

Professore Jakevovic

Indirizzo Interessante e simpatico

APPUNTI DI VIAGGIO



Professore Jakevovic

Indirizzo Interessante e simpatico

Gentili lettori,

di certo molti di voi mi conosceranno per i miei lavori in ambito scientifico, come: "il flusso di sogni e incubi spiegato in 5 semplici metafore", oppure per "Tecnologia antica, principi fondamentali e dove trovarla" o molti altri ancora. Tuttavia, oggi siamo qui per dibattere d'altro e più intrigante argomento:

Durante i miei innumerevoli viaggi mi sono imbattuto nella prima edizione del "Compendio delle Razze di Sirium", valutandolo oltremodo ripugnante. L'autore di questa cialtroneria è un tale di nome Santorini, il quale non possiede nessuna competenza a riguardo, né la delicatezza di espressione per presentarlo. Nello scorso anno, insieme al mio gruppo di esuli assistenti, ho avuto l'opportunità di incontrare personaggi di razze assai particolari ed imparare i loro costumi. Così, il sottoscritto, dall'alto dei suoi acclamati titoli che brevemente riassumo: Esimio Professore di Artefatti dell'anima all'accademia di Tindaria, Onorifico Professore di Alchimia all'università di Aachen nell'Impero Horbenlanden, Professore di Innesti all'accademia di Aquerost presso la corte dell'imperatore Honoric III Horbenstauff, e per finire laurea ad Honorem in anatomia all'università di Totenbourg (conferita dalle mani del Doktore in persona), ha deciso di condividere per la prima volta ed in maniera completa e gratuita la sua conoscenza, vergando così il Secondo Compendio Delle Razze di Sirium.

Vi auguro una buona e piacevole lettura.

P.S.: Richiesta di firma e dedica su tale compendio vi costerà solamente un paio di moneta di rame o equivalente monetario del vostro paese.

Dr. Jakovevich



## GLI OSCURI

Gli "Oscuri" danno vita ad uno degli imperi più grandi e longevi di Sirium. La loro complessa organizzazione, cultura e tradizione lo rendono un luogo alquanto interessante. Tuttavia, il consiglio per voi, miei amati lettori, è di evitarlo accuratamente: il cosiddetto Hyperdrow, è una terra di una pericolosità rara, un luogo dove senza un'adeguata guida finireste schiavi o



peggio, morti, in pochi istanti. Vi è una grande separazione tra Nord e Sud che ha portato recentemente ad una guerra civile. Il territorio su cui si posa l'impero è talmente vasto che le differenze all'interno della civiltà Hiperdrow non sono solo culturali, o sociali, ma anche biologiche e fenotipiche. Tuttavia, una cosa li accomuna: sono elfi, o almeno lo erano. La lunga esposizione alla corruzione del Sole Nero li ha mutati radicalmente portandoli, ad esempio, ad una assenza completa nella necessità del sonno, ma nonostante le grandi conquiste belliche, che hanno permesso all'impero di assorbire altre razze e culture, la genetica della loro stirpe non si è mai infiacchita col mescolamento del sangue. Le civiltà estranee sono state tutte normalizzate o cancellate.

Gli oscuri del sud presentano sgradevoli pelli grigie, inquietanti occhi rossi ed altrettanto orribili capelli grigi. Incredibilmente sono in grado di vedere nello spettro infrarosso e quindi nel buio in modo completo. Particolarità decisamente utile, visto che le lande del sud sono incupite dalle ceneri e dai fumi di centinaia di vulcani attivi, se poi vi aggiungiamo l'effetto lattiginoso del Sole Nero, con la sua luce nebbiosa e opaca...

A nord la pelle è grigia di una tonalità chiarissima, quasi bianca, con occhi completamente neri. Lungo le coste dell'impero la pelle è nera con intriganti riflessi violacei, occhi bianchi e capelli neri e lucenti. Esistono oscuri albin, e altri completamente oscuri, insomma trovare un genotipo diretto è davvero molto difficile.

Le città sono costruite a partire dalle grandi Madri. Questi esseri non sono



altro che gigantesche zecche allevate in enormi vasche di sangue e fango e successivamente impiantate nel terreno. Nutrendole continuamente col sangue di dozzine di schiavi e condannati, crescono formando intorno al proprio corpo gusci chitinosi in strutture sempre più grandi e complesse. Essendo empatiche,

Nei confronti dei propri allevatori (edili) comprendono le necessità abitative e strutturali degli edili e si modificano in base alle sensazioni. Insomma, se l'edile vuole un teatro in una certa zona della città, non ha che da pensarlo, e la madre svilupperà parti del proprio corpo in edifici adeguati ed in corrispondenza del luogo scelto. Credo che i loro funzionamento sia simile a quello dei classici simbiotici, ma molto più complesso ed interattivo. Le Madri alla base delle città sono tutte femmine e sono sacre. Forse ed anche per questa ragione la società Oscura è matriarcale. In effetti, la massima carica politica è l'Imperatrice, e alcuni crimini vengono aggravati nel caso in cui vengano compiuti nei confronti di una donna. Le guardie dell'imperatrice sono donne: le Vedove Nere, la maggior parte delle cariche nobiliari sono femminili e anche le alte cariche religiose.

L'imperatrice comanda su di un esercito forte e rigidamente strutturato. Gli ordini militari sono molti: tarantole (fanteria pesante), scolopendre (artiglieria), salamandre (cavalleria), echidne (frombolieri e arcieri), Arach-kloth (fanteria pesante) e altri ancora, hanno per molti anni portato gli oscuri a primeggiare sul resto del mondo assecondando l'ascesa addirittura del Sole Nero.

I capi militari portano il titolo di Pretore e di solito sono uomini. L'esercito, ma non solo, si avvale anche di reparti magici, gli Ottenebrati: maghi di tenebra che sfruttano la magia oscura immuni dai suoi effetti. I Consoli, solitamente di ambo i sessi sono i custodi delle tradizioni e i consiglieri dell'imperatrice, formando tra loro dei consigli senatoriali in cui si discute di politica e di governo. Le Sagitte sono nuove classi borghesi, spesso bancari e imprenditori. I Divoratori, sono i borgomastri delle città e signori dei mercati. I Littori sono ambasciatori, ruffiani e portano le insegne del potere. Gli Edili sono i responsabili dello sviluppo edilizio e si occupano dell'allevamento delle Madri. Gli Estimatori, latifondisti, coltivatori e ricchi borghesi. I Lanisti sono i principi della schiavitù e osservatori dei confini imperiali. Dopo questa lunga carrellata di cariche passiamo ad altro. Capitolo affascinante dell'impero Hiperdrow è la misurazione del tempo. Gli oscuri contando il numero massimo di gocce di sangue che un umano di taglia media può sgocciolare da un taglio allo stomaco eseguito ad arte da un Carnifex (esecutore). Ogni 46 gocce è passato circa 1 minuto umano. 1 secondo (misura di tempo a basso significato) sono 0,76 gocce. Questo vuol dire che 1 ora umana equivale a 2760 gocce. La morte del soggetto sopraggiunge dopo 19.320 gocce per un equivalente umano di 7 ore. Il giorno Oscuro, risulta diviso in 5 cicli da 7 ore. Ogni ciclo prende il nome dalle fasi di agonia di un soggetto sacrificato allo scopo di contare il tempo: Saluto, Tributo, Esausto, Gorgante, Ammanto. Un tempo si sacrificavano schiavi in ogni città e il mestiere del carnifex era molto richiesto. Oggi, senza un apporto costante di schiavi, a



# Professore Jakevovic

Indirizzo Interessante e simpatico

seguito di un momentaneo arresto espansionistico imperiale, si usano corpi alchemici che si decompongono piano nel giro di 7 ore.

Dedichiamo poche righe alla medicina Oscura che si può riassumere nelle figure dei Medici. Questi simpatici esteti sono in grado di modificare carne e ossa con invasive quanto avveniristiche tecniche scientifiche o parascientifiche. Modificano, impiantano, allungano, accorciano, sistemano e creano. Sono al tempo stesso medici e artisti. (Evitateli se potete!)

Per finire queste brevi righe parleremo di denaro! La moneta corrente nell'impero, riconosciuta in tutta Sirium è la Lacrima imperiale. Tale antica moneta si basa sulla quantità di dolore estratta da una vittima. Un tempo il dolore estratto, un liquido verde giallo, era moneta di scambio per i popoli Oscuri. Troppo soggetto a svalutazioni o inflazioni, vista la facilità con cui si può diluire o sporcare è stato sostituito con bellissime pietre colorate di dolore condensato, alchemicamente inerti. Il procedimento per condensare e solidificare il dolore è un processo che passa dalla purificazione dello stesso, mantenendo conseguentemente il valore monetario intatto. Vi è ancora molto altro da dire riguardo le tradizioni, il modo di vivere, gli antichi dei, la storia, la Festa delle Caldere, ecc...ma per avere un'esperienza unica e autentica vi invito ad aspettare un paio d'anno che la situazioni si palchi dopo la guerra civile e sperimentare di prima mano la cultura dell'impero Hyperdrow.

RAZZA	SOTTORAZZA	ABILITA'	DESCRIZIONE
Iperdrow	Drow antico del sud	A scelta una tra Focalizzare lv 1 o Maestro dell'anima lv 1, Pagano 1 px in meno a livello le abilita' drow della classe "antico" e 1 px in piu' a livello quelle della classe "selvaggio"	Elfi dalla pelle nera, i capelli bianchi e gli occhi rossi
	Drow del nord	A scelta una tra Focalizzare lv 1 o Punti ferita extra lv 1, Pagano 1 px in meno a livello le abilita' drow della classe "ribelle" e 1 px in piu' a livello quelle della classe "antico"	Elfi dalla pelle ed i capelli bianchi e gli occhi rossi
	Drow dei laghi	A scelta una tra Punti ferita extra lv 1 o Maestro dell'anima lv 1, Pagano 1 px in meno a livello le abilita' drow della classe "selvaggio" e 1 px in piu' a livello quelle della classe "antico"	Elfi dalla pelle grigia e occhi verdi o azzurri



# Professore Jakevovic

Indirizzo Interessante e simpatico

ABILITA'	SLOT	MAX LV	DESCRIZIONE								
<b>Distillare cra'dh (antico)</b>	SPIRITO	4	Il Drow conosce i segreti antichi della distillazione del dolore e puo' condensarlo e conservarlo. Avra' bisogno di strumenti adatti e tempo ed un bersaglio inerme su cui lavorare (non puo' distillare il proprio dolore). A livello 1 potra' distillare 1 punto dolore in 30 minuti. A livello 2 basteranno 15 minuti. A livello 3 distillera' 2 punti dolore in 15 minuti ed infine a livello 4 potra' distillare dolore come al livello 2 sugli artefatti dell'anima (l'artefatto perdera' altrettanti punti anima). Potra' usare questa abilita' solo una volta all'ora.								
<b>Lancia di Krough'aroch (antico)</b>	SPIRITO	4	Bruciando dolore l'hyperdrow e' in grado di separare un artefatto dell'anima dal suo proprietario. Durante la separazione l'artefatto perdera' 10 punti anima a livello e sara' necessario 1 minuto di contatto per livello. Per attivare l'abilita' e' necessario spendere 1 punto dolore per livello e l'artefatto bersaglio dovra' essere di livello pari o inferiore a quello dell'abilita' attivata.								
<b>Mezont'erach (antico)</b>	SPIRITO	4	Bruciando dolore l'hyperdrow e' in grado di potenziare i suoi alleati in un'area di 10 metri intorno a lui. Tutti gli effetti dureranno per un combattimento e sara' necessario spendere 1 punto dolore per livello.								
			<table border="1"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Tutti gli alleati aggiungeranno MULTIPLIO +1 ai propri anni. Formula: "Sono dolore e chiedo: MULTIPLIO +1"</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Tutti gli alleati dichiareranno il danno MAGICO e aggiungeranno l'effetto MULTIPLIO +1. Formula: "Sono dolore e voglio: MULTIPLIO +1 MAGICO"</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Tutti gli alleati dichiareranno il danno MAGICO e aggiungeranno l'effetto DIRETTO. Formula: "Sono dolore e comando: DIRETTO MAGICO"</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Tutti gli alleati dichiareranno il danno MAGICO e aggiungeranno l'effetto DISTRUTTO. Formula: "Sono dolore e impongo: DISTRUTTO MAGICO"</td> </tr> </tbody> </table>	1	Tutti gli alleati aggiungeranno MULTIPLIO +1 ai propri anni. Formula: "Sono dolore e chiedo: MULTIPLIO +1"	2	Tutti gli alleati dichiareranno il danno MAGICO e aggiungeranno l'effetto MULTIPLIO +1. Formula: "Sono dolore e voglio: MULTIPLIO +1 MAGICO"	3	Tutti gli alleati dichiareranno il danno MAGICO e aggiungeranno l'effetto DIRETTO. Formula: "Sono dolore e comando: DIRETTO MAGICO"	4	Tutti gli alleati dichiareranno il danno MAGICO e aggiungeranno l'effetto DISTRUTTO. Formula: "Sono dolore e impongo: DISTRUTTO MAGICO"
1	Tutti gli alleati aggiungeranno MULTIPLIO +1 ai propri anni. Formula: "Sono dolore e chiedo: MULTIPLIO +1"										
2	Tutti gli alleati dichiareranno il danno MAGICO e aggiungeranno l'effetto MULTIPLIO +1. Formula: "Sono dolore e voglio: MULTIPLIO +1 MAGICO"										
3	Tutti gli alleati dichiareranno il danno MAGICO e aggiungeranno l'effetto DIRETTO. Formula: "Sono dolore e comando: DIRETTO MAGICO"										
4	Tutti gli alleati dichiareranno il danno MAGICO e aggiungeranno l'effetto DISTRUTTO. Formula: "Sono dolore e impongo: DISTRUTTO MAGICO"										
<b>Dominio di Issh'kahr (ribelle)</b>	MENTE	4	Bruciando dolore l'hyperdrow e' in grado di dominare le menti. Per attivare l'abilita' e' necessario spendere 1 punto dolore per livello.								
			<table border="1"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Puo' dichiarare PANICO della durata di 30 secondi ad un bersaglio entro 5 metri Formula: "Sono dolore e chiedo: PANICO"</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Puo' dichiarare TERRORE della durata di 30 secondi ad un bersaglio entro 5 metri Formula: "Sono dolore e voglio: TERRORE"</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Puo' dichiarare OBBEDIENZA della durata di 30 secondi ad un bersaglio entro 5 metri Formula: "Sono dolore e comando: OBBEDIENZA"</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Come i livelli precedenti, ma in un'area a CONO di 90 e 5 metri Formula: "Sono dolore e impongo: xxx CONO"</td> </tr> </tbody> </table>	1	Puo' dichiarare PANICO della durata di 30 secondi ad un bersaglio entro 5 metri Formula: "Sono dolore e chiedo: PANICO"	2	Puo' dichiarare TERRORE della durata di 30 secondi ad un bersaglio entro 5 metri Formula: "Sono dolore e voglio: TERRORE"	3	Puo' dichiarare OBBEDIENZA della durata di 30 secondi ad un bersaglio entro 5 metri Formula: "Sono dolore e comando: OBBEDIENZA"	4	Come i livelli precedenti, ma in un'area a CONO di 90 e 5 metri Formula: "Sono dolore e impongo: xxx CONO"
1	Puo' dichiarare PANICO della durata di 30 secondi ad un bersaglio entro 5 metri Formula: "Sono dolore e chiedo: PANICO"										
2	Puo' dichiarare TERRORE della durata di 30 secondi ad un bersaglio entro 5 metri Formula: "Sono dolore e voglio: TERRORE"										
3	Puo' dichiarare OBBEDIENZA della durata di 30 secondi ad un bersaglio entro 5 metri Formula: "Sono dolore e comando: OBBEDIENZA"										
4	Come i livelli precedenti, ma in un'area a CONO di 90 e 5 metri Formula: "Sono dolore e impongo: xxx CONO"										



# Professore Jakevovic

Indirizzo Interessante e simpatico

<b>Dominio di Go'haoua (ribelle)</b>	MENTE	4	Bruciando dolore l'hyperdrow e' in grado di separare un simbiote dal suo proprietario. Durante la separazione diventera' inerte per 1 giorno per livello e sara' necessario 1 minuto di contatto per livello per separarlo. Per attivare l'abilita' e' necessario spendere 1 punto dolore per livello e il simbiote bersaglio dovra' essere di livello pari o inferiore a quello dell'abilita' attivata.								
<b>Specchio di Tel'hareeth (ribelle)</b>	MENTE	4	Bruciando dolore l'hyperdrow e' in grado di bloccare e respingere gli effetti di psionica che lo bersagliano. Per attivare l'abilita' e' necessario spendere 1 punto dolore per livello.								
			<table border="1"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 1. Formula: "Sono dolore e chiedo: NO EFFETTO RIFLESSO"</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 2. Formula: "Sono dolore e voglio: NO EFFETTO RIFLESSO"</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 3. Formula: "Sono dolore e comando: NO EFFETTO RIFLESSO"</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 4. Formula: "Sono dolore e impongo: NO EFFETTO RIFLESSO"</td> </tr> </tbody> </table>	1	E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 1. Formula: "Sono dolore e chiedo: NO EFFETTO RIFLESSO"	2	E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 2. Formula: "Sono dolore e voglio: NO EFFETTO RIFLESSO"	3	E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 3. Formula: "Sono dolore e comando: NO EFFETTO RIFLESSO"	4	E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 4. Formula: "Sono dolore e impongo: NO EFFETTO RIFLESSO"
1	E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 1. Formula: "Sono dolore e chiedo: NO EFFETTO RIFLESSO"										
2	E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 2. Formula: "Sono dolore e voglio: NO EFFETTO RIFLESSO"										
3	E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 3. Formula: "Sono dolore e comando: NO EFFETTO RIFLESSO"										
4	E' possibile bloccare e respingere psioniche di livello 4. Formula: "Sono dolore e impongo: NO EFFETTO RIFLESSO"										
<b>Pugno di K'aleth (selvaggio)</b>	CORPO	4	Bruciando dolore l'hyperdrow e' in grado di sferrare colpi devastanti. Per attivare l'abilita' e' necessario spendere 1 punto dolore per livello e durera' per un combattimento.								
			<table border="1"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Dichiara TRE MAGICO o TRE VELENO (a scelta)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Dichiara TRE MAGICO DIRETTO o TRE VELENO DIRETTO (a scelta)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Dichiara DISTRUTTO</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Dichiara OMEGA MAGICO o OMEGA VELENO (a scelta)</td> </tr> </tbody> </table>	1	Dichiara TRE MAGICO o TRE VELENO (a scelta)	2	Dichiara TRE MAGICO DIRETTO o TRE VELENO DIRETTO (a scelta)	3	Dichiara DISTRUTTO	4	Dichiara OMEGA MAGICO o OMEGA VELENO (a scelta)
1	Dichiara TRE MAGICO o TRE VELENO (a scelta)										
2	Dichiara TRE MAGICO DIRETTO o TRE VELENO DIRETTO (a scelta)										
3	Dichiara DISTRUTTO										
4	Dichiara OMEGA MAGICO o OMEGA VELENO (a scelta)										
<b>Cuore di Ther'another (selvaggio)</b>	CORPO	4	Bruciando dolore l'hyperdrow potenzia il proprio corpo ignorando le ferite e combattendo oltre i limiti. Per attivare l'abilita' e' necessario spendere 1 punto dolore per livello e durera' per un combattimento.								
			<table border="1"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Riduce di 2 tutti gli effetti delle chiamate MULTIPIO che subisce</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Diviene immune ai danni base delle armi, a MAGICO, a QUANTICO o a VELENO (ad ogni attivazione sceglie una chiamata)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Immune agli effetti DIRETTO e DISTRUTTO</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Immune a tutti i danni esclusi gli effetti ALPHA E OMEGA</td> </tr> </tbody> </table>	1	Riduce di 2 tutti gli effetti delle chiamate MULTIPIO che subisce	2	Diviene immune ai danni base delle armi, a MAGICO, a QUANTICO o a VELENO (ad ogni attivazione sceglie una chiamata)	3	Immune agli effetti DIRETTO e DISTRUTTO	4	Immune a tutti i danni esclusi gli effetti ALPHA E OMEGA
1	Riduce di 2 tutti gli effetti delle chiamate MULTIPIO che subisce										
2	Diviene immune ai danni base delle armi, a MAGICO, a QUANTICO o a VELENO (ad ogni attivazione sceglie una chiamata)										
3	Immune agli effetti DIRETTO e DISTRUTTO										
4	Immune a tutti i danni esclusi gli effetti ALPHA E OMEGA										



---

<b>Urlo di Chog'harr (selvaggio)</b>	CORPO	4	Bruciando dolore l'hyperdrow entra in uno stato alterato di ira combattiva. Per attivare l'abilita' e' necessario spendere 1 punto dolore per livello e durera' per un combattimento.
			1 Immune a PANICO e TERRORE
			2 Immune ad BLOCCO
			3 Immune ad OBBEDIENZA
			4 Immune a SHOCK

---





## WYVERN



Ad est dell'impero Horbenlanden vi sono sconfinite pianure dove potrete trovare gli ultimi esemplari di una razza in via di estinzione: i Wyvern. Quindi affrettatevi e andate a conoscerli prima che muoiano tutti quanti! Nomadi che vivono principalmente di caccia e raccolta, anche se spesso si riducono a mangiare insetti, vermi e tuberi. Ho sperimentato la cucina Wyvern di prima mano e vi assicuro che è disgustosa! Quindi nel caso portatevi scorte private in abbondanza. Come se non bastasse la tradizione Wyvern proibisce il rifiuto a qualsiasi sorta di cibo donato. In caso di rifiuto si può rischiare di essere la prossima portata del menù.

Questo popolo così spirituale e legato alla tradizione, contrariamente a quanto si possa pensare non adora divinità, non presenta libri sacri, né acclama santoni o sciamani o altre figure di riferimento. Semplicemente non credono a nulla. Ciò che dà valore alla loro cultura sono i viaggi. Per questo le più sagge figure di riferimento sono i viaggiatori. Un Wyvern è adulto se ha viaggiato, è sopravvissuto e ha fatto esperienze da poter raccontare. Il sapere viene trasmesso solo per via orale, diffuso è l'analfabetismo. Un Wyvern impara e conosce nuove culture scambiando cose con gli altri e parlando. Non hanno un concetto di famiglia anche se hanno rapporti sessuali con l'unico obiettivo di riprodursi. Sono le femmine ad allevare i figli che già intorno ai 3 anni diventano membri delle tribù e possono andarsene via, diventando viaggiatori. Hanno il rispetto della morte e di coloro che sono morti come eroi, ma non dura molto. Di solito davanti ad una buona morte sacrificano cibo. Dall'alba del Sole Nero sono considerati un popolo morente. La vita media di un Wyvern è di 40 anni circa, ma sono molto prolifici, una femmina mette al mondo non meno di quattro piccoli alla volta e sopporta sino a 6 gravidanze nell'arco di una vita con gestazioni di 4 mesi. Il vero "problema" della razza Wyvern sono i sentimenti! Li travolgono sempre in modo forte e irrefrenabile al punto tale da farli impazzire. Sono una delle razze per eccellenza del drago



# Professore Jakevovic

Indirizzo Interessante e simpatico



primordiale del caos e nel loro sangue c'è la forza stessa della vita. Con l'avvento del Sole Nero la regressione verso lo stato primordiale, ferino, istintivo è stata pressante. Durante la nostra Quinta Era anche molte razze elfiche si sono estinte, mentre il resto è regredito alle primordiali specie Elfenweir, così, i Wyvern sono ritornati esattamente come all'alba della loro evoluzione: irrefrenabili nei confronti delle emozioni. Solo grazie al rapporto simbiotico con le misteriose "sanguisughe", vermi parassiti che crescono nelle paludi dell'Eymerdome hanno imparato a domare e reprimere i propri istinti e le proprie pulsioni iniziando a ragionare e aprendo la mente a Sirium. Le sanguisughe sono simbiotici, vivono attaccate alle parti molli dei loro ospiti filtrandone il sangue e nutrendosi di ormoni e molecole legate

alle emozioni. Filtrandole lasciano l'ospite calmo e privo di emotività. Tuttavia, per un Wyvern una sanguisuga è una necessità e come tale alla lunga causa assuefazione. Si dice che vengano utilizzate anche dai soldati umani di altre nazioni per evitare di impazzire durante le lunghe notti sui fronti di guerra. Quindi se vi capita andate nelle steppe, mangiate insetti e mi raccomando prendete le sanguisughe! Molti pagherebbero diverse sacche di monete pur di averle.

RAZZA	ABILITA'	ASPETTO
Wyvern Nero	Ottieni l'abilità Punti Ferita Extra a lv 3 e Ars Bellica (scegli quale) a lv 1 senza spendere punti e senza occupare slot.	Feroci e temibili creature di puro istinto dalla pelle nerissima e gli occhi variopinti
Wyvern Verde	Ottieni l'abilità Punti Ferita Extra a lv 3 e Ladro di Anime a lv 1 senza spendere punti e senza occupare slot.	Creature solitarie, pericolose e senza regole. Lunghi peli verde scuro sul corpo, denti aguzzi e occhi gialli
Wyvern Rosso	Ottieni l'abilità Punti Ferita Extra a lv 3 e Ars Maedica a lv 1 senza spendere punti e senza occupare slot.	Creature miti, piene di superstizioni e controsensi. Glabri, capelli bianchi con occhi azzurri o bianchi

N di sanguisughe	Abilità extra	Effetto
1	Ottieni due slot extra in una caratteristica a tua scelta	La chiamata Neuroshock ti procura anche un danno MULTIPLO +1



# Professore Jakevovic

Indirizzo Interessante e simpatico

<b>2</b>	Ottieni l'abilità <b>Maestro dell'anima</b> o Focalizzare a lv 1 <b>senza spendere punti e senza occupare slot</b>	La chiamata <b>Neuroshock</b> ti procura (oltre a quanto <b>sopra</b> ) anche l'effetto <b>DIRETTO</b>
<b>3</b>	Ottieni +1 lv a <b>scelta</b> tra le abilità <b>Armi Anriche, Artefatti dell'anima</b> o <b>Simbionti</b> ( <b>se non la possiedi e hai uno slot libero la ottieni a lv 1</b> )	La chiamata <b>Neuroshock</b> ti procura (oltre a quanto <b>sopra</b> ) anche l'effetto <b>BLOCCO 5</b>
<b>4</b>	Ottieni 1 punto <b>caratteristica extra</b> a tua <b>scelta</b>	La chiamata <b>Neuroshock</b> ti procura (oltre a quanto <b>sopra</b> ) anche l'effetto <b>OMEGA</b>
<b>5</b>	Ottieni 1 punto <b>caratteristica extra</b> a tua <b>scelta</b>	La chiamata <b>Neuroshock</b> ti procura (oltre a quanto <b>sopra</b> ) anche l'effetto <b>ZETA</b>



## NECROPOLITANI



Un tempo vi era una città di nome Totenbourg. Ora è sparita! Un'altra vittima della guerra nefarita? Qui vi si potevano trovare i Necropoliti. I Necropoliti sono morti riportati di nuovo in vita. Non sono quindi morti, non sono non-morti, ma vivi, veri e propri. Il processo di rianimazione cancella tutti i ricordi, ma è comune che molti necropoliti riescano a recuperare frammenti del loro passato, a cui restano aggrappati come qualcosa su cui costruire qualcosa di completamente nuovo. Qualunque fosse il loro aspetto prima della morte, al risveglio acquistano una carnagione bluastra, i capelli diventano stopposi e spesso li raccolgono in grossi chignon barocchi. Altre volte, molto spesso a dire il vero, i peli e i capelli cadono o si diradano paurosamente. Sono estremamente cortesi e danno

grande valore alla vita. Per loro il vero nome delle cose racchiude una sacralità particolare ed è considerato il ricettacolo dell'anima.

Per questo utilizzano appellativi e non si chiamano mai per nome, custodendo il sostantivo della propria persona come un segreto, con grande attenzione. Conoscere il vero nome di un necropolita significa tenerlo in pugno. Ogni necropolita possiede delle speciali monete d'osso, chiamate Sinceri, che racchiudono le proprie lettere e la propria anima. Sono artefatti potenti, di vera magia e slegati dalla corruzione del Sole Nero, e sono utilizzate come fonte di potere. Oltre ai Sinceri, leggende vogliono che ogni necropolita debba cospargersi regolarmente di Darforma, una sostanza ricca di collagene e calcite ricavata da piante che crescono solo a Totenbourg e che conserva i loro corpi rinati nel tempo evitandone l'essiccamento definitivo. I Necropoliti non si nutrono che di fluido alchemico rosa, o rosso, non bevono e non hanno bisogno di dormire se non pochi minuti. Non si sa se siano eterni oppure no. Non ci sono storie o racconti di necropoliti morti di morte naturale, attualmente non si sa quanto possano vivere, 500 anni? Forse di più. Ovviamente essendo già morti hanno acquisito diversi vantaggi, come l'essere immuni a veleni comuni e sostanze tossiche base. Comunque, se vi capitasse di volere mai una dose di Darforma per interesse



scientifico o per uso personale o per altro, non esitate a contattarmi e potremmo raggiungere entrambi un ottimo affare.

Un giocatore trasformato in necropolitano dovrà rinunciare al suo nome (che verrà dimenticato da tutti tranne che dal necropolitano stesso e dalla Morte) e dovrà scegliere un appellativo per identificarsi lo **sinceri d'osso**. Inoltre non potrà più acquistare punti caratteristica con l'esperienza, legarsi permanentemente ad artefatti dell'anima o **simbionti** (quelli maledetti si legano normalmente) e perderà tutti i suoi punti magia e punti psionica (vedi sotto).

Conoscere il vero nome di un necropolitano porta un grande potere sul necropolitano **stesso**. Un necropolitano può decidere di rivelare parte del proprio nome a qualcuno che riceverà permanentemente uno no più **sinceri**. Se il destinatario del dono è un altro necropolitano potrà spendere i **sinceri** come se fossero suoi; se il destinatario non è un necropolitano potrà usare i **sinceri** per ricaricare oggetti o poteri che utilizzano punti anima al cambio di 3 punti anima per **sincero** sacrificio. I **sinceri** donati ad un non necropolitano non possono più rientrare in possesso di un necropolitano.

SINCERI (artefatti lv - unici per necropolitani)

I Sinceri sono monete **d'osso** che racchiudono l'anima del necropolitano e vengono usati come moneta di scambio a Totenbourg e come fonte di potere del necropolitano **stesso**. Ogni nuovo necropolitano riceve 10 **sinceri** e può acquistarne di nuovi al costo di 5 px a **sincero** (nessun limite al massimale). Il necropolitano può spendere i **sinceri** in molti modi, attingendo al potere della sua anima, ed ogni mattina all'alba riceverà nuovamente i **sinceri spesi**, con una unica eccezione: se spenderà tutti i **sinceri** avrà consumato la sua anima oltre al limite ed il suo **massimale** di **sinceri** si ridurrà permanentemente di 1 (dovrà riacquistarlo nuovamente con i px).

Tabella uso dei sinceri

Costo in sinceri	Effetto
1	Curare su se stessi 1 punto ferita in 5 secondi. Deve essere cosciente e usare la formula "Per il mio vero nome CURA"
1	Ottenere 1 punto psionica o 2 punti magia da utilizzare per lanciare una psionica o una magia. Deve spendere i sinceri come costo del lancio della magia ed eventuali punti non spesi per quel lancio saranno persi.
1	Cancellare 1 punto corruzione o 1 punto fonte. Può spendere sinceri in questo modo solo al mattino ad inizio live.
x	Legarsi per una giornata ad un <b>simbionte</b> od ad un artefatto dell'anima di livello x. Per l'intera giornata potrà usarlo come se fosse normalmente legato ad esso, ma al termina della giornata perderà il legame ed il giorno dopo dovrà ripetere il legame.
y	Aumentare permanentemente una caratteristica di 1 punto. Y è il nuovo livello nella caratteristica che si vuole comprare. I <b>sinceri spesi</b> in questo modo sono persi PERMANENTEMENTE
1	Evitare per un live di dover assumere la Darforma e non subire i malus derivanti. I <b>sinceri spesi</b> in questo modo sono persi PERMANENTEMENTE
1	Acquistare uno slot abilità in una caratteristica a scelta. I <b>sinceri spesi</b> in questo modo sono persi PERMANENTEMENTE



# Professore Jakevovic

Indirizzo Interessante e simpatico

I necropolitani possono usare la magia e la psionica utilizzando l'energia della propria anima e quindi pagando sinceri. Molti considerano questa pratica uno spreco della preziosa forza vitale che possiedono e chi pratica questa usanza viene malvisto dagli altri necropolitani. In termini di gioco il personaggio potrà continuare ad usare le liste che conosce e acquistarne di nuove, ma non subirà mai punti corruzione per la spesa di punti magia e potrà comunque usare magia e psionica anche se colpito dalle chiamate DISGIUNZIONE o NEUROSHOCK.

## DARFORMA (elisir)

La Darforma è un elisir (ars alchaemica lv 5) che conserva i corpi dei necropolitani dopo il procedimento che li riporta in vita. Devono assumerla costantemente o cominceranno a decadere fino a morire definitivamente. Se viene assunta da un non necropolitano i suoi effetti riducono la caratteristica CORPO di 1, ma donano 5 punti armatura a locazione, che si rigenerano con 5 minuti di riposo. Questo effetto dura 1 giorno e svanisce la sera. Ogni necropolitano deve stare molto attento a non rimanere senza Darforma, specie quando intraprende viaggi lontano da Totenbourg. Non assumere una dose di Darforma ad ogni live riduce TUTTE le caratteristiche del necropolitano di 1 fino a quando non potrà assumerla, e a quel punto recupererà i punti persi. Se una caratteristica arriva a zero in questo modo il necropolitano muore definitivamente.

## Ricetta della Darforma

### Darforma:

3 Etere  
3 Vuoto  
7 Aria  
7 Acqua  
5 Terra  
2 Fuoco

RAZZA	SOTTORAZZA	ABILITA'	DESCRIZIONE
Necropolitano	Baluardo di Totenbourg	Tratti dei necropolitani, Riduzione del danno lv 1	
	Occhio di Totenbourg	Tratti dei necropolitani, Piegare la materia lv 1	
	Cuore di Totenbourg	Tratti dei necropolitani, Rompilegami lv 1	



# Professore Jakevovic

Indirizzo Interessante e simpatico

## Note Finali:

Qui vi **saluto** e vi auguro **di** continuare a viaggiare o **di** iniziare a farlo per vivere **esperienze** magnifiche come quelle mie e **chissà**, magari **sarete** voi a **scrivere** un giorno un compendio competente come il mio!

Inoltre aggiungo e **spero** che **da** **questi** brevi **estratti** abbiate potuto **comprendere** anche **solo** una minima parte **dell'estensione** **del** Mio Genio e **del** Mio Sapere.

**Insisto** col **sottolineare** e **ribadire** che il **seguito** compendio, in **via** **del** tutto eccezionale, è gratuito! (Non come quello **di** quel tale Santorini...)

Ma per i più avidi **di** conoscenza, coloro che non **si** accontentano **di** **questi** pochi **stralci**, **sotto** un piccolo pagamento, **sono** **disposto** **ad** insegnare tutto ciò che avete **sempre** **desiderato**. La cultura **sia** libera **da** giochi e cafoni, ma valga ciò che vale e quindi non **sia** mai completamente gratuita!

In più, per **via** **di** recenti perdite al mio **staff**, **sono** ripartite le **iscrizioni**!

Gli **interessati** mi contattino **direttamente** alla mia **casella** **di** **posta**: - Università **di** Alderness, cittadella **di** Aquerost, Dipartimento **di** trasmutazione, Sala magna 3 -

Dr. Jakovevich

