudo invisibile fra te e il lampo di energia. Sfortunatamente, il lampo è magico, e passa attraverso lo scudo senza intralci.

Vai al **72**.

### 42

Il messaggio è un avvertimento: i Signori delle Tenebre hanno riunito un vasto esercito al di là della catena montuosa dei Durncrag. Il Maestro della Corporazione esorta i Ramas ad annullare la festa di Fehmarn e prepararsi immediatamente per la Guerra. Egli teme che Sommerlund sia stata tradita da un mago della Confraternita, chiamato Vonatar.

Improvvisamente senti lo scricchiolio di stivali ferrati su una pietra e prima di poter distruggere il messaggio, un Giak mormora: "Zazgog rek okaka".

Se vuoi rimanere dove sei, vai al **62**.

Se vuoi spostarti all'interno delle rovine, vai al **19**.

### 43

I Ranger di confine di Sommerlund sono arcieri esperti e appena senti il sibilo delle loro frecce scagliate in direzione della tua schiena preghi che la fortuna sia dalla tua parte.

Se possiedi l'incantesimo dello Scudo invisibile, vai al **13**.

Se non possiedi questo incantesimo, estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 2, vai al **69**.

Se il numero va da 3 a 7, vai al **9**.

Se il numero è 8 o 9, vai al **29**.

### 44

Cerchi di colpire la testa del vecchio, ma lui para il colpo con il martello da guerra. Con orrore vedi la lama della tua spada disintegrarsi appena tocca l'arma d'argento. Ridacchiando di gioia, il vecchio si butta all'attacco brandendo il suo martello stregato sopra la testa.

Vecchio Tadeus: Combattività 18 Resistenza 18.

Devi togliere 4 punti dalla tua Combattività perché ora sei disarmato. Se hai l'incantesimo della Forza puoi usarlo per incrementare la tua Combattività, ma di conseguenza devi togliere 3 punti dalla Resistenza.

Puoi abbandonare il combattimento dopo 3 turni fuggendo sul tuo cavallo andando al **15**.

Se vinci il combattimento, vai al **5**.

### 45

Giungi alla riva di un piccolo lago dove molti Giak e Drakkar sono schierati in numerose unità. Senti che il Monastero Ramas si trova dall'altra parte del lago e provi a pensare a un modo di attraversarlo e non essere visto.

Se possiedi l'incantesimo della Levitazione e vuoi usarlo, vai al **27**.

Se vuoi attraversare il lago nuotando, vai al **53**.

Se decidi di costeggiare il lago sotto la copertura della foresta, vai al **68**.

### 46

Cavalchi per molte miglia prima di osare concederti un po' di riposo. Ti fermi sulle rive di un torrente e permetti così al tuo cavallo di bere. Se hai l'incantesimo della Guarigione, puoi cogliere questa opportunità per recuperare 5





punti di Resistenza persi immergendoti nel torrente e lanciando l'incantesimo. Prima di risalire e continuare devi mangiare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Ora vai al **10**.

#### 47

Ti arrampichi attraverso un tunnel di alberi ed emergi in cima a una montagnola rocciosa. A circa 3 miglia a Sud riesci a vedere una enorme nuvola di Kraan che volteggi sopra a una costruzione di pietra grigia. Quasi affascinato osservi i loro artigli squarciare le mura. Improvvisamente vieni disturbato da un fruscio nella boscaglia e ti giri in tempo per vedere un gruppetto di Giak che stanno attaccando nella tua direzione. Ti giri correndo ma ti ritrovi in bilico sul ciglio di una ripida scarpata.

Se hai l'incantesimo della Levitazione, vai al **25**.

Se non hai questo incantesimo o preferisci non usarlo, vai al **16**.

#### 48

I Ranger non rimangono impressionati dalla tua richiesta di lasciarti passare attraverso Meadowood. Il comandante dei Ranger ti dice di tornartene a Toran. Stanno cercando una spia che ha assassinato tre dei loro uomini. Fino a che non sarà catturata, nessuno potrà passare attraverso Meadowood.

Se possiedi l'incantesimo di Controllo Mentale e vuoi usarlo, vai al **77**.

Se non hai questo incantesimo puoi offrire loro qualche Corona d'Oro andando al **28**.

O puoi cercare di aggirare Meadowood cavalcando attraverso la foresta. Vai al **63**.

#### 49

Una dozzina di creature dalle ali nere appare nel cielo. Sono Kraan e sulla loro schiena stanno gridando Giak ansiosi di combattere. Improvvisamente i Kraan si gettano in picchiata.

Se hai l'incantesimo della Mano di Fuoco e vuoi usarlo, vai al **56**.

Se vuoi evitare l'attacco entrando nella foresta, vai al **6**.

#### 50

Gli scurrili Giak sghignazzano malefici appena ti circondano per affrontarti. Devi lottare con tutti e tre come se fossero un solo nemico.

Giak: Combattività 16 Resistenza 18

Puoi fuggire dal combattimento dopo 3 scontri correndo dentro la foresta. Vai al **70**.

Se vinci il combattimento puoi scappare lungo il sentiero sud andando al **47**.

#### 51

Balzi di lato e la lancia fischianti passa vicino al tuo braccio, lacerando il risvolto della tunica ma non fino a farti sanguinare. Rapidamente torni sui tuoi passi e corri dentro alle rovine.

Vai al **32**.

#### 52

Hai pochi secondi per agire. Dai uno strattone verso sinistra al tuo cavallo per evitare la crepitante e pulsante fiammata azzurra. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai al **18**.

Se il numero va da 7 a 9, vai al **72**.

#### 53

Per paura di annegare, lasci tutto ciò che porti (eccetto la Stella di Cristallo e la Busta del Maestro della Corporazione) sulla sponda del lago. Dopo una quindicina di minuti arrivi dall'altra parte e ti lasci cadere a terra, fradicio e infreddolito. Comunque se possiedi l'incantesimo della Guarigione, puoi aggiungere 5 punti di Resistenza al tuo totale avendolo lanciato durante la nuotata.

Vai al **11**.

#### 54

Per tutta risposta, la donna sfodera una spada nera ed emette una spaventosa risata. La pelle della faccia inizia a contorcersi e a cambiare colore, diventando sempre più scura con il passare dei secondi. Gli occhi ardono di un fuoco rosso e lunghe zanne appaiono dalla mascella appena si dirige adagio verso di te. Lo spavento ti lascia senza fiato appena capisci che è un Helgast, un potente essere in grado di cambiare forma, servitore dei Signori delle Tenebre. Prima di poter pensare di usare uno dei tuoi incantesimi, l'Helgast ti tira via dalla sella. Atterri pesantemente nel terreno sassoso e frughi disperatamente in cerca della tua arma, mentre la spada nera della creatura sibila verso la tua testa.

Se possiedi il Martello d'Argento, vai al **64**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **61**.

#### 55

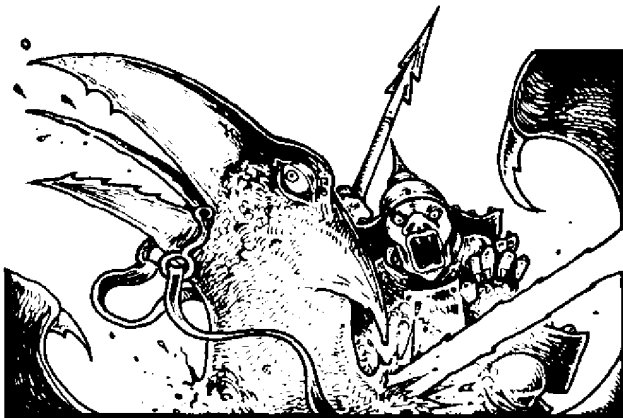
Questa strada è poco più agevole di un impervio sentiero di foresta. Presto ne scompare ogni traccia. Spingi il tuo cavallo attraverso un intricato ammasso di arbusti fino a quando giungi per caso a una capanna ricoperta di muschio.

Se hai l'incantesimo Percezione del Male e vuoi usarlo, vai al **20**.

Se vuoi dare un'occhiata veloce alla capanna, vai al **67**.

Se vuoi continuare, e cercare delle tracce della strada delle vecchie miniere, vai al **15**.





## 56

Lasci partire un lampo contro il primo dei numerosi Kraan che gridano nella tua direzione. L'impulso di energia squarcia completamente il suo torace, rovesciando la creatura all'indietro e spargendo il suo equipaggio di Giak come bambole di pezza. Altri due Kraan si scontrano a mezz'aria con la creatura colpita e precipitano giù in un ammasso ingarbugliato. A ogni modo, la tua magia ha attirato altri Kraan e rapidamente capisci che devi nasconderti nella foresta se vuoi evitare di essere sopraffatto.

Vai al **6**.

## 57

Vieni a sapere che i Ranger stanno cercando una spia dei Signori delle Tenebre che la scorsa notte ha ucciso tre Ranger, qui a Meadowood. È scappato ma è ancora da qualche parte nella zona. Hanno circoscritto la strada principale e non permettono a nessuno di attraversarla fino a che la spia non sarà catturata o uccisa.

Se vuoi avvicinarti ai Ranger e chiedere loro di lasciarti passare, vai al **48**.

Se decidi di tornare indietro alla congiunzione con la strada per le vecchie miniere e provare ad aggirare il villaggio, vai al **55**.

## 58

Gridi le parole dell'incantesimo e senti un brivido quando parte del calore del tuo corpo defluisce via per formare il Controincantesimo. Un globo di nebbia rossa semitrasparente appare d'improvviso nella traiettoria della sfera che si sta avvicinando e appena si scontrano una fiammata viola ti esplode davanti agli occhi. Una tremenda onda d'urto ti spinge all'indietro e il tuo cavallo spaventato si impenna, ma in qualche modo riesci a riprenderne il controllo. L'Helgast emette un grido che ti lacera la mente (perdi 2 punti di Resistenza), ma il dolore svanisce velocemente mentre galoppi via da Meadowood.

Vai al **46**.

## 59

Corri indietro lungo il sentiero nella foresta, ma un Kraan si getta in picchiata e lascia cadere tre Giak sul sentiero

davanti. Sfoderano le loro spade ricurve e pronunciano alcune maledizioni mentre si avvicinano.

Se hai l'incantesimo della Rete e vuoi usarlo, vai all'**8**.

Se vuoi estrarre la tua arma e combattere con questi tre Giak, vai al **50**.

Se vuoi fuggire nella foresta, vai al **70**.

## 60

Con precisione punti il dito contro lo sghignazzante cavaliere Giak e pronunci le parole magiche. C'è un intenso bagliore blu seguito da un urlo appena la saetta lo decapita. Il suo corpo viene catapultato fuori di sella dal Kraan che inizia a risalire, essendosi appena dimezzato il suo carico. L'incantesimo ha bruciato completamente le catene e ora puoi metterti seduto. Con un colpo alla testa e al collo costringi il Kraan ad atterrare nella foresta. Appena i suoi piedi artigliati toccano il suolo balzi dalla sella e corri tra gli alberi per ripartirti.

Vai all'**11**.

## 61

La creatura ride come impazzita appena leva in aria la spada per colpire di nuovo. Coraggiosamente provi a parare l'attacco, ma sei molto indebolito per la perdita di sangue. L'ultima cosa che senti appena la spada nera si abbassa è la beffarda risata di vittoria dell'Helgast.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

## 62

Metti la busta dietro nello Zaino e sbirci con attenzione al di sopra di una lastra di marmo. Un drappello di Giak è entrato nelle rovine e sta metodicamente perlustrando ogni millimetro della piazza. A un tratto alcuni appaiono alla tua sinistra. Ti vedono e lanciano l'allarme: "Ogadak!"

Se hai l'incantesimo della Mano di Fuoco e vuoi usarlo, vai al **2**.

Se vuoi evitare i Giak, vai al **32**.

## 63

Il denso fogliame rende difficile passare a cavallo attraverso gli alberi, così prendi uno stretto sentiero. A un tratto, una pattuglia di Ranger irrompe dietro di te. Hanno gli archi e si stanno preparando a fare fuoco.

Se vuoi gridare loro di fermarsi, vai al **9**.

Se decidi di fuggire lungo il sentiero il più velocemente possibile, vai al **43**.

## 64

Un crepitio di fiamme blu esplode dalla spada del tuo nemico appena colpisce il manico del tuo Martello d'Argento. L'Helgast indietreggia per il colpo, facendoti barcollare, ma si riprende subito e attacca di nuovo. Non puoi evitare lo scontro e devi combattere questa creatura fino alla morte.

Helgast: Combattività 21, Resistenza 28.

Se hai l'incantesimo della Forza, puoi lanciarlo prima



che il combattimento inizi.

Se vinci il combattimento, vai al **34**.

### 65

Passano tre ore prima che un ufficiale Drakkar appaia sul ciglio della buca, fissandoti con disprezzo. Sbraita un ordine e subito si fa avanti una cerchia di arcieri Giak. L'ultima cosa che senti è il sibilo delle loro mortali frecce nere.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

### 66

Bussi alla porta del fabbro. Si apre e ti appare davanti una donna piccola e grassottella che si sta frettolosamente asciugando le mani sul suo grembiule a scacchi. Sorride e chiama suo marito, mentre ti accompagna all'interno dell'officina. Tym il fabbro ti dà il benvenuto con una decisa stretta di mano. "Parola mia, Petrea, siamo onorati di ospitare un mago di Toran stanotte!", dice alla moglie. Ti gusti una cena deliziosa a base di zuppa, durante la quale il fabbro ti chiede un favore. I suoi due nipoti, che ora si trovano nell'officina, sono attesi a casa al loro villaggio in mattinata. Vivono a Searsby, che si trova a sud, dove la strada per il Monastero Ramas si biforca dalla via principale. Tutto ciò che ti chiede Tym è di accompagnarli a casa. Difficilmente potresti rifiutare la richiesta, specialmente dopo aver goduto del suo cibo e della sua ospitalità.

Vai al **36**.

### 67

Scendi da cavallo e lo legghi prima di salire gli scalini traballanti della porta della capanna. Attraverso il vetro rotto della finestra riesci a vedere un vecchio seduto su una sedia a dondolo. Sta fumando una pipa di argilla e legge un libro con la copertina di cuoio. Appena ti avvicini alla porta calpesti un ramoscello che si spezza rumorosamente. "Chi va là?", chiede il vecchio.

Se vuoi entrare dentro la capanna, vai al **33**.

Se decidi di proseguire attraverso la foresta, vai al **15**.

### 68

Ti muovi cautamente attraverso la foresta pullulante di nemici ma a meno di un centinaio di metri dal bordo dell'acqua vieni avvistato da una pattuglia di Kraan. Non puoi evitarli.

Vai al **37**.

### 69

Ti muovi avanti e indietro lungo il sentiero per confondere gli arcieri. La tua tattica paga, anche se una freccia ti sfiora la testa (perdi 1 punto di Resistenza), causandoti una ferita superficiale. Asciugandoti un filo di sangue, prosegui e presto lasci gli arcieri a maledire la tua fuga.

Vai al **15**.

### 70

Gettandoti a capofitto fra le felci cerchi di stare in piedi

mentre scappi. Senti dappertutto grida di Kraan e Giak echeggiare fra gli alberi. Dopo dieci minuti, gli alberi iniziano a diradarsi e riesci a intravedere una capanna di pietra nascosta in una gola poco profonda.

Se vuoi nasconderti in questa capanna, vai al **4**.

Se vuoi avanzare più in profondità dentro la foresta, vai al **45**.

### 71

Le chiedi un'altra volta di lasciarti attraversare, usando l'incantesimo Controllo Mentale per persuaderla che sei ben disposto. Sfortunatamente, l'incantesimo non ha l'effetto desiderato.

Vai al **54**.

### 72

Il dardo di energia ti colpisce con violenza al torace indifeso e ti scaglia via dalla sella. Fiamme arancioni guizzano davanti ai tuoi occhi ma non senti dolore, solo torpore, mentre un irresistibile bisogno di dormire riempie il tuo corpo. Appena i tuoi occhi lentamente si chiudono, non vedi più l'Helgast che alza la sua asta nera per finirti.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

### 73

Il cuore ti batte talmente forte che sembra stia per scoppiare mentre sproni il cavallo nella vegetazione sempre più fitta. Presto la foresta diventa troppo folta per proseguire a cavallo e sei costretto a proseguire a piedi. Ti sforzi di continuare attraverso la ricca vegetazione fino a che non scopri un sentiero. A nord riesci ad intravedere alcune capanne; a sud il sentiero scompare tra colline ricoperte d'alberi.

Se vuoi dirigerti a nord in direzione delle capanne, vai al **21**.

Se vuoi andare a sud in direzione delle colline, vai al **47**.

### 74

Invochi l'incantesimo giusto in tempo, sicché il tuo violento starnuto non viene udito dai soldati Giak che stanno cercando nella capanna. Aspetti alcuni minuti prima di lasciare il tuo nascondiglio e proseguire verso sud attraverso la foresta.

Vai al **45**.

### 75

Sotto l'influenza della tua magia, la calma cala sull'uomo e l'ira viene velocemente rimpiazzata dalla sua solita allegria. "Mi dispiace", ti dice. "Per favore dimentica la mia maleducazione. Non so che cosa mi sia preso". Ti accompagna a un tavolo vicino al caminetto apparecchiato per il pranzo e chiama suo figlio per farti preparare un pasto. Il cibo è delizioso: aggiungi 2 punti di Resistenza prima di lasciare la taverna e continuare per la tua strada.

Vai al **7**.



## 76

Ti risponde afferrando l'elsa dell'arma riposta nel fodero al suo fianco. La sua espressione è severa e ostile.

Se hai l'incantesimo Controllo Mentale e vuoi usarlo, vai al **71**.

Se hai l'incantesimo Percezione del Male e vuoi usarlo, vai al **17**.

Se decidi di offrirle delle Corone d'Oro per lasciarti attraversare il ponte, vai al **54**.

## 77

Con stupore da parte dei suoi stessi uomini, il capitano ordina che la barricata sia spostata per farti passare. Appena però cavalchi verso il villaggio senti il capitano che urla: "Fermate quel cavaliere!"; il tuo incantesimo sta incominciando a svanire. Spronando il tuo cavallo al galoppo, corri lungo la deserta strada principale di Meadowood. Due corpi macchiati di sangue giacciono nella strada davanti. Sono Ranger e sembrano morti.

Se vuoi fermarti ed esaminare i corpi, vai al **3**.

Se decidi di proseguire a cavallo più veloce che puoi, vai al **31**.

## 78

Uno dei tuoi compagni prigionieri, un giovane contadino, scioglie le corde che ti legano i polsi. Con le mani di nuovo libere, sussurri l'incantesimo della Levitazione e lentamente ti alzi verso il margine della buca. Gli altri sono sorpresi ma stanno in silenzio per non compromettere la tua fuga. Pazientemente aspetti il momento giusto prima di venire fuori dalla fossa e infilarti al riparo tra gli alberi.

Vai all'**11**.

## 79

Ti svegli poco dopo l'alba in una fredda mattina e se non possiedi una Coperta devi togliere 2 punti dalla tua Resistenza. Ti stai alzando in piedi quando improvvisamente ti accorgi che sei osservato. Due bambini, un ragazzo e una ragazza, seduti a cavallo di un pony nero, ti fissano increduli. "Hai dormito qui tutta la notte?", ti chiede la bambina. Accenni di sì. "Dovevi passare da nostro zio", dice l'altro. "È il fabbro di Oak Hill. Ti avrebbe dato un letto per la notte". La giovane si piega verso di te e ti offre un po' di pane e formaggio. Con gratitudine accetti la loro gentile offerta (recuperi 1 punto di Resistenza). "Siamo in viaggio per Searsby per la festa di Fehmarn" dice suo fratello, "Anche tu sei diretto lì?". Il villaggio di Searsby si trova a sud dove la strada per il Monastero Ramas si biforca dalla strada principale.

Se hai l'incantesimo Percepisci il Male e vuoi usarlo, vai al **30**.

Se vuoi accompagnare i bambini verso sud, vai al **14**.

## 80

Porgi la tua mano in amicizia e viene accolta con gratitudine. Dopo esserti presentato gli consegna la lettera del

Maestro della Corporazione. Il Ramas studia il messaggio e una grande tristezza riempie i suoi occhi di falco. "Ahimè, la conoscenza di questo avvertimento è arrivata troppo tardi per salvare la mia gente. La guerra è già iniziata e i miei confratelli sono stati i primi a cadere sotto il malvagio esercito di Helgedad. Sono morti, e io sono tutto ciò che è rimasto dei Ramas. La tua missione è finita, Banedon, ma la mia è appena iniziata. Io, Lupo Solitario, devo andare a Holmgard per avvertire il Re. Lui saprà cosa deve essere fatto per salvare la nostra terra."

Istintivamente ti togli il ciondolo a forma di Stella di Cristallo e lo dai all'ultimo guerriero Ramas. È un talismano di buon augurio e preghi che lo protegga nella pericolosa strada che ha davanti.

La tua missione è completata!





CUSTODE DELLE ERBE		MERCENARIO		MAGO		RANGER		AVVENTURIERA		MERCANTE		CAVALIERE											
DRUIDO		LUPO SOLITARIO		LOCANDIERE		(PNG) CAMERIERA 1		(PNG) CAMERIERA 2		(PNG) CROUPIER		VIGORILLA +4 PUNTI RESISTENZA		SACCHETTO D'ORO 10 Corone d'Oro		ALETEHER +2 PUNTI COMB.							
SEGNALINO AZZARDO 0		SEGNALINO AZZARDO 1		SEGNALINO AZZARDO 2		SEGNALINO AZZARDO 3		SEGNALINO AZZARDO 4				SACCHETTO D'ORO 20 Corone d'Oro		VIGORILLA +4 PUNTI RESISTENZA		ALETEHER +2 PUNTI COMB.							
SEGNALINO AZZARDO 5		SEGNALINO AZZARDO 6		SEGNALINO AZZARDO 7		SEGNALINO AZZARDO 8		SEGNALINO AZZARDO 9				NESSUN BOTTINO		NESSUN BOTTINO		DIAMANTE 30 Corone d'Oro							
SEDIA		SEDIA		SEDIA		BOTTIGLIA		BOTTIGLIA		TORCIA		PASTO		SECCHIO		 Helgast		OGGETTO SPECIALE 1		OGGETTO SPECIALE 2		OGGETTO SPECIALE 3	
SEDIA		SEDIA		SEDIA		BOTTIGLIA		BOTTIGLIA		TORCIA		PASTO		SECCHIO		SCOPA		OGGETTO SPECIALE 4		OGGETTO SPECIALE 5		OGGETTO SPECIALE 6	
SEDIA		SEDIA		SEDIA		BOTTIGLIA		BOTTIGLIA		TORCIA		PASTO		SECCHIO		ASCIA		OGGETTO SPECIALE 7		OGGETTO SPECIALE 8		OGGETTO SPECIALE 9	

## Risultati di Combattimento

Rapporto di forza

-11 o meno	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
------------	--------	-------	-------	-------	-------	-----	-------	-------	-------	-------	--------	-----------

Numero del Destino	1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	1
		B M	B M	B -8	B -6	B -6	B -5	B -5	B -5	B -4	B -4	B -4	B -3	B -3	
	2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	2
		B M	B -8	B -7	B -6	N -5	B -5	B -4	B -4	B -3	B -3	B -3	B -3	B -2	
	3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	3
		B -8	B -7	B -6	B -5	B -5	B -4	B -3	B -3	B -3	B -2	B -2	B -2	B -2	
	4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	4
		B -8	B -7	B -6	B -5	B -4	B -4	B -3	B -3	B -2	B -2	B -2	B -2	B -2	
	5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	5
		B -7	B -6	B -5	B -4	B -4	B -3	B -2	B -2	B -2	B -2	B -2	B -2	B -1	
	6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	6
		B -6	B -6	B -5	B -4	B -3	B -2	B -2	B -2	B -2	B -1	B -1	B -1	B -1	
	7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	7
		B -5	B -5	B -4	B -3	B -2	B -2	B -1	B -1	B -1	B -0	B -0	B -0	B -0	
	8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	8
		B -4	B -4	B -3	B -2	B -1	B -1	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	
	9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	9
		B -3	B -3	B -2	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	
	0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M	0
		B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	B -0	

N = NEMICO

B = BANEDON

M = MORTO



Registro di Guerra

INCANTESIMI

NOTE

1

2

3

4

5

ARMAMENTO

(massimo 2 Armi)

1

2

Se combatti senza Armi: -4 Comb.

ZAINO

(massimo 8 Oggetti)

OGGETTI

PASTI

Possono essere eliminati o cambiati ma non in combattimento.

-3 Res. se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare.

OGGETTI SPECIALI

BORSA (Massimo 50 Corone)

COMB. - COMBATTIVITA'

RES. - RESISTENZA

Combattività

Resistenza

Non si può superare il punteggio iniziale.  
0 = Morto

Diario di Combattimento

RESISTENZA

RESISTENZA

BANEDON

RAPPORTO DI FORZA

NEMICO

BANEDON

RAPPORTO DI FORZA

NEMICO

BANEDON

RAPPORTO DI FORZA

NEMICO

BANEDON

RAPPORTO DI FORZA

NEMICO

BANEDON

RAPPORTO DI FORZA

NEMICO

BANEDON

RAPPORTO DI FORZA

NEMICO

Tabella del Destino									
1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1



# Appendici

<b>UNA STORIA DEL MAGNAMUND .....</b>	<b>100</b>
<b>LE NAZIONI DEL MAGNAMUND .....</b>	<b>103</b>
Le nazioni Vaderish e Aluviane .....	103
Le nazioni Nael e Nael-Aluviane .....	104
Le Terre Libere e il Regno degli Antichi .....	104
Le nazioni Mythenesi e Tianesi.....	105
Le nazioni primitive/Drodarin .....	106
Le nazioni Vassa.....	107
Le nazioni Drakkar/Agarashi.....	107
<b>NOZIONI SUI GIAK.....</b>	<b>109</b>
La lingua giak.....	110
La lista delle parole giak .....	111
Vocabolario Giak-Italiano.....	112
<b>DOMANDE FREQUENTI .....</b>	<b>116</b>
Geografia del Magnamund.....	116
Razze del Magnamund .....	117
Popoli del Magnamund.....	118
Lupo Solitario e Oberon.....	121
Creature del Magnamund .....	121
I Signori delle Tenebre.....	123
Il Daziarn e Aon.....	125
Il linguaggio giak .....	126
I Monaci Ramas.....	126
Miscellanea.....	129



# Una storia del Magnamund © JD '86

*Una storia condensata dell'ultimo pianeta libero di Aon che copre gli eventi principali che hanno formato questo mondo nei 18.000 anni dalla sua creazione fino alla sconfitta del Signore delle Tenebre Zagarna.*

Nella silente oscurità che esisteva prima della creazione del Magnamund, una guerra titanica infuriava fra gli informi dei del Bene e del Male. Eterno e incessante era il loro conflitto, fino a quando la Pace di Ishir non annunciò una fragile tregua fra i poteri della vita e della morte. La dea Ishir, Alta Sacerdotessa della Luna, strinse un patto con Naar, Re delle Tenebre, con cui la loro infinita guerra avrebbe potuto cessare. Dalla solennità del suo giuramento fu plasmato un grande recipiente, in cui Naar infuse l'essenza del suo terribile potere. La loro creazione divenne Aon, il "Grande Equilibrio" e da questo seme crebbe un universo pieno di luce e tenebra, vita e morte, speranza e disperazione. I Signori del Bene e del Male posero il loro sguardo meravigliato su Aon e così grande divenne il loro desiderio di entrare e controllare la loro creazione che la Pace di Ishir ebbe termine e il conflitto fra loro rinacque.

I molti gioielli di Aon splendevano brillanti nelle tenebre e presto furono reclamati dagli dei. Come un mondo cadeva preda del Male, un altro era salvato dal Bene, fino a quando solamente uno, il gioiello più splendente di tutti, rimase libero e inconquistato. I grandi poteri radunarono le loro forze in preparazione alla battaglia finale che avrebbe deciso il fato di Aon, perché il controllo dell'ultimo mondo avrebbe spostato l'equilibrio in favore del vincitore e avrebbe bandito gli dei sconfitti nel Vuoto da cui provenivano. E fu così che il Magnamund, l'ultimo mondo libero di Aon, divenne terreno di scontro degli dei: la pietra di volta nella guerra fra il Bene e il Male.

Le forze del nobile dio Ramas, Signore del Sole, furo-

no le prime a entrare nel primigeno mondo del Magnamund e facendo questo divennero creature mortali. Scelsero di abitare nelle profondità degli oceani, dove presero la forma di draghi marini di dimensioni gigantesche e poteri immensi. Ramas parlò a Nyxator, un drago di infinita saggezza, e lo avvisò della nascita del male fra i suoi fratelli. Nyxator condusse i veri draghi sulla terra e creò il regno di Cynx per evitare la malvagia progenie di Naar che si stava schiudendo nel profondo del mare. Nel suo infinito sapere, Nyxator creò le Pietre della Sapienza al fine di preservare i poteri conferitigli dal grande dio Ramas. I draghi di Naar emersero dal mare e condussero una guerra contro Cynx, distruggendolo con una pioggia di fuoco che durò molti secoli. Nyxator fuggì e radunò i suoi fratelli per combattere ancora, ma fu infine sconfitto e costretto a cercare rifugio nel cuore infuocato del pianeta. I draghi di Naar bruciarono e brutalizzarono la terra, riducendo tutto in rovina in un'orgia di trionfante distruzione. Facendo questo, però, segnarono il loro stesso destino, perché ormai erano divenuti creature mortali.

A seguito della distruzione dei suoi servi, il Re delle Tenebre cercò di eliminare Nyxator con altri mezzi. Fece quindi eruttare e bruciare nel dolore e nelle lacrime la terra stessa. Per duemila anni il Magnamund fu torturato, ma si rifiutò di consegnare il suo protetto nascosto. Naar inviò quindi il suo più potente servitore: Agarash il Dannato. Nell'anno 6700 PL, Agarash sorse e conquistò il Magnamund meridionale, creando le Pietre della Dannazione a imitazione delle Pietre della Sapienza di Nyxator. Nelle profondità



della sua fortezza di Naaros, le usò per creare una legione di forme spaventose: gli Agarashi, le Creature delle Tenebre, che furono lasciati liberi sulla terra tormentata; nessun luogo fu al sicuro dalla loro fame insaziabile. Il potere di Agarash crebbe senza limiti; forgiò grandi armi di potere e rianimò i morti, perché compissero il suo volere. Divenne invincibile, ma la sua missione non era ancora stata completata: Nyxator era ancora in vita.

Nell'anno 5246 PL, con tutto il Magnamund ai suoi piedi, Agarash iniziò la Grande Caccia. La sua ricerca lo portò nelle profondità del mondo e culminò in un feroce duello dentro al suo nucleo, in cui Nyxator fu ucciso e le Pietre della Sapienza catturate. Per duecento anni Agarash cercò un mezzo per distruggere le Pietre. Queste erano le ultime vestigia del Bene sul Magnamund e la loro distruzione avrebbe portato alla vittoria totale del suo padrone. Per gli dei Ishir e Ramas era il nadir della loro guerra, ma, nelle profondità della loro disperazione, prepararono un nuovo potere per salvare la loro causa: la magia. Nell'anno 4570 PL, i Maghi Anziani furono inviati a sfidare il potente Agarash, servitore delle Tenebre.

Pianificarono e misero in atto un coraggioso attacco alla fortezza di Naaros e ripresero le Pietre della Sapienza rubate, mentre Agarash dormiva, incantato dalle loro magie. Infuriato oltre ogni dire, Agarash scatenò le sue Creature delle Tenebre e iniziò una terribile guerra contro i Maghi Anziani, che durò un migliaio d'anni. In inferiorità numerica rispetto ai loro nemici, i Maghi usarono i loro poteri con effetti devastanti, portando gli Agarashi a combattersi gli uni con gli altri: in questo modo causarono la caduta di Agarash e la distruzione della sua fortezza nel 3572 PL.

Con la rovina dell'Impero Agarashi, il pendolo del fato si spostò verso i poteri del Bene. La terra divenne stabile e fertile, la flora e la fauna prosperarono in abbondanza e i Maghi Anziani crebbero in saggezza attraverso lo studio delle Pietre dalla Sapienza. L'E-

ra dei Regni Antichi salutò l'arrivo di nuove civiltà e di nuova speranza per un mondo sfigurato dalla guerra, ma vide anche l'emergere di una forza sinistra. I Ceneresi, una razza di druidi infidi, apparve nel Magnamund centrale poco prima del diffondersi della Grande Peste (2514 PL) che dilagò lentamente e sistematicamente in tutto il mondo, decimando i Maghi Anziani al suo passaggio. Il potere cenerese crebbe fino a quando gli Herbalish, un ordine sacro devoto alle arti guaritrici, non li sconfissero in un'aspra guerra.

Nell'anno 1600 PL accadde un evento destinato ad alterare profondamente l'equilibrio e il corso della storia. Una razza di dei inferiori, chiamati Shianti, apparve tramite un "Cancello d'Ombra", una porta fra il mondo materiale del Magnamund e il mondo astrale del Daziarn. In un primo momento gli Shianti s'insediarono nei limiti meridionali del Magnamund, ma con il passare dei secoli essi crebbero in ambizione e cercarono di aumentare la loro conoscenza della loro nuova casa e di scoprire i segreti del Daziarn. La loro cultura si diffuse a settentrione e a oriente e divennero conosciuti con molti nomi (Majhan, Suukon, Antichi). La loro ricerca di conoscenza ebbe successo e culminò nella creazione della Pietra di Luna, una gemma di potere formata nel Daziarn che divenne il fulcro della loro saggezza, della loro magia e della loro stessa esistenza. Questo portò all'avvento dell'Età dell'Oro e a un'era di salute e abbondanza per tutte le creature del Magnamund. Molti umani arrivarono nel corso di quest'età: i Mythenesi e i Tiansesi a sud; i Vassa a est; i Vaderish, i Nael e gli Aluviani a ovest e i Barbari dei ghiacci e gli Ulnariani a nord. Ma la presenza sul Magnamund degli Shianti, e specialmente della loro Pietra di Luna, disturbò l'equilibrio fra i Signori del Bene e del Male. Ishir apparve agli Shianti e li persuase ad abbandonare la loro Pietra di Luna e ad autoesiliarsi nella remota Isola di Lorn. La Pietra di Luna fu riportata nel Daziarn e cominciò un grande esodo in cui gli Shianti abban-



donarono le loro città e giurarono di non interferire mai più negli affari dell'uomo o nel corso della storia futura.

Negli anni che precedettero l'esodo, una nuova e malvagia forza arrivò dall'occidente. Un'orda di guerrieri barbari, chiamati Drakkar, prese possesso di vasti tratti a nord ovest, distruggendo con la spada e con il fuoco tutto ciò che trovarono sul loro cammino. Il loro nome era sufficiente a portare il terrore nel cuore degli uomini, ma erano solo un preludio all'incubo che sarebbe presto iniziato. Naar, il Re delle Tenebre, aveva lavorato incessantemente per creare nuovi campioni del Male e ora il suo lavoro aveva dato frutti.

Nell'anno PL 3072, i Signori delle Tenebre apparvero per la prima volta nel Magnamund settentrionale e iniziarono la loro terribile guerra di profanazione. Immense aree di suolo fertile e di terra coltivata furono devastate dal fuoco e dalla pestilenza e furono tramutate in terre vulcaniche con l'uso della magia nera. Le nazioni drakkar, tremanti e stupite del potere dei Signori delle Tenebre, si allearono con questa nuova forza e costruirono gigantesche città-fortezza per dominare le terre che avevano aiutato a conquistare. Mai, dall'avvento di Agarash il Dannato, il Magnamund aveva dovuto affrontare una tale malvagità. Gli dei Ishir e Ramas radunarono le loro forze per combattere i Signori delle Tenebre, ma non erano preparati alla velocità con cui i nuovi campioni di Naar stavano conquistando le terre. Inviarono una razza di uomini chiamata sommerliana, una nobile schiatta di guerrieri saggi quanto forti, e la potenziò ulteriormente con nuova magia e un'arma di grande potere chiamata Sommerswerd: la Spada del Sole. Nell'anno PL 3434, i Sommerliani cacciarono i Signori delle Tenebre dalle terre contese e li respinsero oltre la catena dei Durncrag. Stabilirono quindi la loro patria, Sommerlund, sul territorio strappato ai Signori delle Tenebre e costruirono la loro capitale, Holmgard, a celebrare la loro vittoria.

La sconfitta infiammò talmente il comandante dei Signori delle Tenebre, Vashna, che egli giurò di distruggere Sommerlund e l'intera razza di quegli uomini che l'abitava e aveva osato sfidare il suo potere. Per trecento anni Vashna portò avanti una guerra di logoramento contro i Sommerliani, ma i suoi sforzi dovettero finire con la sconfitta alla grande Battaglia di Maakengorge. Aiutato dall'esercito di Durenor, Re Ulnar I e i suoi guerrieri sconfissero le forze di Vashna al Passo di Moytura e li respinsero fino alla Voragine. Lì Vashna fu ucciso sull'orlo dell'abisso, mentre combatteva col re sommerliano.

La sconfitta di Vashna fermò l'invasione dei Signori delle Tenebre, ma non distrusse il loro considerevole potere. Al fine di poter trionfare l'uno sull'altro, i Signori delle Tenebre e i Sommerliani intrapresero missioni simili. Aiutato dai maghi di Dessi (gli ultimi superstiti dei Maghi Anziani), Aquila del Sole, il primo Cavaliere Ramas di Sommerlund, partì alla ricerca delle perdute Pietre della Sapienza di Nyxator. Nel contempo, nella città nera di Helgedad, i Signori delle Tenebre iniziavano la ricerca delle Pietre della Dannazione di Agarash, perdute nella distruzione di Naaros.

Nell'anno PL 3822, Aquila del Sole completò la ricerca del Ramastan e fondò l'Ordine Ramas per proteggere il futuro del suo paese. Molti anni dopo, i Signori delle Tenebre completarono la ricerca delle Pietre della Dannazione e un nuovo leader, Zagarna, sorse a reclamare il trono di Helgedad. Sotto il suo comando i Signori delle Tenebre iniziarono a costruire fortezze lungo tutta la catena dei Durncrag, in preparazione per l'invasione finale di Sommerlund. Però, nonostante la preponderante superiorità numerica, l'aiuto di un mago sommerliano traditore, chiamato Vonatar, e la quasi distruzione del Cavaliere Ramas, Zagarna non riuscì a conquistare Sommerlund e morì nel corso dell'assedio di Holmgard, distrutto da Lupo Solitario, l'ultimo dei Ramas e dal potere della Sommerswerd, la Spada del Sole.



# Le nazioni del Magnamund

## *Le nazioni Vaderish e Aluviane*

### **PROTETTORATO DI CINCORIA**

Fondato nell'anno PL 1199 come un rifugio religioso dalle dottrine del Gran Ducato di Kaslan, Cincoria prosperò e crebbe in potenza sotto la leadership del primo Margravio. Ma con l'arrivo di Nael, Cincoria si trovò coinvolta in una serie di feroci conflitti con i bellicosi Klarnoriani. La maggior parte del suo territorio meridionale, comprese le montagne Klann, ricche d'oro, cadde nelle mani del nemico. Non fosse stato per l'inatteso aiuto di Kasland, Cincoria avrebbe subito senza dubbio una sconfitta totale nel corso di queste guerre.

### **REGNO DI DELDEN**

Sin dalla costruzione di Luyen, nell'anno PL 1862, i regnanti di Delden si trovarono in guerra con i regni vicini, ognuno dei quali, in un momento o nell'altro, affermava i propri giusti diritti su quella città. I Cavalieri del Gufo, un'alleanza di nobili amareggiati ed esiliati dalle loro patrie, fondarono Delden sulle terre strappate in guerra a Magador ed Eldenora nel corso dell'Era della Luna Nera. Quest'ordine si disintegrò poco dopo la Guerra della Pietra della Sapienza e la corona di Delden fu reclamata dalla Casa di Naumon, gli antichi regnanti di Eldenora.

### **PRINCIPATI UNITI DI ELDENORA**

Le ricche valli boschive e le miniere d'argento di Eldenora attrassero gli insediamenti di migranti Vaderish e Aluviani dal Magnamund meridionale. I primi coloni protessero gelosamente la loro terra, costringendo i successivi migranti a continuare verso nord per Slovia e Salony. Sfiducia e invidia, tratti malvagi ma comuni fra gli Eldenoriani, li condussero in molte guerre con i loro vicini e in agitazioni civili fra di loro. Il Paese rimane instabile e nelle mani di principi spietati ed egoisti.

### **PRINCIPATO DI ERU**

Il clima e il terreno di Eru sono duri e inospitali, e se non fosse per l'abbondanza di risorse naturali, i pionieri Vaderish si sarebbero spostati senza dubbio in territori più

accoglienti. Gli insediamenti minerari subirono ripetuti attacchi dalle creature della Palude Infernale e invasioni lampo di Drakkar rinnegati di Hammerland. Il Principe Graygor e il suo piccolo esercito non sono in grado di difendere i propri confini dagli attacchi che stanno distruggendo le sue terre.

### **DUCATO DI HALIA**

Nell'anno PL 1306, il Duca Saldor il Ritrattatore si ribellò contro la Lega della Spada e si autoesiliò nelle boschive colline di Halia. Molti cavalieri insoddisfatti lo seguirono nel suo esilio e prestarono giuramento alla sua causa. Una breve campagna fu combattuta e perduta dalla Lega, dopo la quale il reame fuorilegge di Halia divenne un rifugio per coloro che cercano protezione dall'austerità di Ilion.

### **FEDERAZIONE DI ILION**

Ilion era un tempo parte di Lencia, fino a quando ai Cavalieri Vaderish della Spada non fu concessa indipendenza nell'anno PL 1294. Le fertili pianure erbose che circondano Feravan sono ben conosciute per i cavalli bianchi selvaggi che vi vivono. Questi animali sono creature intelligenti e longeve, molto ricercate dalla Lega per la loro abilità di comprendere il linguaggio degli uomini. Una forte alleanza esiste fra Ilion e Talestria, e i Cavalieri della Lega formano un reggimento di cavalleria nell'esercito della Regina Evaine.

### **GRANDUCATO DI KASLAND**

Con l'arrivo dei popoli Aluviani, il Granducato fu il primo dei loro regni ad essere fondato nel Magnamund meridionale e presto divenne la base di ulteriori espansioni attraverso il Tentarias e la dimora spirituale della loro cultura e religione. Nell'anno PL 1199, la Guerra della Censura vide la nascita di Cincoria, uno stato di profughi stabilito dal Margravio Vactor I come rifugio contro i seguaci censori.

### **GRANDE ALLEANZA DI LUNARLIA**

Nell'anno PL 1234, la Grande Unione fu fondata da molti stati aluviani più piccoli che condividevano le fertili pianure del Magnamund centrale. Attacchi barbarici da parte di creature di Kaum, Naaros e delle Kelderwastes piagarono questi stati per più di un secolo prima che l'Unione di



Lunarlia fosse creata e un esercito abbastanza grande e forte fosse in grado di difendere le pianure. Con l'arrivo dei bellicosi Nael nell'anno PL 1309, Lunarlia fu coinvolta nelle Guerre della Grande Pianura, ma emerse vittoriosa con la difensiva Battaglia della Piana di Kaylar (PL 1366).

### REPUBBLICA DI PALMYRION

In una regione del Magnamund colpita da continue guerre civili e piccoli giochi di potere, la Repubblica di Palmyrion si erge come un faro di giustizia e rettitudine. Il forte governo elettorale e il potente esercito regolare garantiscono la difesa dei suoi confini e il continuo supporto del suo alleato, Talestria.

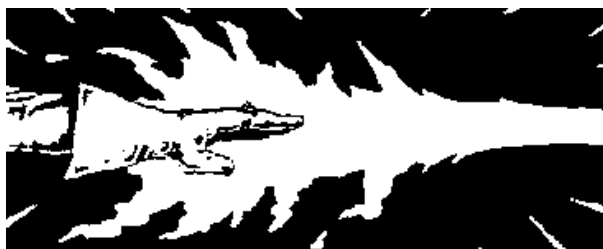
## *Le Nazioni Nael e Nael-Aluviane*

### REGNO DI REZOVIA

Il regno di Rezovia fu fondato da migranti Nael che scelsero di insediarsi e coltivare le lussureggianti pianure dei Men. Conflitti con la vicina Lunarlia condussero i due Paesi a scontrarsi in molte guerre e alla graduale perdita dei territori occidentali da parte dei Rezoviani. Nell'anno PL 3856 Rezovia si unì a Syen in un'alleanza militare per difendere gli interessi comuni lungo il Tentarias. Fu un'alleanza che molti temono sia stata orchestrata dai Signori delle Tenebre di Helgedad.

### STATO LIBERO DI FIRALOND

Le pianure ricche di cotone di Firalond sono famose per l'alta qualità dei loro prodotti tessili. Firina, "la città del lino", ha una forte tradizione libertaria che ha attratto molti mercanti ed esiliati da nazioni meno tolleranti. Forti collegamenti con Kakush e Anari hanno reso i suoi abitanti nemici di Vassagonia e negli ultimi 200 anni agenti dello Zakhani hanno cercato di assassinare molte volte i Grandars Firalondiani.



### TEOCRAZIA DI VALERION

I Sacri Padri della Verità stabilirono la loro teocrazia nell'anno PL 1961 come ritiro e santuario per il loro ordine. Persecuzioni religiose e intolleranza superstiziosa verso la loro fede li avevano allontanati da Siyen e dallo Shadaki settentrionale, costringendoli a insediarsi sulle colline e le giungle di Valerion. La città di Kelis è un luogo sacro per il loro ordine ed è un posto di pellegrinaggio per i credenti della loro fede.

### SENATOCRAZIA DI LOURDEN

Stato forte e indipendente, Lourden è riuscito a resistere dall'essere coinvolto nei conflitti che causarono la fine dei suoi vicini meno fortunati. Il Senato democraticamente eletto di Arlcor è considerato da molti come un ideale raggiunto: un governo saggiamente eletto, un equo sistema di giustizia in una regione che ha visto molte guerre e altri disastri non naturali.

## *Le Terre Libere e il Regno degli Antichi*

### DITTATURA DI BAUTAR

Il piccolo dominio di Bautar è sia un luogo di pellegrinaggio, sia la casa delle genti Herbalish che appaiono nel corso dell'Era dei Regni Antichi. Devoti allo studio e alla pratica delle arti guaritrici, i molti ordini di Herbalish possono essere trovati diffusi in tutte le terre del Magnamund meridionale e settentrionale. Come nemici giurati dei Ceneresi questi uomini hanno giurato di raggiungere la distruzione finale di Ruel e lo sterminio dei suoi agenti del male.

### GINARCHIA DI TELCHOS

I primi arrivi dei Telcharim li pone fra le genti dei Regni Antichi, ma, a differenza dei loro contemporanei, scelsero di non espandere le loro frontiere. Le barriere naturali che circondano la terra di Telchos scoraggiarono gli estranei a ficcare il naso nei loro affari e permisero alla loro cultura di svilupparsi isolata dal resto del Magnamund. Sono una società dominata e amministrata da donne, che mantengono una stretta legge sociale fondata sul loro credo religioso e sulla devozione alla dea Ishir.



## REGNO DI RUEL

I druidi di Ruel sono i discendenti dei Ceneresi che salirono al potere nel corso dell'Era dei Regni Antichi. Si tratta di una razza malvagia che cerca di modificare e pervertire l'ordine naturale della terra. La Grande Peste del 2514 PL, che decimò i Maghi Antichi, fu causata e diffusa proprio da loro. A seguito della malattia, presero il controllo del Magnamund centrale e vi regnarono fino alla loro sconfitta da parte degli Herbalish nella Guerra dei Druidi del 1968 PL. Il loro impero fu distrutto, ma la loro roccaforte di Ruel rimase inconquistata.

## *Le nazioni Mythenesi e Tianesi*

### REGNO DI VADUZHAN

I Mythenesi furono i primi uomini a insediarsi nel Magnamund meridionale adopo la creazione della Pietra di Luna. Apparvero nel Vaduzhan nell'anno PL 289 e presto migrarono verso nord e verso est, fondando le loro prime città sulla penisola mythenese. La Grande Guerra Civile dell'anno PL 1620 divise il Vaduzhan e dette vita alla vicina dittatura di Bhanar. L'ostilità fra le due nazioni si è da allora raffreddata, anche se incidenti di confine e guerre commerciali sono ancora eventi comuni.

### L'ISOLA DEI PRINCIPATI DI MYTHAN

L'entroterra e le isole di Mythan godono da lungo tempo dei benefici del controllo dello stretto che fornisce accesso al mare del Chai. I cittadini sono, per loro natura, marinai e mercanti. Le loro flotte mercantili sono le più grandi di tutto il Magnamund e la loro insegna blu e oro è comune in molti porti. Sono anche diplomatici particolarmente abili, aiutandoli a evitare le molte guerre che hanno coinvolto i loro vicini negli ultimi secoli.

### PIANURE DI LISSAN

Un tempo abitate dalla fiera razza guerriera dei nomadi delle pianure chiamata Masbaté, i popoli Mythenesi di questa regione furono decimati quasi completamente da un'invasione di Shasarak il Re Stregone e dalla sua malvagia orda di demoni Zadakar nei primi mesi dell'anno PL 5054. Il malvagio Re Stregone, dopo una prolungata guerra condotta usando le sue legioni di carri, scatenò i terribili Zadakar, contro cui i Masbaté non ebbero alcuna

difesa. Il loro regnante, re Samu, sopravvisse allo sterminio della sua gente e si diresse a oriente per sfuggire ai mostri di Shasarak che ora abitavano le pianure. (PL 5050).

### PROVINCIA DI ANDUI

Questa provincia era un tempo parte dello stato di Korli, ma i suoi abitanti fieramente indipendenti si separarono dal regno di Korlian a seguito della scoperta di ricchezze minerarie nelle montagne della catena dei Kashima. Le fertili terre che confinano con i fiumi Anduis e Kalamar da allora hanno visto scoppiare molte guerre per stabilire i diritti su di esse. Molte fortificazioni sorsero sull'Anduin per difendere i confini, ma si dimostrarono inefficaci nel prevenire l'invasione degli Shadaki e l'occupazione di Andui nell'anno PL 4665.

### PROVINCIA DI SUHN

Dai primi insediamenti di Suhm, i suoi industriosi abitanti hanno preservato un'attenta neutralità attraverso un'abile diplomazia e gli intrighi della casa regnante di Shygin. Purtroppo, molte delle inutili guerre che hanno colpito i vicini di Suhm sono state causate dalle malvage manipolazioni della nobiltà e degli ambasciatori suhnesi, che hanno tratto grandi profitti da questi conflitti. Troppo piccola per dominare e troppo influente per essere conquistata da altre nazioni tianesi, Suhm rimase immune dalla guerra fino all'arrivo degli invasori Shadaki. Lo Shygin scelse di capitolare agli invasori al fine di rimanere al suo posto, invece di intraprendere una futile resistenza contro la potenza shadaka.

### DESOLAZIONE DI TAKLAKOT

Nell'anno PL 3154, la terra di Taklakot acquisì notevole potere a seguito dell'arrivo di un mago Shianti rinnegato, Shasarak il Grande, che si era rifiutato di obbedire alla richiesta d'esilio dei suoi fratelli Shianti. Il potere della Pietra del Sole accelerò l'evoluzione dei Taklakotiani ma, per la loro incapacità, il suo potere fu infine usato erroneamente e portò alla totale distruzione della loro terra. Al luogo fu dato il nome di Valle della Desolazione e la sola città rimanente, Gyanima, è evitata da tutti gli stranieri a causa della maledizione di una terribile malattia che cade su tutti coloro che osano entrarci.

### LIBERA GILDA DI KARNALI

Gli abitanti di questa terra godono da lungo tempo della reputazione di essere selvaggi e indomabili, a riflesso della



regione in cui hanno scelto di stabilirsi. Le paludi e le terre prive di vita di Karnali hanno attratto molti avventurieri tianesi che erano disposti a sopportare le dure prove della regione al fine di estrarre dal terreno le molte ricchezze minerarie. Ribelle per natura, Karnali fu la prima nazione a resistere al giogo dell'oppressione shadaka nell'anno PL 5050, dopo essere stata l'ultima regione a cadere sotto il suo dominio.

## Le nazioni primitive/Drodarin

### REGNO DI BODEN

**Sovrano:** Re Lomaer II  
**Capitale:** Anarin  
**Popolazione:** 120.000+  
**Risorse:** miniere di ferro, bronzo, oro, argento, metalli rari, minerali rari, agricoltura, pesca  
**Moneta:** Ain (1 Ain = 1 Corona d'Oro)

I nani sopravvissuti del Magnamund meridionale, conosciuti in alcune terre come "Droda", si insediarono nel massiccio del Boden a seguito della distruzione dei loro simili durante la grande pestilenza dell'anno 2514 PL. A differenza dei loro cugini di Bor, scelsero di costruire castelli-fortezze sulle ripide fiancate delle montagne e delle valli del loro regno, invece di scavarle nel sottosuolo. Vigé una forte alleanza con i giganti di Starn, e i Droda sono divenuti molto ricchi grazie al commercio lungo il Tentarias.

### IL DESERTO GHIACCIATO DI KALTENLAND

**Sovrano:** Gran Sanghor Kzu'tooa  
**Capitale:** Knollen  
**Popolazione:** 6.000  
**Risorse:** pelli  
**Moneta:** Corona d'Oro (solo a Knollen)

Il deserto ghiacciato di Kaltenland è controllato da una bellicosa razza di nomadi, chiamati Barbari dei Ghiacci. Il loro unico contatto con il resto del Magnamund avviene attraverso la postazione commerciale di Knollen. Il loro re, il Gran Sanghor Kzu'tooa (PL 5050), domina le terre innestate dalla fortezza di ghiaccio di Ikaya, in passato una

fortezza Shianti costruita nel corso dell'Età del Risveglio.

### REGNO OSCURO DI AZANAM

**Sovrano:** Re Okosa  
**Capitale:** nessuna  
**Popolazione:** 12.000  
**Risorse:** erbe e minerali rari, legno, spezie  
**Moneta:** nessuna

La penisola di questa umida foresta pluviale è rimasta inesplorata per molte ere a causa dell'ostilità naturale, dall'inaccessibilità dei suoi territori e della ferocia dei suoi primitivi abitanti, i Kazan. Dopo la distruzione di Lara, nell'anno PL 4663, la tribù dei Kundi fuggì e si rifugiò nell'Azanam, costruendo il loro nuovo regno sulla cima dei giganteschi alberi di Azawood.

### TERRE ARSE DI LARA

**Sovrano:** Shasarak il Re Stregone  
**Capitale:** nessuna  
**Popolazione:** 2.000+  
**Risorse:** agricoltura diradata  
**Moneta:** Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro)

Prima dell'arrivo degli Shadaki, Lara era il regno della primitiva tribù dei Kundi che abitava nelle sue lussureggianti foreste montane. Nell'anno PL 4663, le foreste furono bruciate per ordine di Shasarak, il Re Stregone, a seguito della guerriglia dei Kundi contro l'esercito shadako. Dopo aver assistito alla distruzione della loro casa, i Kundi sparirono, ma riapparvero successivamente nelle giungle di Azanam. Lara è conosciuta come una terra desolata e popolata solamente dai pochi coloni shadaki che coltivano le sue colline riarse.

### FORESTA NERA DI FERMOST

**Sovrano:** nessuno  
**Capitale:** nessuna  
**Popolazione:** incalcolabile  
**Risorse:** erbe rare, flora rara, legname raro  
**Moneta:** nessuna

Questa grande foresta era un tempo parte di Taklakot, fino a quando questo regno non fu distrutto nell'anno PL 3280. Fermost è da allora avvolta nel mistero, perché sopravvisse alla Grande Esplosione, ma i suoi alberi cambiarono e mutarono in modi straordinari. Strane creature e storie di vaste sale piene di tesori sotto il suolo rosso



sangue hanno attratto molti avventurieri verso il loro fato. Si dice che nessuno che sia entrato nella foresta sia uscito sano di mente dopo le esperienze provate lì dentro.

### **TERRE DESOLATE DI KAUM**

<b>Sovrano:</b>	sconosciuto
<b>Capitale:</b>	nessuna
<b>Popolazione:</b>	1.000+
<b>Risorse:</b>	argento, gemme, metalli rari, erbe rare
<b>Moneta:</b>	nessuna

Considerate una roccaforte dei druidi Ceneresi, queste terre montuose sono una minaccia continua alla stabilità e alla sicurezza dei Paesi confinanti. In particolare, Halia e Lunarlia subiscono continui attacchi da parte dei giganti di pelle scura che usano malvage stregonerie erboristiche, il segno distintivo dei Ceneresi, con effetti devastanti. Molti coloni umani sono stati rapiti da questi giganti e ogni forma di controffensiva si è finora dimostrata inutile, perché le montagne di Kaum sono una formidabile fortezza naturale.

## *Le nazioni Vassa*

### **GRANDE DESERTO SADI**

I primi coloni delle genti Vassa furono i duri nomadi che presero il controllo di questo vasto deserto sabbioso. La reputazione di cui godevano questi nomadi di essere i più temuti e coraggiosi uomini di tutta l'umanità, fece nascere il terrore nei cuori dei loro nemici per più di mille anni. Dopo la Grande Alleanza nell'anno PL 4650, i nomadi del Sadi furono usati dal Re Stregone come truppe d'assalto nel corso dell'invasione e dell'occupazione del sud. Ma la terra e le ricchezze che dovevano essere la loro ricompensa come parte dell'alleanza non si materializzarono mai e come conseguenza i nomadi Sadi scesero in guerra con gli Shadaki nell'anno PL 4.860.

### **SULTANATO DI CLOTUNDIA**

Lo stato di Clotundia nacque nell'anno PL 2950, fondato da esuli di Vassagonia e ribelli allontanati dalle regioni costiere del Durenor meridionale. Mantiene una precaria indipendenza dalla Vassagonia, ma ha perso molto del suo territorio e della sua ricchezza a causa dei cambiamenti geologici e politici delle Terre Tormentate. Attualmente è un quinto della sua estensione originaria e la sua popola-

zione è meno del 30% di quanto fosse alla sua fondazione.

### **REPUBBLICA DI ANARI**

La naturale protezione fornita dalla catena del Chah ha permesso ad Anari di respingere gli ostili eserciti vassaki per più di tre secoli. Un tempo questo stato era molto più grande: si estendeva fino ai confini con Casiorn, ma la sconfitta per mano dello Zakhn Nero ne ridusse i territori della metà. Vige una solida alleanza con Kakush, Lourden, Firalond e Slovia, e i mercenari sloviani costituiscono quasi il 70% degli eserciti del Presidente.

### **EMIRATO IMPERIALE DI KAKUSH**

Nell'anno PL 4301 una tribù vassa nomade, chiamata Kakushi, ruppe la sua tradizione vagabonda e stabilì un insediamento permanente sulle pianure a sud-ovest di Vassagonia. Fondarono la città di Nikesa e strinsero forti collegamenti commerciali e d'amicizia con Dessi, Anari e Firalon. Purtroppo, dall'avvento dell'Impero Vassako hanno subito pesanti perdite in guerre contro quelli che un tempo erano il loro stesso popolo.

### **ISOLE LAKURI**

I pirati Lakuri hanno terrorizzato le coste del mar Kuri per molti secoli. La loro isola vulcanica è fortemente fortificata e ha subito molti attacchi, sia da flotte durenese che vassake. Arrivano a saccheggiare mercantili fino al Golfo di Tentarias, dove la vista delle vele rosse delle loro navi terrorizza sia i capitani che le ciurme.

## *Le nazioni Drakkar/Agarashi*

### **OSCURO REGNO DI SKAROR**

Le colline di Skaror hanno da tempo una sinistra reputazione di dare rifugio a creature del male. Nell'anno 5518 PL, i tunnel che percorrono il sottosuolo degli altipiani di Karak e di Ogian furono invasi da creature di Agarash il Dannato, che per molti secoli si moltiplicarono nei loro rifugi sotterranei, pronti a rispondere alla chiamata del loro signore per partecipare alla Guerra dei Mille Anni. Quando Naaros cadde, la maggior parte dell'orda skaroriana fu sterminata. Fino all'anno PL 2650, con l'arrivo dei barbarici Drakkar, Skaror non fu mai occupata dall'umanità. Nell'anno PL 3150, infine, Skaror si alleò con le



Terre delle Tenebre e divenne un territorio sotto il loro controllo.

### **SCHIAVITÀ DI NYRAS**

Le terre boschive e fredde di Nyras erano un tempo conosciute come Lencia settentrionale, fino a quando non caddero nelle mani degli invasori Drakkar nel corso della Guerra dell'Alba Oscura (PL 2606-10). I Lenciani condussero una serie di campagne e crociate per riconquistare i loro territori perduti, ma si dimostrarono tutte costose e inutili. I Drakkar costruirono una possente fortezza sulle rovine di Gamir, la capitale lenciana e la chiamarono Nagamir dopo la loro vittoria. Nell'anno PL 3150, Nyras si alleò con i Signori delle Tenebre di Helgedad e Nagamir fu ribattezzata Darke in loro onore.

### **SCHIAVITÀ DI NYVOZ**

Le selvagge terre boschive a nord della grande palude infernale divennero un rifugio per banditi e fuorilegge nel corso dell'Età dell'Oro degli Shianti. Gradualmente, i vari gruppi si unirono per formare un regno di banditi che ebbe un notevole successo nel saccheggio dei territori di Eru e di Lencia settentrionale. Quando arrivarono i Drakkar, gli abitanti del regno fuggirono fino al santuario di Hammerland, lasciando la città di Kagorst a cadere in rovina. I Signori delle Tenebre presero possesso di Nyvoz nell'anno PL 3152 e Kagorst fu ricostruita come città-fortezza dagli schiavi Giak.

### **SIGNORIA DELLE TENEBRE DI ZALDIR**

Zaldir fu il primo territorio a cadere nelle mani dei Drakkar nell'anno PL 2591. La città di Shpydar (precedentemente Vinaldo), fu assediata e i suoi abitanti massacrati dai barbari Drakkar. Nell'anno PL 3140 i Drakkar stessi furono sconfitti da un'invasione dal Tadatizaga. I Signori delle Tenebre ingannarono gli Zaldiriani, che fecero entrare gli eserciti Giak nelle loro terre al fine di respingere gli invasori; ma quando la guerra terminò, furono i Signori delle Tenebre a prendere il controllo di Zaldir, e presto schiacciarono tutti coloro che osarono opporsi al loro dominio.

### **PALUDE DI MAAKENMIRE**

La geografia delle Terre Tormentate subì un drammatico cambiamento nel corso della formazione della Fossa del Fato nell'anno PL 3055. Un tempo distesa d'erba, la palude di Maakenmire fu creata quando una vasta zona di terra affondò sotto il livello del mare mentre i terremoti si spostavano verso oriente. Terrorizzati, rettili semi-intelli-

genti come i Kwaraz e i Gurgaz, emersero dal Maakenmire e iniziarono ad abitarne le paludi. Si dice che l'isola roccaforte di V'ka contenga molte migliaia di questi ostili rettili.

### **PALUDE INFERNALE**

Questa distesa di isolotti in movimento, di pantani instabili e di pozze senza fondo è la dimora di molti rettili giganti e anfibi umanoidi. Ospita una miriade di insetti carnivori e piante velenose spinose che spesso intrappolano qualunque creatura a sangue caldo talmente sfortunata o stupida da percorrere i suoi sentieri melmosi. I confini orientali sono Eru e Hammerland e questa zona è decisamente meno ostile rispetto alle regioni centrali e occidentali. Si tenta spesso di accedere ai territori interni con barche più piccole.

### **SCHIAVITÀ DI OGIA**

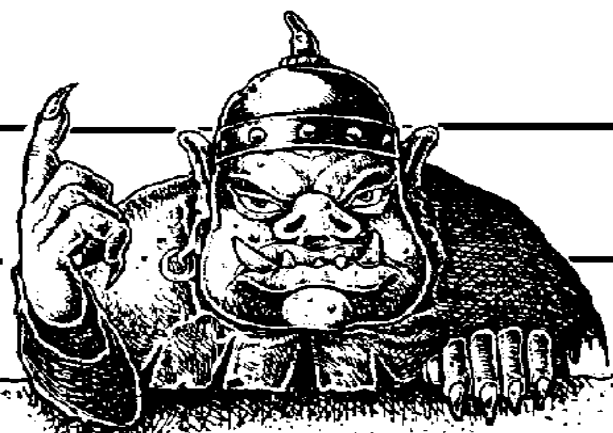
Le montagne e le piccole colline di Ogia segnano il limite dell'invasione Drakkar prima dell'arrivo dei Signori delle Tenebre, che ne assunsero il comando. Nelle profondità del suolo sterile, una moltitudine di malvage creature è sopravvissuta alla caduta di Agarash il Dannato. Molte furono schiavizzate dai Drakkar e usate per costruire la città di Xanar, da cui furono sferrati attacchi verso le ricche valli fluviali della Talestria settentrionale.

### **TERRE INFERNALI DI NAAROS**

Un tempo sede della più potente e malvagia dinastia che abbia mai regnato sul Magnamund, Naaros ora non è nulla più che un territorio desolato di ceneri nere e roccia fusa. Un vasto abisso indica il sito dell'antica città e nelle sue profondità vivono gli ultimi superstiti di questo regno, un tempo molto potente.







# Nozioni sui Giak

Numerosi appassionati di Lupo Solitario nei mesi scorsi ci hanno scritto per sapere di più sui Giak. Per rispondergli, riportiamo una breve panoramica. I Giak sono una razza di goblinoidi malvagi costituita principalmente da tre sottospecie: i Giak di montagna, i Giak di palude e gli Zall. Fra esse, i Giak di montagna sono di gran lunga i più forti e i più prolifici, dato che coprono più del 90% della popolazione Giak.

Originariamente procreati per essere utilizzati come schiavi, i Giak si sono evoluti in una formidabile risorsa militare. Hanno sviluppato il loro linguaggio e una società basata sul brutale concetto che i più forti dominino le razze più deboli o socialmente inferiori. I loro padroni, i Signori delle Tenebre, li utilizzano come elemento principale dell'esercito e come schiavi per la costruzione di fortezze e città sui territori di loro dominio. La più grande e nota di queste fortezze è Helgedad, una città che deve il proprio nome alla lingua Giak ("Hel" significa nero, e "gedad" significa città). Anche se originariamente si riteneva che occupassero solo le regioni montuose del Magnamund settentrionale, ci sono sempre più prove a dimostrazione che si sono espansi in altre parti del mondo.

Sono creature di piccole dimensioni e con la pelle grigia, e tendono a preferire armi e armature di acciaio



Lo stendardo di Vashna

nero. Poiché tutti i Giak di montagna fanno parte di una rigida società militare, indossano abiti dello stesso colore della bandiera o dello stendardo del proprio reggimento.

Gli scudi e gli stendardi ritraggono sempre il simbolo personale del capo del reggimento, anche se spesso gli emblemi o le divise dei Signori delle Tenebre vengono utilizzati insieme ai simboli dei reggimenti Giak. Molti reggimenti Giak al servizio dei Signori delle Tenebre sono guidati da un Gurgaz. Questi enormi rettili a sangue freddo (sono alti più di 3 metri) sono una razza di trogloditi giganti che abitano le paludi. La loro intelligenza e la formidabile abilità militare sono molto ricercate dai capi militari, poiché i Gurgaz sono spinti a combattere a causa dell'incontenibile desiderio di assaporare carne umana! Tutto ciò che chiedono in cambio del loro aiuto è di banchettare sul campo di battaglia.

Quando un Gurgaz è impegnato in battaglia, emana una potente sostanza. Le ghiandole odorifere che si trovano sotto la coda secernono un olio che inibisce il senso di paura o terrore (anche contro gli attacchi magici). Questa sostanza è inodore e incolore, ed è invisibile a qualunque creatura a eccezione dei Gurgaz e dei Giak. Quando i Giak inalano questa sostanza, nel sangue avviene una reazione chimica che li rende impavidi e li spinge a combattere freneticamente.



I simboli di Kraagenskûl e Zagarna, i Signori delle Tenebre di Helgedad



# La lingua giak

Ulteriori parole giak da usare insieme alla lista del Magnamund Companion

AIUTO ..... Niz  
ALBERO ..... Koson  
ANDATURA..... Naka  
ANELLO ..... Ditka  
ANZIANO ..... Jet  
ARCO..... Tuk  
ARMATURA..... Zaggan  
ASCIA ..... Darg  
ATTREZZO..... Toz  
AVVISARE..... Rigi  
BARCA/NAVE..... Muzar  
BASSO ..... Kaat  
CHIAVE..... Ruz  
CODARDO..... Odogon  
COLLERA/COLLERICO... Ganiak  
COMPAGNIA..... Nadarog  
CORAGGIO..... Rugga  
ERBA..... Zika  
FEMMINA..... Zizi  
FIANCO..... Nartag

FINE ..... Zoz  
FINESTRA/INGRESSO .. Zogak  
FRECCIA ..... Dulag  
FUMO..... Kokog  
GIACCA..... Tugga  
INGANNO ..... Noza  
LIBRO..... Zad  
LUNA..... Dajdok  
MAGIA/INCANTESIMO .. Jigi  
MANTELLO ..... Nozosh  
MARCIA..... Tak  
MISCELA ..... Shushum  
MONTAGNA..... Ritzag  
NEGOZIO ..... Tekim  
PISTA/SENTIERO..... Adog  
PORTA..... Etaar  
PROBLEMA ..... Ketki  
PUNIZIONE..... Ekug  
REGIONE DISABITATA... Tezna  
RUBARE..... Dog  
SCAVO ..... Nar  
SCUDO ..... Danak  
SEDUTO..... Dandon  
SELLA..... Togtar  
SERGENTE ..... Kordak  
SOLE..... Gadajok  
SOLIDO..... Doddgog  
SONNO ..... Jat  
SPECIALE..... Enoza  
SPIA ..... Dik

SQUADRA ..... Kezneg  
STRADA..... Agna  
STUPIDO/SCIOCCO ..... Egor  
TEMPO..... Ekko  
VEGETALE/ERBA..... Zug  
VENTO..... Duga  
VIA..... Tuztor  
VINO..... Jogg  
VOLO..... Dikoz

## TRADUZIONI COMPLESSE

La lingua giak è disseminata di traduzioni complesse, anche note con il nome di dialetti. L'uso di questa lingua è assai diffuso, e le differenze dipendono dal modo con cui le diverse creature pronunciano le varie parole. Per esempio, i Giak di Helgedad pronunciano la consonante gutturale "t" in modo più delicato rispetto ai Giak dei Monti Durncrag, e gli umani Drakkar usano il suffisso plurale "im" invece del più comune "a".





# La lista delle parole giak

*La prima parte della lista in cui sono elencate le più frequenti parole utilizzate nella lingua giak*

accampamento .....	GOGAK	cucinare .....	LAZAG
addome .....	DUG-DUG	curva .....	IKA
alba .....	ZUGGUZ	danno .....	ADUK
ANIMALE .....	gorak	danza .....	JANTOK
arciere .....	DULDUG	davanti .....	NUG
ARCO .....	tuk	dietro .....	OGAT
arena .....	MAGNOK	E .....	ash
ARMATURA .....	zaggan	ESERCITO / BRIGATA .....	orgar / dorgar
ARRIVARE .....	dez	FRECCIA .....	dulag
artiglio (n) .....	HAG	freccia .....	SHAZ
ASCIA .....	ogg	FREDDO .....	gour
ATTACCARE (v) .....	darg	furioso / impazzito .....	HEGEZ
ATTACCO (n) .....	dargag	giorno .....	EGUK
baia / insenatura .....	EGIZA	graffiare (v) .....	HAGAG
balestra .....	NUZOG	GRANDE / GROSSO .....	gudjag
bambino .....	IGGI	IMBROGLIARE .....	noza
bambino .....	LAG	IN .....	iak
BARCA / NAVE .....	muzar	incoraggiare .....	JEGKA
barricata .....	ODGOZ	INTERVALLO .....	jez
battaglia .....	GUDNAK	LETTO .....	shardar
BLU .....	gug	LIBRO .....	zad
botte / barile .....	RADGOR	LUMINOSO .....	gadaj
bottiglia / brocca .....	ADAG	MA .....	ka
bracciale .....	MUTAZ	MANTELLA .....	nozosh
braccio .....	GUK	MARRONE .....	klag
BRUCIARE .....	azgad	morso .....	DIG
CAMPIONE .....	kookar	NERO .....	hel
canyon / baratro .....	OKROG	nuvola .....	MUGTAZ
capitano .....	EGUD	OSCURO .....	nad
CARICARE .....	shaag	ostruzione .....	ODGOZEG
caserma .....	GAZJAT	PERICOLO .....	jatnar
CASTELLO / FORTEZZA .....	gazad	ponte .....	MOK
catapulta .....	TEGDARG	PROSSIMO .....	dogez
CATENA .....	shuk	PUGNALE / COLTELLO .....	ogsha
cavalleria .....	NOZODIM	PULIRE .....	stug
cella / prigionia .....	LIZOG	RABBIA / ADIRATO .....	ganiak
cenere .....	KEGA	sacco .....	JUGA
cerchio .....	ADUZ	SANGUE .....	adez
chiamare .....	HUK	secchio .....	EDAK
CHIEDERE / DOMANDARE .....	jok	seppellire .....	ADUG
CHIESA / TEMPIO .....	zazgog	sopra .....	ATOG
CHIUSO / SBARRATO .....	zen	sordo .....	AKOG
cieco .....	EKIZ	STIVALE / SCARPA .....	hagor
CITTA' / VILLAGGIO .....	gedad	sveglio / svegliarsi .....	RAKKA
CODARDO .....	odogon	TAGLIARE .....	shez
colpo .....	DUZA	tazza .....	IOK
COMITIVA .....	nadarog	TORACE .....	tadzar
confine .....	GAGJAK	tradire .....	STAG
CORAGGIO .....	rugga	TRASPORTARE .....	kag
corona .....	REKNOZ	uccello .....	DIKRAK
corpo .....	HAK		

Nota: le parole maiuscole che si trovano nella colonna in lingua italiana sono quelle contenute nel Magnamund Companion e nelle precedenti Newsletter ufficiali di Lupo Solitario. Le parole maiuscole nella colonna in lingua Giak sono qui elencate per la prima volta.



# Vocabolario Giak - Italiano *(tratto dal sito Desert Lynx's Oasis)*

Adag (n) .....	Bottiglia, brocca	Dandon (v) .....	Stare seduto
Adar (n) .....	Terra desolata, deserto	Dar (cong) .....	Se
Adez (n) .....	Sangue	Darg (v) .....	Attaccare
Adog (n) .....	Sentiero, pista	Dargag (n) .....	Attacco
Adug (v) .....	Seppellire	Dat (v) .....	Riposare
Aduk (?) .....	Danno	Daz (n) .....	Sinistra
Aduz (n) .....	Cerchio	Dej (n) .....	Est
Aga (v) .....	Volere	Der (v) .....	Andare
Agna (n) .....	Strada	Dez (v) .....	Arrivare
Agoz (v) .....	Saltare	Dig (v) .....	Mordere
Amaz (n) .....	Lupo	Dik (?) .....	Spiare
Ak (agg) .....	Rosso	Dikoz (v) .....	Volare
Akag (v) .....	Difendere	Dikrak (n) .....	Uccello
Akamaz (n) .....	Tigerwolf	Ditka (n) .....	Anello
Aki (agg) .....	Unico, solo	Dog (v) .....	Rubare
Akog (agg) .....	Sordo	Dogez (agg) .....	Prossimo
An (n) .....	Chi	Doddog (agg) .....	Solido
Anak (?) .....	Trappola	Dok (n) .....	Lui
Ar (prep) .....	Con	Dorgar (n) .....	Reggimento
Ash (cong) .....	E	Duga (n) .....	Vento
Atog (prep) .....	Sopra	Dug-Dug (n) .....	Addome
Azga (n) .....	Parte anteriore	Dulaga (n) .....	Freccia
Azgad (v) .....	Bruciare	Duldug (n) .....	Arciere
Aztar (n) .....	Nord	Duza (?) .....	Colpo
Da-Aki .....	Undici	Edak (n) .....	Secchio
Da-Ig .....	Dodici	Edaz (n) .....	Mappa
Da-Ga .....	Tredici	Edzar (n/agg) .....	Luce / luminoso
Da-Rorag .....	Quattordici	Eg (prep) .....	A
Da-Ishrak .....	Quindici	Ega (avv/cong) .....	Dove
Da-Narga .....	Sedici	Egina (n) .....	Mare
Da-Na .....	Diciassette	Egiza (n) .....	Baia, insenatura
Da-Sha .....	Diciotto	Egor (agg) .....	Stupido
Da-Shak .....	Diciannove	Egud (n) .....	Capitano
Dag (v) .....	Costruire, erigere, fare	Eguk (n) .....	Giorno
Dajdok (n) .....	Luna	Ek (v) .....	Prendere, ottenere
Dajo (v) .....	Seguire	Ekar (v) .....	Iniziare
Dak (avv/cong) .....	Come	Ekig (agg) .....	Cieco
Daka (v) .....	Muovere	Ekko (n) .....	Tempo
Dakagog (v) .....	Correre	Ekor (v) .....	Cadere
Dan (v) .....	Stare fermo		
Danak (n) .....	Scudo		



Ekug (n)..... Punizione  
 Enoza (agg)..... Speciale  
 Etaar (n) ..... Porta  
 Ezar (v)..... Salire  
 Ezog (v/n) ..... Malattia, malessere  
 Ga (agg) ..... Tre  
 Gadaj (agg) ..... Luminoso  
 Gadajok (n)..... Sole  
 Gag (v) ..... Bere  
 Gagaz (agg) ..... Trenta  
 Gajjak (n)..... Confine  
 Gaj (n)..... Dado  
 Gajog (n) ..... Bere  
 Gan (v)..... Minacciare  
 Ganiak (n/agg) ..... Rabbia / arrabbiato  
 Gaz (n) ..... Nemico  
 Gazad (n)..... Roccaforte, castello  
 Gazjat (n)..... Caserme  
 Gedad (n) ..... Villaggio, città  
 Gee (avv)..... Sì, affermativo  
 Gegor (n)..... Dietro  
 Gogak (?)..... Accampamento  
 Googa (n) ..... Cibo  
 Gogoz (agg) ..... Venti  
 Gogoz-Aki (agg) ..... Ventuno  
 Gorak (n)..... Animale  
 Gorgagat (n) ..... Elmo  
 Gour (agg) ..... Freddo  
 Gudjag (agg) ..... Grande, grosso  
 Gudnak (n) ..... Battaglia  
 Gug (agg) ..... Blu  
 Guk (n)..... Braccio  
 Haag (agg)..... Nuovo  
 Hag (n)..... Artiglio  
 Hagag (v)..... Graffiare  
 Hagar (n)..... Scarpa, stivale  
 Hak (n)..... Corpo  
 Hegez (agg)..... Furioso, impazzito  
 Hel (agg) ..... Nero  
 Heza (n) ..... Capanna, casa  
 Hoki (n)..... Gioia, piacere  
 Hug (agg/avv) ..... Basso  
 Huk (v)..... Chiamare

Iak (prep)..... A  
 Ig (agg) ..... Due  
 Iggi (n)..... Bambino  
 Ika (?)..... Piegare  
 Iok (n) ..... Tazza  
 Ish (agg/avv)..... Lontano  
 Ishrak (agg)..... Cinque  
 Ishrakig (agg) ..... Dieci  
 Izraz (agg)..... Quindici  
 Jag (n)..... Destra  
 Jantok (v) ..... Ballare  
 Jat (?)..... Dormire  
 Jatnar (n)..... Pericolo  
 Jatnek (agg)..... Lento  
 Jeg (v) ..... Prendere  
 Jegka (?)..... Applaudire  
 Jet (agg) ..... Vecchio  
 Jez (v) ..... Rompere  
 Jigi (n)..... Magia, incantesimo  
 Jogg (n)..... Vino  
 Joz (agg/avv)..... Alto  
 Jok (v)..... Domandare, chiedere  
 Jokog (v) ..... Tenere  
 Juga (n) ..... Sacco  
 Ka (cong)..... Ma  
 Ka (avv)..... Perché  
 Kaat (agg)..... Poco profondo  
 Kag (v) ..... Trasportare  
 Kaggaz (n) ..... Fuoco  
 Kao (agg)..... Libero  
 Kega (n) ..... Cenere  
 Ketki (n) ..... Problema  
 Kez (agg) ..... Molti  
 Kezneg (n) ..... Squadra  
 Kika (n) ..... Soldi, ricchezza, tesoro  
 Kikago (n)..... Mercante  
 Klag (agg) ..... Marrone  
 Kluz (v)..... Cavalcare  
 Kog (prep) ..... Dentro  
 Koga (v)..... Fermarsi  
 Kokog (n) ..... Fumo  
 Kon (n)..... Caccia  
 Kona (n) ..... Foresta



Konkor (n) ..... Cacciatore  
 Konon (n) ..... Albero  
 Kookar (n) ..... Campione  
 Kor (prep)..... Da, di  
 Kordak (n) ..... Sergente  
 Kot (v) ..... Chiuso, serrato  
 Kuz (n) ..... Schiavo  
 Lag (n) ..... Bambino  
 Lajak (n) ..... Pietra  
 Lazag (?)..... Cucinare  
 Leka (v) ..... Avere successo, vincere  
 Lenag (agg)..... Profondo  
 Liga (agg) ..... Piccolo  
 Lizog (n) ..... Cella, prigionie  
 Loga (agg) ..... Libero  
 Lozon (agg) ..... Lungo  
 Lug (n) ..... Amico  
 Magak (v) ..... Fallire, perdere  
 Magnok (n) ..... Arena  
 Moggador (n)..... Martello  
 Mok (n) ..... Ponte  
 Moton (agg) ..... Corto  
 Mugtaz (n) ..... Nuvole  
 Mutaz (n) ..... Bracciale  
 Muzar (n)..... Barca, nave  
 Na (agg) ..... Sette  
 Nad (agg)..... Scuro  
 Nadarog (n) ..... Brigata  
 Nadgaj (n)..... Guerra  
 Nadul (n) ..... Notte  
 Nadulheza (n)..... Accampamento  
 Naj (agg)..... Vicino  
 Nak (v) ..... Combattere  
 Naka (agg) ..... Funzionante  
 Naog (agg)..... No, Negativo  
 Nar (v)..... Scavare  
 Narg (v) ..... Essere  
 Narga (agg)..... Sei  
 Nart (cong)..... Oppure  
 Nartag (?) ..... Fianco  
 Nashez (v)..... Parare  
 Nazgiz (agg)..... Settanta  
 Nen (n)..... Acqua  
 Nengud (n) ..... Lago

Neni (agg)..... Bagnato  
 Nenrak (n) ..... Ladro  
 Nig (v) ..... Odare  
 Niz (v) ..... Aiutare  
 Nizgaz (agg)..... Sessanta  
 Nodog (n) ..... Palude, acquitrino  
 Nogjat (n) ..... Testa  
 Noza (v)..... Imbrogliare  
 Nozod (n) ..... Cavallo  
 Nozodim (n)..... Cavalleria  
 Nozosh (n)..... Mantello  
 Nug (avv)..... Prima  
 Nuzog (n)..... Balestra  
 Odak (v) ..... Sorvegliare  
 Odakar (n) ..... Guardia  
 Odgoz (n) ..... Barricata  
 Odgozeg (n)..... Ostruzione  
 Odnenga (n) ..... Fiume  
 Odogon (n)..... Codardo  
 Ogg (n)..... Arma  
 Ogot (v)..... Ritirata  
 Ogot (prep)..... Dietro  
 Ogsha (n) ..... Pugnale, coltello  
 Ok (n) ..... Io  
 Okak (n) ..... Tu  
 Okgan (v) ..... Guidare  
 Okja (v) ..... Obbedire  
 Oknar (n)..... Ufficiale, capitano  
 Okrog (n)..... Canyon, abisso  
 On (avv/cong) ..... Quando  
 Orgad (avv)..... Bianco  
 Orgadak (n) ..... Umano  
 Orgar (n) ..... Esercito  
 Oza (v) ..... Usare  
 Ozon (v) ..... Fuggire  
 Radgor (n) ..... Barile, botte  
 Rakka (agg/v)..... Sveglia / svegliare  
 Rannad (avv) ..... Tempo passato  
 Raz (v)..... Mangiare  
 Razi (agg) ..... Caldo  
 Rek (v)..... Esplorare  
 Rekenar (n)..... Esploratore  
 Reknoz (n)..... Corona  
 Rigi (v)..... Avvertire



Ritzag (n).....	Montagna	Tok (v).....	Aprire
Rogag (avv) .....	Tempo futuro	Tor (prep) .....	Per
Rorag (agg).....	Quattro	Tot (avv).....	Sotto
Roraz (agg) .....	Quaranta	Toz (n) .....	Attrezzo
Rugga (n).....	Coraggio	Tozaz (n).....	Ovest
Ruz (n) .....	Chiave	Tugga (n).....	Giacca
Ruzzar (v) .....	Distruggere	Tuja (v) .....	Pianificare
Sha (agg).....	Otto	Tuk (n) .....	Arco
Shaag (v) .....	Caricare	Tukor (agg).....	Forte
Shad (n).....	Soldato	Tuz (v).....	Temere
Shak (agg) .....	Nove	Tuztor (n).....	Strada
Shakoz (agg) .....	Novanta	Zad (n) .....	Libro
Shardar (n) .....	Letto	Zag (n).....	Arma
Shaz (n).....	Lampo	Zaggan (n) .....	Armatura
Shazoz (agg) .....	Ottanta	Zaj (v).....	Sparare
Sheg (n).....	Cane	Zand (n).....	Sud
Shegga (v) .....	Cacciare	Zaz (v) .....	Ordinare
Shegtar (n).....	Nano	Zazdak (n).....	Ordine
Shez (v) .....	Tagliare	Zazgog (n) .....	Chiesa, tempio
Shezag (n) .....	Spada	Zee (v).....	Vedere
Shok (agg) .....	Vivo	Zegor (n) .....	Giak
Shug (agg) .....	Verde	Zejar (n).....	Veleno
Shushum (v).....	Mischiare	Zek (v).....	Nascondere
Shuk (n) .....	Catena	Zendod (agg) .....	Morbido
Stag (v).....	Ingannare	Zika (n).....	Fogliame, erba
Stak (agg) .....	Arancione	Zinoz (v) .....	Fiutare
Staz (agg) .....	Giallo	Ziran (n) .....	Mago, stregone
Stug (?).....	Pulito	Zizi (n) .....	Femmina
Stuzor (agg) .....	Debole	Zogak (n).....	Cancello
Taag (v) .....	Uccidere	Zordak (n).....	Muro
Tadat (agg/avv).....	Duro	Zourg (v).....	Trafiggere
Tadzar (n) .....	Torace	Zoz (?).....	Finire
Tagog (agg/avv).....	Veloce	Zug (n) .....	Erba, vegetale
Tak (v).....	Marciare	Zugguz (n) .....	Alba
Tan (v).....	Sentire, ascoltare	Zuk (n) .....	Lancia
Tanoz (n).....	Salvezza	Zut (agg).....	Sbagliato, dannoso
Tanoz (agg).....	Sicuro	Zutaagon (n/agg) .....	Nonmorto
Teg (avv/n).....	Come	Zutag (n/v) .....	Ferita, dolore
Tegdarg (n) .....	Catapulta	Zutgorak (n).....	Mostro
Tek (prep).....	Come		
Tekim (?) .....	Provvista		
Tezna (?).....	Distruggere		
Tog (avv/prep).....	Sopra		
Togtar (n) .....	Sella		



# Domande frequenti

## *Geografia del Magnamund*

### **Dove si trova la tomba di Aquila del Sole, il primo Grande Maestro Ramas?**

Aquila del Sole, Barone di Toran, è sepolto in una tomba nel centro della città di Toran, nel Sommerlund settentrionale.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1987)

### **Qual è la storia del Castello Taunor, menzionato nel “Regno del Terrore”, paragrafo 63?**

Il Castello Taunor fu costruito nell'anno PL 4402 dal principe Lydan di Winigen, allora governatore di un piccolo principato che fa ora parte di Lyris. Se si osserva la mappa delle Terre Tormentate riprodotta nel sesto libro di Lupo Solitario, si può vedere l'area che un tempo era Winigen: la foresta e la pianura circondate a est dal fiume Quarl e a ovest dalla strada maestra che collega Amory a Varetta. Tre anni dopo la sua costruzione, il castello venne attaccato da un barone rivale e rimase sotto assedio per nove mesi. Alla fine il principe riuscì a porre fine all'assedio facendo uscire di nascosto uno dei suoi soldati, che chiese aiuto al fratello di Lydan, il principe Frennen di Woeld. Durante l'assedio i difensori lanciavano verso il nemico rocce coperte di muschio. All'inizio le pietre venivano controllate con cura, ma visto che sembravano innocue il nemico non prestò più attenzione a esse. E ovviamente fu a questo punto che i difensori avvolsero uno degli uomini in uno strato di muschio e lo fecero rotolare a valle. Ne uscì illeso e riuscì a chiedere aiuto all'esercito del Principe Fren-

nen. Il Principe Lydan fu ucciso dieci anni dopo nella Battaglia di Tido. Il suo corpo fu sepolto nella cappella della castello e una leggenda racconta che una sorgente curativa iniziò a sgorgare dall'altare esattamente un anno dopo la sua morte. Le proprietà curative dell'Acqua di Taunor divennero note nelle Terre Tormentate, e furono combattute molte battaglie per assumere il dominio del castello. Per duecento anni la sorgente si seccò (PL 4615-4815), e durante questo periodo il castello cadde in rovina. Nell'anno PL 5008 la torre di guardia principale venne ricostruita dall'esercito di Lyris, ma fu abbandonata quando venne costruito il Ponte Denka nell'anno PL 5035. Gli Yashath occuparono le sue segrete nell'anno PL 5035, lo stesso in cui nacque Lupo Solitario.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 6)

### **Qual è la capitale della Clotundia?**

La capitale della Clotundia è Kadan. Il Sultanato di Clotundia nacque nell'anno PL 2950 dall'unione di esuli di Vassagonia, ribelli senza terra e rinnegati provenienti dal Durenor meridionale. Possiede una precaria indipendenza dalla Vassagonia, ma ha perso gran parte della ricchezza e dei territori che possedeva a causa di terremoti politici e geologici avvenuti nelle Terre Tormentate. Attualmente (anno PL 5058) occupa un quinto delle sue dimensioni originali e la sua popolazione è inferiore al 30% di quando proclamò la propria autonomia. Le risorse principali sono il ferro e rame. Il suo sovrano è il Sultano Guldarra.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1987)

### **Helgor è una città dei Signori delle Tenebre?**

Helgor è la capitale di Magador, il territorio più a nord delle Terre Tormentate. La popolazione che ini-



zialmente vi si insediò proveniva da sud-ovest e lavorò nelle miniere ricche di minerali metalliferi. Ma ben presto la loro ricchezza attrasse banditi e governatori corrotti, che combatterono per ottenere il controllo del territorio. Nell'anno PL 3657 venne uccisa tutta la famiglia reale e salì al trono un pretendente di nome Principe Dolgorn. L'attuale sovrano, Re Vanagrom VI, è un suo discendente. Anche se Magador appare come un regno indipendente, il Re non è altro che un burattino dei Signori delle Tenebre.

Helgor al momento non è una città dei Signori delle Tenebre, ma è destinata a diventarlo in un prossimo futuro!

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1987).

### **Sull'Isola dei Fantasmi, nell'anno PL 5060, Lupo Solitario assiste al ripetersi di fatti già accaduti: perché Roark e i druidi si riuniscono proprio qui?**

Fra tutti gli empî santuari disseminati nel Magnamund, il Signore dei Demoni Tagazin può essere evocato solamente presso l'altare di questo antico tempio nella foresta di Eru.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 12)

### **Cosa ci fa una Pietra della Dannazione a Ikaya ("Negli abissi di Kaltenland", paragrafo 334)?**

La Pietra della Dannazione di Ikaya fu sottratta al Signore delle Tenebre Zagarna per mano di un Signore delle Tenebre minore (noto con il nome di Xaghash), il quale andò a Ikaya con la speranza di poterla usare per liberare i Demoni di Ghiaccio lì imprigionati. Intendeva guidarli contro Durenor, conquistare Hammerdal e proclamarsi sovrano. I suoi piani fallirono miseramente e fu distrutto dai Demoni di Ghiaccio che lui stesso liberò. La Pietra della Dannazione rimase a Ikaya, dove fu nascosta dai Demoni di Ghiaccio nel Tempio segreto degli Antichi ("Negli abissi di Kaltenland", paragrafo 264).

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 5)

## **Qual è la storia delle rovine di Raumas?**

In passato il Tempio di Raumas era un santuario segreto e un luogo di culto di una razza di guaritori conosciuti con il nome di Herbalish. Fu distrutto da Druidi Ceneresi di Ruel nell'anno 994 PL, molto tempo prima che arrivassero i Sommerliani. I Druidi di Malis Mound (confronta il paragrafo 93 de "I Signori delle Tenebre") sono i diretti discendenti dei malvagi Ceneresi. Hanno giurato a se stessi di distruggere chiunque osi ricostruire il tempio.

I Ramas e l'esercito di Sommerlund tentarono più volte di liberare la loro terra da questi malvagi druidi, ma tutti i tentativi si rivelarono inutili; i druidi semplicemente si dileguavano nella rete di tunnel che avevano scavato al di sotto delle pendici dei Monti Durncrag.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 5)

## *Razze del Magnamund*

### **Da dove provengono i Sommerliani?**

A est e ovest dei due grandi continenti che costituiscono il Magnamund settentrionale e meridionale si trovano enormi mari. Nell'emisfero settentrionale questo mare viene chiamato "Vuoto Settentrionale"; nell'emisfero meridionale viene invece chiamato "Vuoto Meridionale".

Laggiù si trovano centinaia di isole inesplorate, collettivamente denominate "Kayunis", una parola vassaka che significa "le rocce del vuoto". Il popolo sommerliano inizialmente era stanziato su un arcipelago del Vuoto Settentrionale.

Il dio Ramas li obbligò a lasciare le loro isole e viaggiare verso le Terre Libere, e fu proprio durante questo importante viaggio che concesse a molti guerrieri poteri speciali.

Questi uomini erano destinati a diventare i Cavalieri Ramas di Sommerlund.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1987)



**Se il Durenor è popolato dalla razza degli Ulnariani, perché il Sommerlund è governato dalla dinastia di Ulnar?**

Gli Ulnariani hanno occupato la regione di Durenor molti secoli prima dell'arrivo dei Sommerliani nelle Terre Libere.

Le due razze possedevano valori e culture simili e i Signori delle Tenebre erano il loro comune nemico. La loro naturale alleanza venne rafforzata da periodici matrimoni fra le due dinastie reali. Prima del matrimonio con una principessa sommerliana, Re Ulnar I di Sommerlund (colui che uccise il Signore delle Tenebre Vashna) era un principe durenese.

Fu lui a dare origine alla dinastia ulnariana nel Sommerlund. Nell'anno PL 5050 Sommerlund è ancora governata dalla dinastia di Ulnar.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 27)

**Da dove provengono i Drakkar?**

I Drakkar sono una razza umana malvagia di barbari che invasero il Magnamund settentrionale da ovest approssimativamente 2.500 anni prima della nascita di Lupo Solitario. Rivendicarono vasti territori, passando a fil di spada e bruciando tutto ciò che incontravano. Si impossessarono delle terre di Nyras, Ghatan, Nyvoz, Ogia, Skaror e Zaldir, ma soltanto finché non passarono nelle mani dei Signori delle Tenebre quando, temendo i loro enormi poteri, le nazioni Drakkar si allearono alla loro causa.

Questi malvagi guerrieri adesso fanno parte delle truppe di assalto nell'esercito dei Signori delle Tenebre.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 4)

**Qual è la differenza fra Drakkar e Drakkarim?**

Non c'è nessuna differenza: Drakkarim è il plurale di Drakkar secondo la regola inglese (rimane invece invariato in italiano)

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 9)

**Dove vivono le donne e i bambini dei Drakkar?**

La società Drakkar esiste solamente nelle loro terre di origine, ovvero quei territori colonizzati dopo la loro invasione del Magnamund settentrionale nell'anno PL 2591, chiamati Zaldir, Nyras e Nyvoz. Tutti i Drakkar che incontra Lupo Solitario sono soldati e questo spiega perché non vengono mai visti insieme a mogli e figli. Alcune unità Drakkar, soprattutto i Cavalieri della Morte, vengono addestrati fin dalla più tenera età e non possiedono famiglia. Ma altri sono prevalentemente nati in patria e nei territori occupati (Ogia, Magador settentrionale, Skaror e Ghatan). Prima della sconfitta dei Signori delle Tenebre, i Drakkar maschi più forti venivano automaticamente arruolati nell'esercito dei Signori delle Tenebre non appena raggiungevano l'età di 17 anni.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 28)

## *Popoli del Magnamund*

**Ne "I Signori delle Tenebre" Banedon dice che ha iniziato la missione con due compagni, mentre ne "L'alba dei Signori delle Tenebre" viaggia da solo. Qual è la versione corretta?**

In realtà ambedue le affermazioni sono corrette. Banedon parte da Toran da solo, con la missione di portare l'avvertimento del capogilda ai Ramas. Durante il viaggio incontra i due bambini sommerliani chiamati Daron e Thelda. Sono loro i due compagni che vengono citati ne "I Signori delle Tenebre"

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 12)

**Come ha fatto il locandiere di Forlorn Hope a Gorn Cove a perdere un occhio?**

Il vecchio locandiere in gioventù faceva parte di un gruppo di banditi che saccheggiavano il confine bo-



scoso con Durenor. Perse l'occhio durante un'imboscata alla carovana di un mercante: il falcone del commerciante vendicò la morte del suo padrone!

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 4)

### **Quali sono i punteggi di Combattività e Resistenza di Vonatar il Traditore?**

Vonatar il Traditore: Combattività 14 Resistenza 23 (debole, ma astuto!)

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 6)

### **Ne “L’altare del sacrificio”, paragrafo 318, chi era l’uomo legato al palo?**

Il poveretto era Karl Vanalund, il figlio maggiore di Oren Vanalund, Barone di Ruanon. Era stato ucciso dagli uomini di Bakkarshan quando il castello (che si vede sullo sfondo) cadde nelle loro mani.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 7)

### **I punteggi di Combattività e Resistenza di Re Ulnar I erano uguali a quelli di Vashna, oppure possedeva molti Oggetti Speciali, ad esempio un’armatura magica?**

I punteggi di Re Ulnar erano Combattività 28 e Resistenza 32. In confronto a quelli di Vashna erano molto bassi, e per di più il Re era già gravemente ferito e molto vicino alla morte nel momento del duello a Maakengorge. Il combattimento sarebbe stato un gioco da ragazzi per il Signore delle Tenebre se il Re non fosse stato armato con la Spada del Sole. Nell'ultimo disperato tentativo di sconfiggere Vashna, Re Ulnar lo attirò vicino al bordo di uno sperone roccioso che sporgeva sull'abisso, e mentre il Signore delle Tenebre piombava su di lui per finirlo (avete letto bene: Vashna poteva anche volare!), sfoderò la Spada del Sole e liberò un'ondata di energia che segnò il destino di Vashna. Sia Ulnar che Vashna caddero nell'abisso, ma non la Spada del Sole. Rimase sul bordo dello sperone e fu recuperata dal Barone di Toran,

che più tardi divenne Aquila del Sole, il primo dei Ramas.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 9)

### **Cosa accadde al capitano dei mercenari che appare ne “Il Regno del Terrore”?**

Sfortunatamente il capitano dei mercenari (il cui nome è Hal Morkarn) e il suo gruppo di coraggiosi guerrieri furono annientati durante l'invasione delle Terre Tormentate da parte dei Signori delle Tenebre nell'anno PL 5061. Quando morirono stavano difendendo la città di Oredal. L'avversario era un contingente di Giak e Drakkar comandato dal Signore delle Tenebre Menashga.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 8)

### **Nella leggenda di Dessi Lupo Solitario è Skarn il Lupo. E invece chi è Ikar l’Aquila?**

Skarn e Ikar sono i due Koura-tas-kai della leggenda di Dessi. Lupo Solitario è il lupo, mentre Aquila del Sole, il primo Grande Maestro Ramas, era l'aquila della leggenda.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 8)

### **Chi divenne Zakhan di Vassagonia dopo Kimah?**

Lhazor, l'Emiro di Bisutan, fu eletto dagli anziani di Vassagonia successore dello Zakhan Kimah (nell'anno PL 5060).

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 11)

### **Cosa accade a Paido dopo che Lupo Solitario cade nel Cancellò d’Ombra alla fine del libro 10 (anno PL 5060)?**

Purtroppo il valoroso Paido fu ucciso dal Signore delle Tenebre Gnaag mentre tentava di fuggire dalla camera del Cancellò d'Ombra, pochi secondi dopo



che Lupo Solitario scomparve.  
(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 10)

### **Quando il Signore del Caos morì (anno PL 5061), l'Osservatore di Yanis riprese le sembianze di Sinay, e Serocca si liberò dalla sua prigionia?**

Subito dopo la morte del Signore del Caos, il campo di forza che imprigionava Serocca svanì immediatamente. Tuttavia se da un lato gli effetti dei poteri del Signore del Caos avevano causato la mutazione di una forma di vita (ad esempio l'Osservatore, le Pianure di Guakor e porzioni della Foresta Nahgoth), dall'altro il processo inverso di questi effetti era estremamente lento.

Fu necessario l'equivalente di 10 anni di Aon prima che l'Osservatore assumesse nuovamente le proprie sembianze, e l'equivalente di 25 anni prima che le Pianure di Guakor e la Foresta Nahgoth tornassero come prima.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 10)

### **In "Scontro mortale" cosa accadde al capitano Borse e al resto dell'equipaggio dopo che l'Intrepido affondò (anno PL 5067)?**

Il capitano Borse fu ucciso quando una nave corazzata del Regno delle Tenebre speronò l'Intrepido, ma Davan e sei uomini dell'equipaggio (compresi due marinai di Kirlundin) riuscirono a sopravvivere e a nuotare fino a riva. Evitarono le pattuglie di Giak sulla spiaggia e finalmente riuscirono a tornare a Toran viaggiando lungo la costa.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 11)

### **Cosa accadde al Padrone degli Schiavi di Aarnak dopo la caduta di Helgedad nell'anno PL 5067?**

Al Padrone degli Schiavi di Aarnak fu concesso un salvacondotto verso le Terre Tormentate, dove fu

assicurato il comando di un'armata nell'esercito di Lyris. Una volta che le armate del Regno delle Tenebre, demoralizzate e senza guida, erano state ricacciate indietro nel Naogizaga (dove molti morirono), ritornò alla natia Magador e guidò un'insurrezione contro Re Vanagrom VI. La rivolta terminò con la morte del Re e la dissoluzione della monarchia. Magador divenne una repubblica e il Padrone degli Schiavi di Aarnak, il cui nome era Kadharian, fu eletto primo presidente.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 11)

### **Principe Pelathar**

#### **Quando sconfiggo il Gourgaz ne "I Signori delle Tenebre", il Principe Pelathar cade in battaglia dopo che fugge con il suo cavallo?**

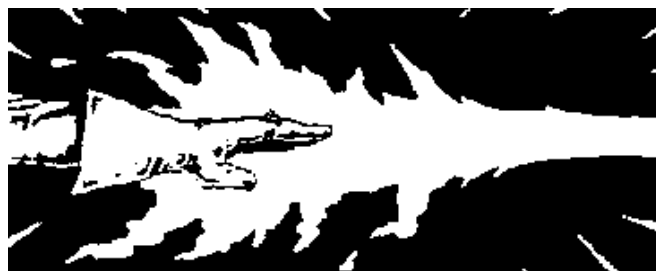
Purtroppo l'unico figlio del Re, il Principe Pelathar di Sommerlund, fu ucciso da una freccia Giak durante la battaglia del Ponte Alema.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 3)

#### **Dopo la morte del Principe Pelathar, chi è l'erede al trono di Sommerlund?**

Con la morte del Principe, il trono (se non succede nulla di spiacevole nel frattempo!) passerà alla sua sorella maggiore, la Principessa Imelda. Solamente in una precedente occasione la linea genealogica maschile è stata interrotta, e fu quando il successore di Re Corel I, il Principe Pheron il Giovane, morì alla nascita. Il trono passò alla sua unica sorella, la Principessa Maura (successivamente Regina Maura II), che sposò il Principe Oldar di Durenor. Loro figlio divenne Re Ulnar III di Sommerlund.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 4)





# Lupo Solitario e Oberon

## Quanti anni ha Lupo Solitario?

Al tempo del massacro dei Ramas, Lupo Solitario ha quindici anni. Gli eventi dei libri 1 e 2 hanno luogo nell'anno PL 5050; Lupo Solitario è nato nell'anno PL 5035. Sia nel Magnamund settentrionale che in quello meridionale, il calcolo della data si basa sulla Pietra di Luna (PL), ovvero la data in cui questa gemma di potere fu creata dagli Shianti. Gli anni precedenti alla sua creazione sono indicati scrivendo la data prima delle lettere PL (Es. 3647 PL). Gli anni successivi alla sua creazione sono indicati dalla data posta dopo le lettere (Es. PL 5050).

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1986)

## In quale parte del Sommerlund è nato Lupo Solitario?

Lupo Solitario nacque e fu allevato nel villaggio di Dage, situato a dieci miglia a sud di Toran.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 9)

## Quanti anni ha Lupo Solitario nel corso delle sue avventure?

La seguente lista mostra la data e l'età di Lupo Solitario nel corso di ognuna delle sue prime otto avventure:

LIBRO	DATA	ETÀ
1	PL 5050	15
2	PL 5050	15
3	PL 5051	16
4	PL 5054	19
5	PL 5055	20
6	PL 5058	23
7	PL 5059	24
8	PL 5060	25

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 9)

**Quando Lupo Solitario è tornato dal Daziarn nell'anno PL 5070, il suo corpo era invecchiato solo del tempo trascorso là o era di otto anni più vecchio?**

Lupo Solitario è invecchiato di soli tre mesi nonostante sia stato lontano dal Magnamund per più di otto anni.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 11)

## Lupo Solitario e Oberon vivono nello stesso periodo di tempo?

Sì, Oberon e Lupo Solitario vivono nello stesso tempo. Gli eventi nel primo libro di Oberon si svolgono nello stesso anno dei primi due libri di Lupo Solitario.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1986)

## Quanti anni ha Oberon?

Oberon nacque nell'anno PL 5034 ed è più vecchio di un anno di Lupo Solitario.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1986)

# Creature del Magnamund

## Da dove provengono gli Akataz? Li addestrano i Drakkar?

Gli Akataz sono cani selvaggi particolarmente feroci che abitano le foreste di Zaldir e Nyvoz. I Drakkar li addestrano per usarli come cani da caccia e per sorvegliare i loro accampamenti. Adorano la carne di cavallo e attaccano sempre di preferenza i cavalli rispetto a ogni altra creatura; quindi, in battaglia, sono spesso usati in grandi branchi per contrastare la cavalleria nemica.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1987)



## **Cosa succederà ai Crocaryx ora che la loro missione di protezione della Pietra della Sapienza è conclusa?**

A seguito della scoperta della Pietra di Tahou da parte di Lupo Solitario [PL 5061], i Crocaryx si estinsero nel giro di una generazione. La loro esistenza era stata prolungata dal dio Ramas in contrasto con la naturale legge del tempo affinché proteggessero la Pietra della Sapienza fino all'arrivo di Lupo Solitario. Quando la pietra fu rimossa dalla città di Zaaryx il potere che li proteggeva svanì e presto dovettero soccombere alle insidie del tempo da cui erano stati protetti per migliaia d'anni.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1987)

## **Qual è il nome della creatura che Lupo Solitario ha incontrato nel paragrafo 168 de "L'altare del sacrificio"?**

Era un Daemonak, creature usate come messaggeri e spie (e volte come assassini) dai Signori delle Tenebre di Helgedad. Quando il Signore delle Tenebre Vashna morì alla Fossa del Fato alcuni dei suoi Daemonak sopravvissero e si insediarono fra le rovine della città di Maaken. Tutt'oggi esplorano l'area e portano informazioni allo spirito del loro padrone imprigionato nella Fossa del Fato. Quello incontrato nel paragrafo 168 era uno di questi esploratori vampiri.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 5)

## **Cos'è il Gagadoth, la creatura che i Maghi di Dessi dovettero sconfiggere con l'aiuto di Banedon?**

Per migliaia d'anni il Gagadoth rimase nascosto nelle profondità della Fossa di Gorgoron dopo essere sfuggito alla distruzione di Naaros dove fu allevato originariamente da Agarash il Dannato. Lentamente sviluppò un'immunità alla magia dei Maghi Anziani che gli permise, alla fine, di emergere dalla fossa e di terrorizzare Dessi. I Maghi Anziani non riuscirono a far nulla per fermarlo, ma Banedon, le cui abilità

magiche sono diverse da quelle dei Maghi Anziani, fu in grado di sconfiggere la creatura dopo un lungo e terribile combattimento nelle profondità di Gorgoron stesso.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 6)

## **Chi sono gli sciamani Giak?**

I Nadziranim usano alcuni Giak, i più intelligenti, come assistenti e schiavi nella preparazione dei loro esperimenti di stregoneria. Alcuni di questi Giak privilegiati sono stati in grado di imparare i rudimenti della magia nera e sono questi pochi (non più di una dozzina circa) che si sono guadagnati il titolo di sciamani.

Solitamente questi esseri rimangono al servizio del loro particolare padrone Nadziranim, ma spesso in tempi di guerra sono uniti ai reggimenti Giak e operano come maghi da battaglia.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 8)

## **Da dove provengono i Kraan?**

I Kraan furono originariamente allevati nei sotterranei di Helgedad dal Signore delle Tenebre Vashna, circa 1.600 anni prima dell'epoca in cui sono ambientati i libri di Lupo Solitario. Furono creati come cavalcature volanti per i Signori delle Tenebre in modo da permetter loro di raggiungere gli angoli più remoti del loro impero nella maniera più veloce possibile. Nutriti con le carni di Zall e di Giak di palude, queste creature crebbero feroci e forti. Zagarna ne radunò un numero enorme nei preparativi dell'invasione del Sommerlund e fu il loro attacco aereo al Monastero Ramas che portò alla quasi distruzione dell'Ordine.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 4)

## **I Nadziranim hanno lo stesso tipo di poteri dei maghi di Toran o il loro è un tipo di magia completamente differente?**

I Nadziranim sono creature magiche che, assieme



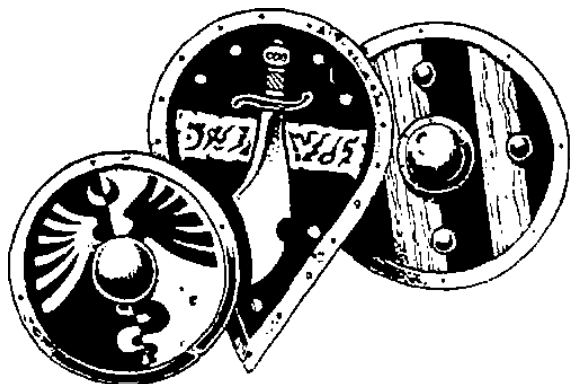
agli Xaghash, formano la corte più alta che attornia ognuno dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Tutti loro traggono potere dal Piano delle Tenebre, la dimensione roccaforte di Naar, il Re delle Tenebre. La loro magia è molto più distruttiva di quella della Confraternita della Stella di Cristallo, ma i Nadziranim hanno comunque notevoli debolezze. In forma mortale non possono esistere nei climi temperati al di fuori dei confini delle Terre delle Tenebre, di conseguenza solitamente si possono trovare solamente in luoghi come Helgedad. Questi stregoni esistono per servire il loro particolare Signore delle Tenebre creando armi e magie che possano usare per attuare le loro ambizioni. Per esempio, i Nadziranim che servivano il Signore delle Tenebre Haakon costruirono per lui un elmo e un'armatura speciali che gli consentivano di sopravvivere nella sua visita a Vassagonia in "Ombre sulla Sabbia". Inoltre crearono per lui l'arma chiamata "Sfera della Morte" che Haakon dette allo Zakhan per la cattura di Lupo Solitario.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1987)

## Da dove provengono gli Yashath?

Gli Yashath, come la maggior parte dei mostri maligni che abitano nel Magnamund, è uno degli Agarashi, le creature delle tenebre. Quando Naaros fu distrutta, gli Agarashi si dispersero fra le montagne e le pianure, dove si nascondono ancora oggi. Molti si estinsero, ma alcuni, come gli Yashath, si evolsero e sopravvissero isolati, per poi emergere e terrorizzare le aree attorno ai loro covi.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 6)



## I Signori delle Tenebre

**I Signori delle Tenebre sono descritti come "mortali", ma mortale significa umano. I Signori delle Tenebre non sono umani... Vero?**

Il dizionario definisce mortale qualcosa che è soggetto alla morte. I Signori delle Tenebre sono certamente non umani, ma sono soggetti alla morte. Un Signore delle Tenebre può essere ucciso da un membro della sua razza, dal suo creatore Naar, il Re delle Tenebre, o dal loro flagello, la Spada del Sole (Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 10)

## Quali sono i punteggi di Combattività e Resistenza di Zagarna e Vashna?

Signore delle Tenebre Zagarna

Combattività 46      Resistenza 60

(ridotte del 25% se oltre i limiti delle Terre delle Tenebre)

Signore delle Tenebre Vashna

Combattività 58      Resistenza 88

(ridotte del 20% se oltre 400 miglia da Helgedad)

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 6)

**Se i Signori delle Tenebre si disintegrano fisicamente se rimangono troppo a lungo al di fuori delle Terre delle Tenebre, come ha potuto Haakon sopravvivere durante la sua visita in Vassagonia?**

I Nadziranim di Haakon, i suoi maghi personali, crearono un elmo speciale che gli avrebbe permesso di respirare l'aria di Vassagonia. L'aria normale è velenosa per tutti i Signori delle Tenebre e l'ossigeno è la causa principale della loro disintegrazione. L'elmo di Haakon appariva sulla copertina della prima edizione di "Ombre sulla sabbia" ed è possibile vederlo alla pagina 33 del Magnamund Companion.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 12)



## **Dopo la morte di Haakon in “Ombre sulla sabbia” (PL 5055), chi è il leader dell’impero dei Signori delle Tenebre?**

Il successore di Haakon sarà Gnaag di Mozgôar. A seguito della caduta di Haakon a Helgedad esplode la guerra civile, mentre Signori delle Tenebre rivali lottano per il trono. La guerra dura cinque anni prima che Gnaag riesca a emergere trionfante.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1987)

## **Quali sono i nomi dei Signori delle Tenebre e quali di loro sono ancora vivi?**

I venti Signori delle Tenebre creati da Naar sono i seguenti:

VASHNA	Signore di Helgedad
ZAGARNA*	Signore di Kaag
HAAKON*	Signore di Aarnak
DAKUSHNA	Signore di Kagorst
KRAAGENSKÛL	Signore di Helgedad
CHLANZOR	Signore di Gazad Helkona
MENASHGA	Signore di Nadgazad
TOMOGH	Signore di Gournen
UNC*	Signore di Aarnak
SLÛTAR	Signore di Kaag
GNAAG	Signore di Mozgôar
SHEBNAR	Signore di Helgedad
TAKTAAL	Signore di Helgedad
ZHANSHAL	Signore di Aarnak
GHANESH	Signore di Helgedad
NHORG	Signore di Gourizaga
MRUGOR	Signore di Helgedad
XOG	Signore di Helgedad
GHURCH*	Signore di Ghargon
KHATELLU	Signore di Helgedad

L’Arcisignore delle Tenebre Vashna fu ucciso da Re Ulnar I alla Grande Battaglia della Fossa del Fato. Vashna era il più potente dei Signori delle Tenebre e, tecnicamente, non è completamente morto; il suo spirito continua a vivere, imprigionato nella Fossa del Fato, e potrebbe essere liberato se venisse portato a

termine il corretto rituale.

Quattro Signori delle Tenebre sono stati completamente distrutti e sono quelli segnati da un asterisco nella lista qui sopra. Zagarna e Haakon furono distrutti da Lupo Solitario (PL 5050 e PL 5055 rispettivamente). Unc e Ghurch furono distrutti nel corso della guerra civile che seguì la morte di Haakon. Entrambi furono uccisi da Gnaag, Signore di Mozgôar, il vincitore finale nella lotta per il titolo di Arcisignore delle Terre delle Tenebre.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1987)

## **Se Kraagenskûl è Signore di Helgedad, perché in Lupo Solitario 12 si definisce “Signore di Argazad”?**

Kraagenskûl era un Signore di Helgedad fino a quando non fu messo in carica della costruzione di Argazad. Al suo completamento divenne signore di quella roccaforte. La base navale fu costruita da zero mentre Lupo Solitario era nel Daziarn.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 11)

## **Cosa accadde agli eserciti di Gnaag dopo la distruzione di Helgedad nell’anno PL 5067?**

Quando il Trasfusore fu distrutto, i Signori delle Tenebre che si trovavano al di fuori delle Terre delle Tenebre si disintegrarono fisicamente. Senza la loro guida tirannica le fazioni che formavano le loro armate, in particolare i Drakkar, iniziarono a combattere fra loro per il comando. Questi disordini diffusi presto crebbero fino a diventare una guerra civile, cosa che dette alle forze delle Terre Libere il tempo per riorganizzarsi e lanciare un’offensiva che sfruttò il caos per assicurarsi una completa e rapida vittoria.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 11)





## Cosa accadde a “Fiamma nera”, la spada che apparteneva a Gnaag?

La spada di Gnaag, Nadazgada, fu consumata dalle fiamme di Helgedad quando la città-fortezza esplose e cadde nel Lago di Sangue, come descritto alla fine di “Scontro mortale” (nell’anno PL 5070).

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 12)

## Il Daziarn e Aon

### Se il Magnamund è l’ultimo pianeta libero di Aon, quali sono i nomi degli altri?

All’interno dello stesso sistema solare, vi sono otto pianeti oltre al Magnamund e si chiamano: TORM, BAZITTO, CANNADOM, PLUTARNIS, GORDONIA, HERMIDOS, SHUNA e ITHIS.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 6)

### Oltre al piano del Daziarn e al piano Materiale, quanti altri piani esistono?

I piani d’esistenza sono il piano MATERIALE (la manifestazione materiale dei pianeti e dell’universo di Aon), il piano del DAZIARN (il “corridoio” etereo che unisce i piani), il piano della LUCE (il piano fortezza degli dei Ishir e Ramas), il piano delle TENEBRE (piano fortezza di Naar, Re delle Tenebre), i quattro bastioni elementali del FUOCO, della TERRA, dell’ACQUA e dell’ARIA, il piano della CONFLUENZA (un piano in cui gli dei della Luce e delle Tenebre possono creare forme materiali al di fuori delle Leggi del Tempo e le condizioni del piano materiale).

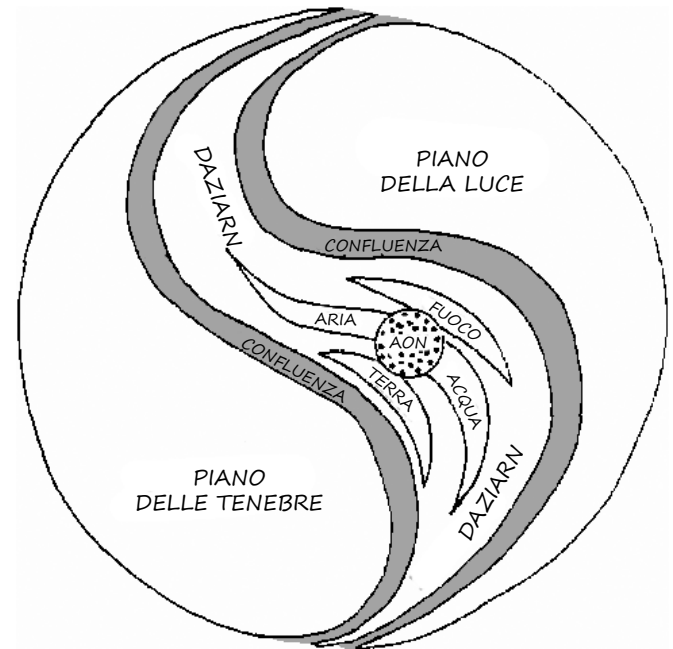
(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - n. 6)

### Come sono uniti i vari piani d’esistenza?

Il seguente diagramma mostra come i molti piani d’esistenza sono uniti l’uno all’altro. Sfortunatamente,

dato che il disegno è bidimensionale, non è possibile rappresentare gli aspetti tridimensionali, i canali e i collegamenti fra i vari piani.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1987)



### Come mai l’entrata al Daziarn sotto la sede dei maghi rimane dov’è?

La natura dei Cancelli d’Ombra è notevolmente differente fra il Magnamund meridionale e quello settentrionale. Al nord si trovano in posizioni geografiche fisse, dove due piani d’esistenza si sovrappongono e si connettono per formare un passaggio da uno all’altro. A sud, invece, a seguito dell’esodo degli Shianti, i Cancelli d’Ombra appaiono raramente, o addirittura mai, nello stesso posto per più di un giorno. Prima dell’Età dell’Oro degli Shianti, tutti i Cancelli d’Ombra erano come quelli a nord, ma a seguito della restituzione della Pietra di Luna al Daziarn, la dea Ishir usò il suo potere per alterare la natura dei Cancelli d’Ombra del sud, così che gli Shianti non potessero essere tentati da un facile recupero della loro Pietra. (uno dei Cancelli d’Ombra fissi si trovava un tempo nella Stanza delle Tenebre nel Porto di Suhn)

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1986)



## **Come facevano i maghi a sapere che era un Cancellò d'Ombra e che era lì se non potevano vederlo e non erano della tribù Kundi?**

I maghi della Gilda della Stella di Cristallo non conoscono lo scopo del Cancellò d'Ombra su cui hanno costruito la loro sede. I primi membri del loro ordine che entrarono nel portale non furono mai più visti (sono ancora vivi da qualche parte nel Daziarn), dopodiché la gilda pensò che il portale fosse una sorta di buco nero magico e lo usarono per liberarsi degli assassini e dei traditori. Altri luoghi del Magnamund del nord in cui si trovano Cancelli d'Ombra fissi includono Ikaya (da cui i Demoni dei Ghiacci entrarono nel Magnamund) e sotto la Tomba delle Principesse a Barrakeesh.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1986)

## *Il linguaggio giak*

### **Cosa dice il capo dei Giak ne "I Signori delle Tenebre"?**

Ne "I Signori delle Tenebre" (paragrafo 325) il capo dei Giak dice ai suoi soldati: "Ogot, ogot!", seguito da "RANEG ROGAG OK ORGADAKA OKAK ROGAG GAJ!", urlandolo verso di te.

La traduzione letterale di questa frase Giak è la seguente: RANEG (ritornare) ROGAG (tempo futuro) OK (io) ORGADAKA (umani) OKAK (tu) ROGAG (tempo futuro) GAJ (morire)

Riordinata in lingua italiana, la frase suona così: "Ritornerò, e voi umani morirete!"

"Ogot" in italiano invece significa "ritirata".

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1985)

### **Ne "I Signori delle Tenebre", paragrafo 267, cosa significa il messaggio attaccato al pugnale giak?**

Nel paragrafo 267 de "I Signori delle Tenebre", il

messaggio è scritto in lingua giak e si pronuncia così: "ORGADAK SHADA TAAG OKAK ORGADAK OKNARA EK ASH JEK EG HELGEDAD"

Una volta tradotta in italiano significa: "Dovete uccidere tutti i soldati umani. Gli ufficiali umani devono essere portati a Helgedad".

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n. 5)

## **Come si traducono i nomi geografici del Regno delle Tenebre?**

Le principali regioni del Regno delle Tenebre sono le seguenti:

AZTAREGINA = Mare del nord

GOURIZAGA = Terre fredde

NAOGIZAGA = Terre senza nome

DAJDOKRITZAGA = Montagne della Luna

KAGAZITZAGA = Montagne di fuoco

DEJKAATA = Acquitrini orientali

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n. 28)

## *I Monaci Ramas*

### **Quanto sono antichi i Ramas?**

L'Ordine dei Ramas fu fondato da Aquila del Sole, il primo Grande Maestro Ramas, nell'anno PL 3810. Al tempo del loro massacro, l'Ordine aveva 1.240 anni!

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1986)

### **C'è qualche distinzione fra "Guerrieri Ramas" e "Monaci Ramas"?**

Non c'è alcuna distinzione fra i termini "monaco" e "guerriero". Nel corso dei lunghi periodi di pace, i Ramas si dedicavano allo studio e all'addestramento,



cosa che portò le genti esterne all'Ordine a definirli monaci, perché vivevano separati dal resto della società. Nei tempi di guerra, però, formavano importanti unità nell'esercito del Sommerlund. I Ramas indossavano armature e i maestri d'alto grado erano posti al comando di tutte le truppe (Ramas e soldati regolari), per questo erano definiti anche guerrieri.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.5)

## Quando e in che modo fu perso il Libro del Ramastan?

Il Libro del Ramastan fu perso nell'anno PL 4434. Il libro fu rubato da agenti dello Zakhan di Vassagonia, che voleva usarlo come merce di scambio per ottenere potere dai Signori delle Tenebre. Il piano però fallì quando gli agenti tradirono lo Zakhan e cercarono di stringere loro stessi un accordo coi Signori delle Tenebre. I ladri nascosero quindi il libro nella Tomba del Majhan e cercarono di ottenere un'udienza coi Signori delle Tenebre tramite un capo Drakkar nella città di Torgar. Sfortunatamente il Drakkar scartò subito la loro idea di stringere un accordo e si limitò a torturarli per sapere da loro il luogo in cui avevano nascosto il volume.

Purtroppo gli agenti morirono prima di rivelare il nascondiglio e il luogo rimase ignoto fino all'anno PL 5055, quando Haakon apprese ciò che era successo e usò il suo potere per richiamare gli spiriti degli agenti e riportarli in vita come sotto il suo controllo come "Stuzorzutaagon": deboli nonmorti, simili a spettri. In questo modo Haakon apprese il luogo in cui si trovava il Libro del Ramastan.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1987)

## Prima del loro massacro, quanto tempo occorreva a un cavaliere Ramas per padroneggiare ogni disciplina di base e Ramastan?

Non c'era un limite di tempo particolare per un cavaliere Ramas affinché padroneggiasse una particolare disciplina. Ogni Ramas sviluppava le sue capacità innate a velocità diversa. Alcuni Ramas non progredi-

vano mai oltre il rango di Tutore o Guardiano, mentre altri, essendo entrati al monastero da bambini all'età di 7 anni, sviluppavano velocemente le loro abilità e raggiungevano questi livelli d'addestramento a 12 o 13 anni. Assumendo che un cavaliere Ramas disponesse del potenziale innato per sviluppare le proprie abilità fino al rango di Grande Maestro Ramas, allora mediamente la progressione attraverso i vari livelli sarebbe stata la seguente:

RANGO	ETÀ
NOVIZIO	7
ALLIEVO	9
DIACONO	12
ACCOLITO	14
INIZIATO	16
ASPIRANTE	18
GUARDIANO	19/20
TUTORE/VIAGGIATORE	20/22
SAPIENTE	24
MAESTRO	28
MAESTRO ANZIANO	30
MAESTRO SUPERIORE	32
PRIMATE	35
PRECETTORE	38
PRECETTORE SUPERIORE	42
CONSIGLIERE	48
ILLUMINATO	50
ARCIMAESTRO	52/54
GRANDE MAESTRO RAMAS	56/60

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.9)

## Ne "L'altare del sacrificio" a Lupo Solitario viene chiesto il suo distintivo. Qual è l'aspetto di questo oggetto?

I distintivi di rango erano dati ai cavalieri Ramas nel corso del loro addestramento al monastero Ramas. Questi distintivi erano ganci per i mantelli portati sulla spalla destra. Il distintivo dato a Lupo Solitario nel corso de "L'altare del sacrificio" era quello di "Capitano dei Ranger", a forma di testa di cavallo su campo rosso ed era portato sulla manica destra. Qui sotto potete trovare i dieci distintivi dati ai cavalieri



Ramas nel corso dei loro studi delle dieci discipline Ramas di base.  
(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.7)



**Quali sono i distintivi per i livelli Ramastan da Maestro Ramas a Grande Maestro Ramas?**

I simboli dei Maestri Ramas sono molto diversi dai distintivi di rango portati dai cavalieri Ramas che devono ancora padroneggiare tutte le discipline Ramas di base. Quando un cavaliere Ramas diventa un Maestro Ramas, ottiene il privilegio di disegnare la propria uniforme. Per essere però in grado di identificare il rango preciso, queste uniformi uniche devono sottostare a certe specifiche comuni. Ogni livello dell’addestramento Ramastan è identificato da un colore e da un simbolo. Quando un Maestro Ramas disegna la propria uniforme (cosa che deve essere fatta ogni volta che padroneggia una nuova disciplina Ramastan), deve incorporare il colore e il simbolo del suo grado. Prima del loro massacro era comune per i Maestri Ramas combinare elementi del loro nome, del colore e del simbolo del loro grado in un emblema che era portato su un distintivo sulla spalla destra. Per le loro uniformi formali, portate in battaglia e in

occasioni speciali o di stato, questi emblemi erano inseriti nel tessuto e coprivano sia il fronte che il retro della tunica. I colori e i simboli dei maestri Ramas erano i seguenti:

GRADO	COLORE	SIMBOLO
MAESTRO	Grigio	Castello
MAESTRO ANZIANO	Azzurro	Incudine
MAESTRO SUPERIORE	Blu scuro	Nave
PRIMATE	Verde	Quercia
PRECETTORE	Rosso	Spada
PRECETTORE SUPERIORE	Arancione	Testa di cavallo
CONSIGLIERE	Giallo	Drago
ILLUMINATO	Bianco	Luna
ARCIMAESTRO	Argento	Stella
GRANDE MAESTRO RAMAS	Oro	Sole

Bisogna notare però che, a seguito del massacro dei Ramas, Lupo Solitario scelse di non seguire la tradizione di disegnare la propria uniforme e decise di indossare la sua tunica di Iniziato fino a quando non avesse portato a termine con successo la ricerca del Ramastan.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.8)

**Quando Lupo Solitario divenne un Maestro Ramas, iniziò a insegnare ad altri le discipline Ramas al monastero?**

Dopo aver appreso tutte e dieci le discipline Ramas di base, tradizionalmente un cavaliere Ramas diventa un maestro Ramas. L’allievo ora è anche insegnante, il cui ruolo è di addestrare i giovani novizi e allo stesso tempo essere guidato nei segreti del Ramastan dai maestri di grado maggiore. Però, a seguito del massacro dei Ramas, Lupo Solitario deve ora completare la ricerca del Ramastan prima di poter ristabilire com-



pletamente l'Ordine.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1986)



La testa di un martello di Toran

## Cosa celebra la festa di Fendar?

La festa di Fendar è una celebrazione annuale di Sommerlund, in cui tutti i Sommerliani prestano giuramento di lealtà al loro Re. Il Giuramento di Fendar viene fatto per la prima volta al raggiungimento del settimo anno d'età ed è rinnovato ogni anno al primo giorno di primavera per ricordare ai Sommerliani che il loro principale dovere è di difendere il proprio paese servendo il Re in tempi di pericolo.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale capodanno 1986)

## A pagina 44/45 del *Magnamund Companion*, cos'è quella stanza vicina all'armeria?

La stanza a sinistra dell'armeria è la Sala di Comando. Qui si organizzano le pattuglie prima delle missioni esplorative nel massiccio dei Durncrag. Una robusta porta conduce da questa stanza direttamente all'esterno.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1987)

## A pagina 44/45 del *Magnamund Companion*, che armi stanno usando i due soldati a piedi nel cortile d'addestramento?

I due guardiani Ramas ritratti nell'illustrazione del monastero si stanno addestrando con un'arma chiamata "martello di Toran", che consiste in un'asta di 1,8 metri di quercia rinforzata e una pesante testa di martello sulla cima. Sottili strisce di metallo sono inchiodate a ogni lato dell'asta per impedire che la testa venga tagliata durante il combattimento; inoltre dal retro e dalla cima del martello sporgono due aculei. I Ramas usano quest'arma per respingere gli attacchi della cavalleria Drakkar.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario - Speciale estate 1987)

## Miscellanea

**Se il cristallo esplosivo del paragrafo 301 de "Le segrete di Torgar" era così potente da distruggere completamente il portone di ferro della fortezza, perché non ha distrutto le mura circostanti fatte di semplice pietra?**

I Maghi Anziani progettarono questo esplosivo magico per distruggere solo la porta di ferro, lasciando tutto il resto intatto.

Se fosse stata solamente una carica esplosiva molto potente, allora l'accesso a Torgar sarebbe stato sigillato dall'esplosione e, probabilmente, anche il ponte d'accesso sarebbe crollato.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.9)

**Cos'è successo alla corazzata del porto di Argazad dopo che ho sabotato i suoi cavi (PL 5.070)? Alla fine è affondata?**

In conseguenza della fine dei Signori delle Tenebre raggiunta col completamento della tua missione a Helgedad, la corazzata non è mai stata varata.

Se lo fosse stata, i suoi motori si sarebbero certamente fermati nell'arco di poche ore dalla partenza e ci sarebbero state buone probabilità di un suo affondamento nel corso di una tempesta, mentre era incapacitata.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.11)

**Qual è il nome di tutte le Pietre della Sapienza di Nyxator?**

I nomi delle sette Pietre della Sapienza sono: VA-



RETTA, HERDOS, OHRIDO, TAHOU, LUOMI, GAMIR e VINALDO.

(Nota: Gamir e Vinaldo sono i nomi originari di Darke e Shpydar prima che fossero conquistate dai Drakkar.)

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.8)

**Le Aste Magiche come quella apparsa ne “Le segrete di Torgar” (paragrafo 252), sono state prodotte dai Nadziranim di Helgedad? Se è così, come ha fatto Shasarak ad averne una nella serie di Oberon?**

Le Aste Magiche, come quella usata dallo Ziran nel corso della Battaglia di Cetza, sono molto rare. Ne esistono solo cinque esemplari e furono create dai Nadziranim che servono Gnaag a Helgedad. L'asta magica di Shasarak non era un'arma Nadziranim ma era stata creata da lui stesso.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.9)

**Come si gioca a Samor?**

Il gioco del Samor è un po' come gli scacchi, ma ha più pedine e la scacchiera è più grande. Joe ha ideato il gioco con l'intenzione di pubblicarlo nel Magnamund Companion, ma a causa di mancanza di spazio ha dovuto rinunciarvi e inserire al suo posto il

gioco della Taverna di Ragadorn.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.5)

**Qual è la storia del Sigillo di Hammerdal?**

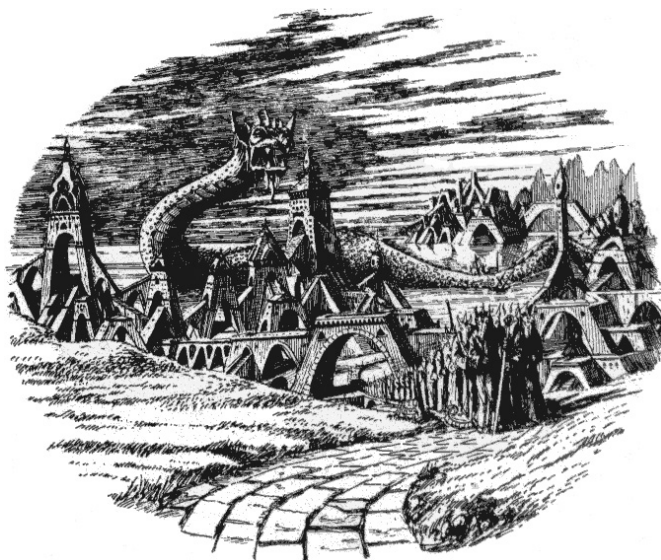
Il Sigillo di Hammerdal era l'anello ufficiale indossato da Re Alin I di Durenor al tempo della sconfitta del Signore delle Tenebre Vashna alla Fossa della Morte. Fu dato come segno di eterna alleanza fra Sommerlund e Durenor ed è uno dei tesori che i Durenesi non vorrebbero veder restituito perché significherebbe solo due cose: la fine dell'alleanza fra i due Paesi o, come nel caso del libro “Traversata infernale”, un'invasione di Sommerlund che necessiterebbe il ritorno della Spada del Sole per poter sconfiggere gli invasori.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.7)

**Quale razza divina ha creato la Spada del Sole?**

La Spada del Sole fu forgiata dai Nuoma, una razza di semidei che serve Ramas nel piano della Luce. I loro poteri sono simili a quelli degli Shianti, anche se i Nuoma sono sempre rimasti nei confini del loro piano d'esistenza e non hanno mai assunto una forma fisica.

(Newsletter ufficiale di Lupo Solitario n.11)











# Magnamund Companion

**Finalmente in italiano la splendida guida illustrata  
al fantastico mondo del Magnamund**

*Un vero e proprio "must" per tutti gli appassionati  
di librogame, giochi di ruolo e narrativa sword & sorcery  
in un'edizione di pregio firmata Librogame's Land*

*All'interno, la spiegazione dettagliata dei personaggi  
della pluripremiata serie Lupo Solitario,  
inoltre la storia minuziosa e raffinate mappe a colori*

**Da non perdere:**

*Costruire il Magnamund*

*Guida pratica con foto per realizzare modelli di questo meraviglioso universo*

*La lingua Giak*

*Come parlare, leggere e scrivere il linguaggio  
degli spietati guerrieri dei Signori delle Tenebre*

*La rissa della taverna di Ragadorn*

*Un gioco di ruolo da tavolo completo*

*L'alba dei Signori delle Tenebre*

*Un emozionante raccontogame in solitaria in cui il protagonista sei tu*