THE WITCHER®

LA RESTAURAZIONE



GUIDA EVENTO

UN LARP DI **TERRE SPEZZATE**

25-26-27 APRILE 2025, CASTELLO DI PADERNA (PIACENZA)

WWW.GRV.IT/WITCHER

Per favore, **non stampare** questa Guida Evento. Se devi, stampa **2 pagine in 1** per non sprecare carta.

SOMMARIO

L'EVENTO: LA RESTAURAZIONE 4

LA TUA BANDA 6

LA TUA STORIA 11

LA TUA SCUOLA 12

INTRODUZIONE AL LARP 14

LA SECONDA ADUNATA 15

INFORMAZIONI PRATICHE 18

Orari 18

IL TUO CAMPO 19
I Pasti 22
Il Riordino Collettivo 24
Pernottamento 24

COLLABORAZIONI 25

STORIA DEL CONTINENTE 26

L'ANTICO ORDINE 27
La Creazione | 950 27
La fine dell'Età dell'Oro | 1160 29

LE GUERRE NILFGAARDIANE 30
Prima Guerra Nilfgaardiana | 1262-1263 30
Il colpo di stato di Thanedd | 1267 30
Seconda Guerra Nilfgaardiana | 1267 - 1268 .31
Terza Guerra Nilfgaardiana | 1271 - 1273 32

LA GUERRA DEI DIECI ANNI 34
La scomparsa del Buio | 1273 34
Il trono di Kaedwen | 1273 34
La battaglia di Vizima | 1274 34
La battaglia di Brugge | 1279 35
Lo sbarco dei Clan | 1282 37
Il nuovo Imperatore | 1283 38
Lo scisma di Cintra | 1283 39
La Triplice Pace | 1284 40

LA PACE AL TRAMONTO 41
Dopo la Guerra | 1285 - 1300 41
La morte degli Strighi | 1285 42
Il Grande Disegno | 1285 43
La Fine del Secolo | 1299 44

CRONACHE DEL NUOVO ORDINE 45

PARTE PRIMA 46
Il Ritorno del Buio | 1300 46
I Mercenari delle Marche di Confine | 1300 - 1313 47
Il Flagello di Temeria | 1301 - 1307 47
La Battaglia di Zavada | 1303 48
Il Bianco Inverno | 1304 50
Il Mostro di Maribor | 1304 50
Le Bande che iniziarono la Cerca | 1304 52
La Prima Chiamata | 1304 53
La Grande Cerca | 1304 - 1306 54
Il Dono del Corvo | 1306 55

PARTE SECONDA 56
Kaer Arnaghad | 1307 56
L'Assedio degli Stracci | 1307 57
La notte di Nebbia e di Spine | 1307 58
La Caduta di Cintra | 1307 59
La Dieta di Ortagor | 1307 60
La Seconda Chiamata | 1307 - 1308 61
Gli Occhi della Regina Calanthe | 1308 62
La Battaglia per Kaer Arnaghad | 1308 63

PARTE TERZA 64
La Promessa di Midinváerne | 1308 64
La Terza Chiamata | 1309 66
La Lunga Attesa | 1309 69
Il Rito | 1309 71
Il ritorno degli Strighi e delle Scuole | 1309 ..73
La Battaglia nell'Oscurità | 1309 75
La Frattura | 1310 - 1312 76

PARTE QUARTA 77
Il Nuovo Ordine | 1312 77
Il Custode di Pietra | 1312 79
L'Anno delle Promesse Infrante | 1312 81
La Legge dell'Ordine | 1313 83
I Coscritti | 1313 - 1314 85
Le Prima Adunata e le Bande Perdute | 1314 86
L'Ultimo Inverno | 1314 - 1315 87

PARTE QUINTA 89
Le maree della Nebbia | 1315 89

LE CINQUE SCUOLE 92

SCUOLA DEL LUPO 93
Abilità 94
Personalità e Valori 94
La Frattura e le Missioni 96
Personaggi famosi Scuola del Lupo 99

SCUOLA DELL'ORSO 100
Abilità 101
Personalità e Valori 101
La Frattura e le Missioni 103
Personaggi famosi Scuola dell'Orso 104

SCUOLA DEL GATTO 105
Abilità 106
Personalità e Valori 106
La Frattura e le Missioni 108
Personaggi famosi Scuola del Gatto 110

SCUOLA DEL GRIFONE 111
Abilità 111
Personalità e Valori 111
La Frattura e le Missioni 113
Personaggi famosi Scuola del Grifone 114

SCUOLA DELLA MANTICORA 115
Abilità 115
Personalità e Valori 116
La Frattura e le Missioni 117
Personaggi famosi Scuola della Manticora . 119

REGOLAMENTO 121

Come funziona il gioco 122

Il combattimento 123

Armi, scudi e armature 124
Armi e scudi 124
Armature 125
Punti Armatura (PA) e Punti Ferita (PF) 127
Sconfitta, sanguinamento e morte 127
Il mazzo delle Brutte Cose 128

Chiamate 129
Lista Chiamate 130
Segni 131
Invocazioni 131
Immunità e resistenze 132

Guarigioni e cure 133
Filtri, Pozioni, Estratti, Quintessenze 134
Combattimento a mani nude 137

ABILITÀ 138

Creazione del Personaggio 140

Elenco delle abilità 142
Arti delle Armi 143
Arti delle Armature 146
Segni 149
Vie 152
Resistenze 158
Lavorative 160
Background 164

Crescita del Personaggio 168

MECCANICHE DI GIOCO 169

CONCETTI FONDAMENTALI 170
[!] I mostri 170
[!] La fama 172

OPPORTUNITÀ DI GIOCO 173
Conseguenze per ogni azione: i Custodi 173
Le Cinque Scuole 176
Il controllo delle Marche: i Margravi 176
L'indipendenza dell'Ordine 179
[!] Le incursioni notturne 180

IL NUOVO ORDINE 181
La legge dell'Ordine 181
I Capitani dell'Ordine 183
Gli Ufficiali dell'Ordine 183
Gli Schiavi dell'Ordine 185
[!] Gli sguatteri 186

I VOSTRI PERSONAGGI 186
[!] Le Bande 186
I coscritti 186
[!] Leggere e Scrivere 187
[!] L'abito fa il Monaco 187

MAGIA E PRODIGI 188
[!] Sigilli 188
La Nebbia e le Spine 189
Il Circolo Runico 190

ALTRO 191
Reagenti, pozioni e lavorazioni 191
Monete 191
[!] La bacheca 192
[!] Legare, torturare, perquisire 192
GWENT 193
[!] Il dimeritio 193

Safeword: parole di sicurezza 194

CREDITS 195

I nostri prossimi larp 197

L'EVENTO: LA RESTAURAZIONE

IL FUTURO TI APPARTIENE

L'ultimo Kaer è in rovina. I maestri d'un tempo sono scomparsi. La prova delle erbe è perduta. Questo è il tuo momento. Impugna la spada d'argento e imprimi a fuoco il nome della tua banda nella storia di un nuovo ordine di Witcher, partecipando all'unica campagna larp italiana ufficialmente supportata da **CD PROJEKT RED**.

L'ULTIMO KAER

Per tre giorni uno splendido castello, completo di fossato, tre cortili, porticati, più di venti stanze giocabili e circondato da un ampio giardino con spazio per costruire accampamenti e cacciare mostri nella notte, si trasformerà nell'ultimo Kaer, roccaforte di una nuova generazione di witcher.

Tutti i pasti, così come ogni tipo di cibo o bevanda serviti in locanda, saranno in stile medievale e compresi nella quota di partecipazione.

Potrai campeggiare gratuitamente nei dintorni del castello, prenotare una camera in una struttura convenzionata, a meno di 30€ a notte, oppure organizzarti in autonomia.

CREA LA TUA STRADA

The Witcher – La restaurazione è una campagna annuale. La tua storia non finirà in un massacro collettivo dopo tre giorni, ma potrai svilupparla nel tempo.

Prendi in mano il tuo destino. Scegli chi vuoi essere, senza limitazioni. Porterai i colori di Nilfgaard, l'armatura dei Regni del Nord o le pellicce delle Skellige? Avrai ricevuto il tuo addestramento dalla scuola del Lupo o da quella del Gatto?

Queste e molte altre scelte sono solo l'inizio. Il mondo di The Witcher è tuo, fanne ciò che vuoi. Uccidi i mostri e salva il villaggio, oppure recita parole proibite e invoca la corruzione su quei poveri stolti. Porta la tua banda alla conquista, scala i ranghi della tua scuola o, perché no, goditi l'avventura e poi apri una taverna!

UNA BANDA. UN DESTINO.

Forma la tua banda di avventurieri e fai crescere la sua fama, in un modo o nell'altro. Con il nostro aiuto, realizzerai un campo base e userai la tua tenda di comando per pianificare i tuoi prossimi passi, per sigillare un accordo segreto, per bere idromele fino a quando gli Dei stessi non ti faranno i complimenti oppure per giocare a gwent senza distrazioni!

UNA NUOVA CONCEZIONE DI LARP

The Witcher – La Restaurazione è il primo larp sviluppato secondo una nuova visione, che vuole unire la libertà, il senso di avventura, la fantasia di potere e il sano divertimento dei giochi di una volta con la profondità narrativa degli eventi *new wave*.

Le vittorie saranno significative perché la sconfitta tornerà a farsi sentire. Il tuo futuro non sarà deciso dal personaggio che scegli ma dalle tue azioni. Allo stesso tempo, avrai una scheda dettagliata e tutti gli stimoli di gioco di cui potrai mai sentire il bisogno.

IL NOSTRO MOMENTO

> *"Tutti conoscono la leggenda. Trent'anni fa, gli ultimi strighi sono scomparsi, come neve nera sciolta dalle ingiurie del tempo. Con loro, anche la mortale prova delle erbe è svanita dalla storia per rifugiarsi negli evanescenti confini del mito. Gli strighi sono scomparsi. Ma non i mostri. Non l'oscurità nel cuore degli uomini. E così abbiamo risposto al richiamo. Dai Regni del Nord. Dalle isole Skellige. Da Nilfgaard. Da Toussaint. Da ovunque abbiamo risposto al richiamo. Bastardi e puttane, nobili decaduti e spie in disgrazia, mercenari e galeotti, streghe e cacciatori. Non abbiamo niente da perdere. Siamo pronti a tutto. Pronti a invocare le parole più oscure, pronti ad accogliere nera corruzione, pur di riprendere il potere che fu degli strighi.*
>
> *Cosa ne faremo?*
>
> *Quello che vogliamo.*
>
> *Questo è il nostro momento."*

LA TUA BANDA

Per prima cosa dovrai scegliere di quale banda fare parte. Questo processo avverrà in più fasi, tramite la piattaforma gestionale di Terre Spezzate. Prima sceglieranno i capigruppo, poi i sostenitori solitari e infine tutti gli altri. Per quanto possibile vi chiederemo di compilare una lista di circa cinque preferenze, in modo che a ognuno venga assegnata una banda tra quelle verso cui ha interesse.

Ricorda che le bande, per come abbiamo scelto di scriverle, rappresentano un punto di partenza: servono per darti una base su cui costruire il tuo gioco. Dove vorrai portare la tua dipende solo da te e dai tuoi alleati. Non solo. Ogni banda può essere giocata e declinata in molti modi diversi, non esiste un modo "giusto" di interpretarla. Per esempio, gli Erranti del Lago possono essere visti sia come valorosi cavalieri arturiani che come damerini imbellettati e superficiali, oppure come giovani idealisti senza vera esperienza innamorati però della cavalleria e dei suoi valori. Come sempre, la scelta è tua.

> *Di seguito trovi una breve descrizione di ogni banda.*
>
> *Se vuoi conoscere tutta la storia, leggi le CRONACHE DEL NUOVO ORDINE da pagina 45.*
>
> *Vedi anche la Galleria dei Personaggi divisi per Bande sul gestionale.*



Patto del Giglio

I primi a coltivare il sogno di fondare un Nuovo Ordine di Witcher, ispirato agli ideali di giustizia e disciplina di Erland di Larvik. Come mercenari, hanno da sempre combattuto nelle Marche di Confine, soprattutto nei territori che furono di Temeria, accettando quasi solo incarichi di caccia al mostro. Alcuni di loro vestono con orgoglio il bianco e l'azzurro.



Bastardi di Ferro

Ferro dentro. Ferro fuori. I più famosi ed efficienti mercenari di tutte le Marche di Confine. Uomini e donne nati durante la guerra dei dieci anni e poi forgiati da una vita di costante battaglia. Le armi sono il loro mestiere, l'acciaio la loro moneta, l'unità la loro forza.



Erranti del Lago

Per la Spada e per la Bianca Dama, queste le parole con cui gli Erranti suggellano i loro sacri giuramenti. Innamorati dei cavalieri e delle dame che, eleganti e gloriosi, da sempre cavalcano nelle fiabe di Toussaint, questi mercenari hanno deciso di dare vita ai loro sogni nel luogo dove tutto è possibile: le Marche di Confine. Potrà l'eleganza di storie e canzoni sopravvivere al fuoco della battaglia?



Compagnia della Stella

Un tempo la fama di questi mercenari li precedeva in ogni angolo delle Marche di Confine. Erano conosciuti come uomini e donne d'arme guidati da ideali di giustizia e compassione, tanto da accettare solo quei contratti che non avrebbero fatto danno al popolo o alla terra. Ora tutto è cambiato. Ora sono conosciuti come i *Macellai di Acquafredda*. Le loro mani sono sporche di sangue. Eroi o mostri, cosa saranno gli strighi della Stella?



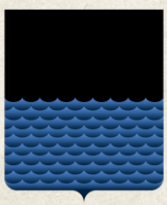
Figli dell'Ortica

Un tempo mercenari di scarso valore, i Figli dell'Ortica avevano scambiato la spada del guerriero per la maschera del guitto, guadagnandosi da vivere raccontando le storie degli strighi di un tempo. Ma ogni spettacolo deve finire, e ora i Figli dell'Ortica hanno dovuto, per forza e per destino, riprendere il loro antico mestiere delle armi. A quale vocazione risponderanno? C'è spazio nel Nuovo Ordine per la leggerezza di feste e canzoni?



Corte dei Corvi

Piccoli criminali di strada raccolti dai peggiori angoli delle Marche di Confine. Grassatori, barattieri, banditi, accattoni, imboscati, ricettatori, ladri di vacche, leccapiedi, truffatori e spie. Queste le parole più gentili in passato dirette alla Corte dei Corvi. Ma ora tutto è cambiato. Ora hanno trovato Kaer Arnaghad, la roccaforte del Nuovo Ordine, di cui sono gli unici a conoscere segreti e misteri. Ora possono essere acclamati come eroi. Ma vorranno davvero cambiare vita?



Onde Nere

Sono i fiumi a dare al Continente la sua forma, a dividere i confini dei regni e a indicare le rotte mercantili. Sono i fiumi, con anse e caverne nascoste, a dare rifugio a questi mercenari legati a doppio filo con pirati e contrabbandieri. Le Onde Nere, tra una partita a dadi e una rissa in taverna, possono mettere in comunicazione chiunque con il mercato sommerso delle Marche di Confine e persino trovarsi a maneggiare grandi quantità d'argento per dei sovrani senza corona del sottomondo criminale.

Ordine della Rosa Bianca



Per secoli, nei Regni del Nord, i cavalieri erranti della Rosa Bianca hanno combattuto per proteggere l'umanità dal buio e dal male, dalla nebbia e dalle spine. Lentamente, l'Ordine ha perso la sua via, sprofondando nel fango e nella corruzione, fino a bruciare dall'interno. Dalle ceneri nacque l'Ordine della Rosa Fiammeggiante. Eppure, qualcuno ancora ricorda le gesta dei vecchi cavalieri. Qualcuno ancora ricorda l'antico codice dei guerrieri di un'epoca perduta. L'onore e il dovere. Questi mercenari sostengono di aver raccolto l'eredità della Rosa Bianca. Di prestare fede agli antichi giuramenti. Di essere in grado di sfidare le ingiurie del tempo. *Un Cavaliere è vincolato all'onore. Il suo coraggio non teme sconfitta. La sua fede è eterna lealtà.*

Code Mozze



Per chi non sa leggere i segni, le Code Mozze sono simili a qualsiasi altra banda di mercenari senza niente da perdere: combattenti alla bisogna e gentaglia per vocazione. Chi sa leggere i segni, invece, vede in loro la lunga mano di Salamandra, dell'antico furto a Kaer Morhen, dell'alchimia proibita e della Bianca Morte. Chi sa leggere i segni, però, preferisce non raccontare altri segreti.

Cavalieri della Loggia



Nessun mercenario si intende di malefici e stregoneria, di nebbia e prodigi, di incanti e magia. Nessuno tranne i Cavalieri della Loggia. Per anni questi uomini e queste donne d'arme e conoscenza hanno servito come mano della Loggia delle Maghe nelle Marche di Confine. Ora, per sfuggire a infamanti accuse di tradimento, sono legati per sempre al Nuovo Ordine. A chi va la loro vera fedeltà? E fino a che punto si spinge la loro conoscenza su poteri e prodigi, su segreti e misteri, su ciò che è proibito e su ciò che non è?

Spettri di Cintra



La Nebbia e le Spine hanno inghiottito Cintra, in una sola notte. Gli Spettri sono tra i pochi sopravvissuti all'orrore che accadde nel buio. Gli unici ad aver lasciato la città maledetta, portandosi via un frammento di nebbia. Cosa faranno, della vita che gli è rimasta? Quanto vino serve per mandare via il sapore di cenere?



Ordine della Rosa Fiammeggiante

Per secoli, nei Regni del Nord, i cavalieri erranti della Rosa Bianca hanno combattuto per proteggere l'umanità dal buio e dal male, dalla nebbia e dalle spine. Lentamente, l'Ordine ha perso la sua via, sprofondando nel fango e nella corruzione, fino a bruciare dall'interno. Dalle ceneri nacque l'Ordine della Rosa Fiammeggiante. In nome del Fuoco Eterno, la Rosa Fiammeggiante vuole proteggere il Nuovo Ordine dal male che si annida nella sua stessa anima, dagli inganni dei mostri, dalle lusinghe della stregoneria, dal richiamo del buio.



Mastini di Vivaldi

Nelle Marche di Confine, tutti conoscono la leggenda dei Mastini, un gruppo di mercenari così temerario da tentare l'impresa più folle: derubare la cassaforte di Vivaldi e della sua banca. Ovviamente non ci sono riusciti. In qualche modo, però, devono aver fatto colpo, perché Vivaldi non li ha fatti impiccare, ma ha deciso di rendere i Mastini suoi liberi agenti. Questi mercenari hanno a disposizione enormi somme di denaro che possono gestire in autonomia, purché, ovviamente, portino profitto alla Banca Vivaldi.



Banda della Catena

Esistono scelte molto semplici da prendere, soprattutto quando sei in una cella sotto le torri di Redania. Rischiare la morte come Strighi oppure conoscere il boia e la sua forca. Una scelta facile. Il difficile viene dopo. Cosa farsene, di questa libertà? Cosa diventare, quando in comune si ha solo una condanna a morte, a volte del tutto infondata?



Brigata Eclissi

Nell'Impero di Nilfgaard si può diventare schiavi per molti motivi. Per debiti. Per colpa. Per destino. Non fa differenza. Può capitare a tutti. Nobili decaduti o plebei, ricchi mercanti o semplici straccioni. Ad alcuni di questi schiavi, però, capita il più grande onore: essere scelti per far parte della Brigata Eclissi, diventando così gli schiavi personali dell'Imperatore Morvran Voorhis. Soddisfare un tale padrone è molto difficile, ma le ricompense sono grandi: onore, prestigio, terre e titoli, perché Morvran vuole dare una nuova forma all'Impero.



Orfani della Palude

Bambini un tempo prigionieri delle tre megere, liberati dal leggendario Geralt di Rivia. Ora si sono uniti in una compagnia mercenaria, per combattere il male che ha distrutto la loro vita. Tuttavia, nessuno può davvero scappare al tocco delle spine. Nessuno può smettere davvero di ascoltare i sussurri di Colei-che-sa.



Eredi di Crinfrid

Gli unici veri cacciatori di mostri in mezzo a un mare di mercenari che si improvvisano strighi. Sono eredi di una cultura diversa, di un modo di vivere antico, creato da chi, senza magia o inganni, aveva imparato a sconfiggere le creature mostruose. Questi mercenari sanno che la caccia inizia anche dallo spirito, dai riti, dalla disciplina. Il Drago è la loro preda. Il Drago è la loro fede. Il Drago è il loro segreto.



Guardiani di Zavada

La più sgangherata e sfortunata banda di mercenari di tutte le Marche di Confine, riuscita in qualche modo a conquistare la piccola baronia di Zavada e a farsi riconoscere al pari della nobiltà. Cosa può andare storto?



Vatt'ghern

Una parola nella Lingua Antica. Vatt'ghern. Significa strigo. Scegliere come nome una parola nella Lingua Antica è come fare una dichiarazione di appartenenza, come mettere in risalto quella discendenza elfica che molti nascondono. Ma appartenenza a cosa? A Dol Blathanna? Agli Scoia'tael? O a qualcosa di più antico e più oscuro, che riposa nei boschi?



Volpi Stonate

C'è chi non ha un grande passato, c'è chi non ha segreti o misteri, chi non ha combattuto nessuna battaglia, chi non ha visto il mondo e non ha visto la notte. C'è chi non ha un grande passato ma fantastica sul futuro, l'avventura e la fama. C'è chi vende la sua taverna per inseguire un sogno. C'è chi non è niente ma un giorno sarà tutto.



Raminghi di Temeria

Una banda di mercenari raccolti tra le strade di una Temeria spezzata e distrutta da anni di guerra. Pur avendo fatto parte del Nuovo Ordine fin dalla prima Cerca, i Raminghi sono sempre stati restii ad aprirsi verso gli altri Strighi, come se si trovassero circondati da nemici e non da commilitoni. Tra tutti i segreti che i Raminghi custodiscono, uno in particolare non può essere ignorato: come hanno fatto a sopravvivere alla fallimentare marcia contro Cintra, mentre tutte le altre bande partite insieme a loro sono scomparse?

LA TUA STORIA

Siamo nell'anno 1315. Più di quarant'anni sono passati da quando Geralt di Rivia ha sconfitto la Caccia Selvaggia. I cacciatori di mostri di un tempo sono scomparsi. Bande di mercenari senza fama o gloria tentano di costruire un Nuovo Ordine di Strighi. Tu fai parte di loro.

Tutto è iniziato dopo la sconfitta della Caccia Selvaggia. Lentamente, senza che qualcuno ne intuisse il motivo, le creature mostruose iniziarono a scomparire dal continente, forse rifugiandosi nel buio di selve e caverne. I primi ad accorgersene furono i Regni del Nord, che ne approfittarono per concentrare tutte le loro forze a sud, contro l'esercito di Nilfgaard, dando così inizio alla Guerra dei Dieci Anni.

Quando la guerra ebbe fine, lo scacchiere del continente era cambiato radicalmente. Tre grandi potenze erano emerse come egemoni: l'Impero di Nilfgaard, ora asserragliato nel versante meridionale dei Monti Amell: i Regni del Nord, avanzati fino a riconquistare Vizima, e i clan delle Isole Skellige, che avevano approfittato della guerra per sbarcare come conquistatori nei territori di Cidaris, Kerack e Verden.

Il confine tra le tre potenze è costituito dagli antichi regni di Cintra e Temeria, andati a disgregarsi durante la guerra e ora conosciuti con il nome di Marche di Confine. È in questi luoghi di frontiere che si svolgerà la tua storia. Il resto del Continente sarà solo uno sfondo.

Dopo la fine della Guerra dei Dieci Anni, iniziò un periodo di pace e prosperità, non tuttavia privo di ombre. Con la quasi totale scomparsa delle creature mostruose, l'odio per gli Strighi esplose del tutto e gli ultimi cacciatori mutanti ancora in vita furono linciati e uccisi, finché non ne rimase più nessuno. Quasi contemporaneamente, la Loggia delle Maghe decise di fortificare la sua egemonia e lanciò una campagna di assassinii contro maghi e stregoni, di fatto eliminandoli completamente dal continente.

Mentre questo accadeva, a cavallo dell'anno 1300, le creature del buio ricominciarono a comparire nelle Marche di Confine e alcune bande di mercenari iniziarono la grande cerca che li avrebbe portati ad ereditare, anche se solo in piccola parte, il potere degli strighi di un tempo.

> *Per conoscere la storia della tua banda e di molti personaggi che potrai incontrare nelle tue avventure, leggi a p. 45 le CRONACHE DEL NUOVO ORDINE, una descrizione dettagliata di tutti gli eventi accaduti tra il 1300 e il 1315.*
>
> *Se invece vuoi scoprire l'antica storia del primo Ordine degli Strighi, la cronologia esatta delle tre Guerre Nilfgaardiane e delle Guerra dei Dieci anni, leggi la STORIA DEL CONTINENTE da pagina 26.*

NOTA

Come palcoscenico per le tue avventure, avrai a disposizione l'affascinante e dettagliato mondo di The Witcher. Nello specifico, il nostro larp segue il canone dei videogiochi, ignorando completamente sia i libri che la pessima serie di Netflix. Se vuoi giocare un personaggio colto ed esperto di storia antica, puoi utilizzare la wiki di The Witcher per approfondire avvenimenti e personaggi, però ricorda: la nostra storia diverge completamente dalla fine di Wild Hunt, dopo la sconfitta della Caccia Selvaggia da parte di Geralt.

LA TUA SCUOLA

> *Come scoprirai leggendo le CRONACHE DEL NUOVO ORDINE, dopo aver subito un pericoloso rituale per ereditare il potere degli antichi Strighi, il tuo personaggio ha acquisito anche un profondo senso di appartenenza per una delle cinque scuole.*

Potrai scegliere la tua scuola senza limitazioni. Da questa scelta dipenderanno le abilità del tuo personaggio, le sue inclinazioni e una parte del suo passato. Non tutti gli appartenenti a una scuola saranno uguali: potrai infatti scegliere tre abilità da una lista di dieci, unica per ogni Scuola, e a quale tipo di imprese hai partecipato. A prescindere dalla scuola di appartenenza, tutti gli Strighi potranno imparare a maneggiare armi d'argento.



Scuola dell'Orso

Specializzati nel combattere protetti da pesanti armature e scudi impenetrabili, questi Strighi apprezzano sopra ogni cosa la forza e l'onestà. Conoscono i segreti della forgia e possono aiutare i loro compagni riparando armature e affilando armi.



Scuola del Grifone

Votati ai valori della cavalleria, dell'onore e dell'eleganza, i Grifoni si specializzano nell'arte del duello e della magia dei Segni, di cui sono maestri indiscussi. Alcuni di loro vengono addestrati a portare le armature più pesanti e pregiate, mentre altri preferiscono combattere senza protezioni, indossando solo splendidi tabarri.



Scuola del Gatto

Ladri, esploratori, contrabbandieri, battitori, pirati e duellanti dai colpi scorretti, i Gatti sono tutto questo e forse molto altro ancora. Sono maestri di arco, daga e spada. Amano le vittorie conseguite con ingegno e destrezza, i colpi precisi, la bella vita e le feste innaffiate da vino pregiato. Inseguono tutti i tipi di ricchezza, soprattutto la più preziosa: informazioni e segreti.



Scuola della Manticora

Strighi famosi per dare più valore alla conoscenza che alla forza, le Manticore padroneggiano i segreti dell'alchimia e la loro maestria dei Segni è superata soltanto dalla scuola del Grifone. Preferiscono utilizzare armature leggere e scudi piccoli ma maneggevoli e sono famosi per riuscire a estorcere segreti e confessioni dai loro prigionieri.



Scuola del Lupo

La più versatile di tutte le Scuole, si specializza allo stesso modo nel combattimento con armi, anche a due mani, e nell'utilizzo dei segni. Gli Strighi del Lupo preferiscono utilizzare armature medie e conoscono tecniche efficaci per combattere in piccoli gruppi.

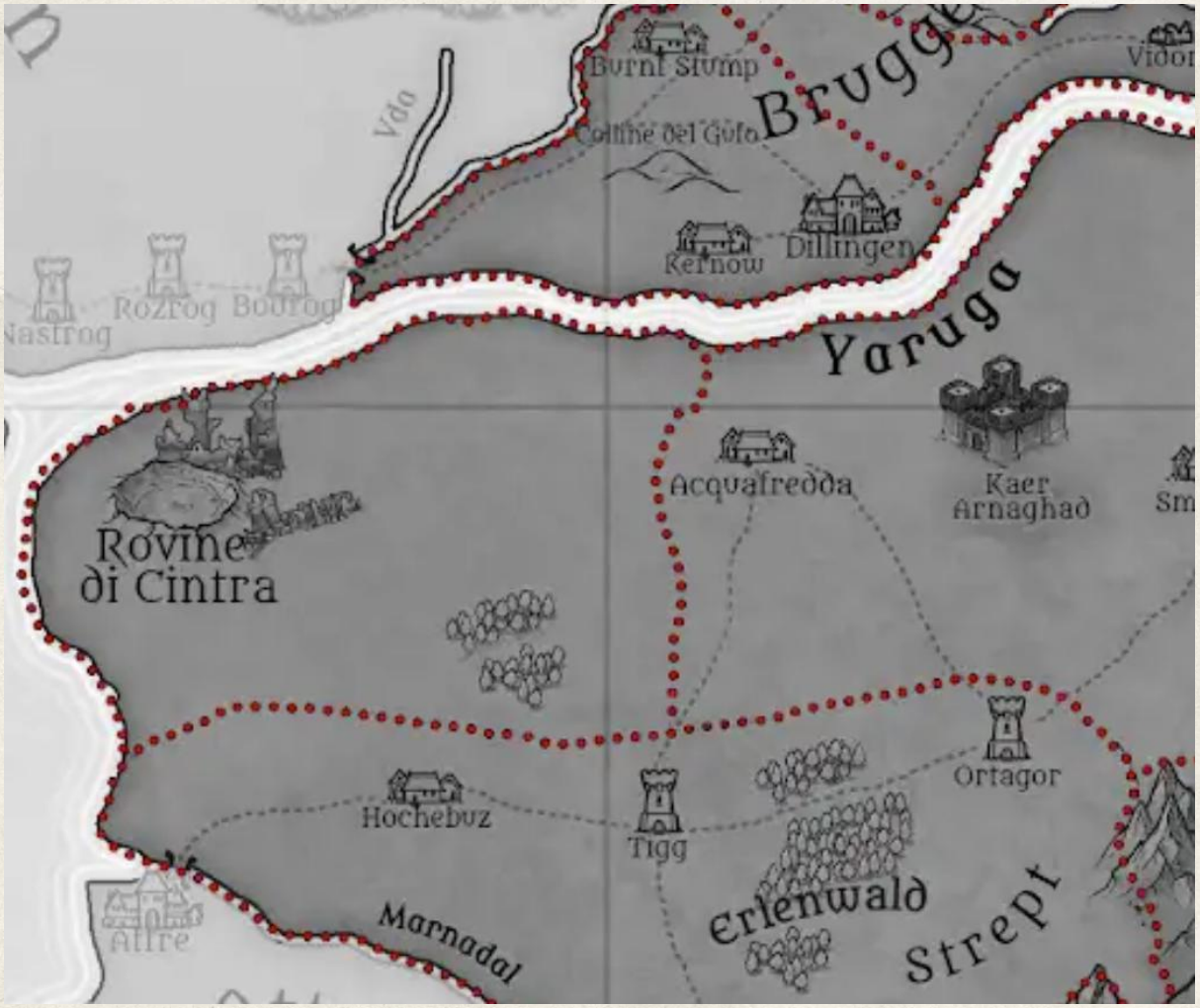
*Vedi anche sul gestionale la **Galleria dei Personaggi** divisi per Scuola*



Scuola della Vipera

Assassini. Traditori. Uccisori di Re.
Questa scuola non può essere selezionata durante la creazione del personaggio.

INTRODUZIONE AL LARP



LA SECONDA ADUNATA

Ogni anno, dopo la notte di **Saovine**, quando ha inizio l'autunno, le Nebbie strisciano lente oltre le distrutte mura della città di **Cintra**, come una marea grigia e inarrestabile. I boschi e le campagne che vengono avvolti in quella foschia, fredda come il buio tra le stelle e solenne come il respiro dei morti, non conoscono quiete. Dove giungono le Nebbie le notti si fanno più scure e il sonno delle anime si interrompe. Crudeli **mostri necrofagi** escono dai loro nascondigli per pasteggiare sulle carogne, e gli spettri dei dannati si risvegliano per esigere giusta vendetta contro traditori e vigliacchi. Dove giungono le Nebbie, **stregoni e negromanti** si fanno sedurre da promesse di potere sussurrate da una voce senza forma che si può sentire solo nell'istante in cui il fuoco si spegne per l'ultima volta dentro una casa.

Ogni anno, le maree della Nebbia si diffondono nei dintorni di Cintra ma sempre, all'inizio della primavera, recedono all'interno delle sue mura, come richiamate dalle regole di una tregua più antica del tempo e più sacra del primo cerchio. Ogni anno. Ma non questo. Non nel **1315**, l'anno in cui il **Nuovo Ordine** preparava la sua **Seconda Adunata**.

La notte di **Imbelik** segna la fine dell'inverno e il momento in cui le Nebbie si ritirano verso Cintra. Nel 1315 questo non è successo. Come richiamate da parole proibite, le Nebbie hanno continuato ad avanzare, lente e inesorabili. Il loro grigio manto è arrivato fino a **sfiorare** il villaggio di **Hochebuz** a sud di Cintra e il contado di **Acquafredda** a est, proprio di fianco a **Kaer Arnaghad**. Tuttavia, le Nebbie si sono spinte con maggior impeto verso nord, arrivando a inghiottire la marca di **Dillingen**.

Dillingen è una marca secondaria e il suo signore, il **Visconte Bronislaw Konarski,** è un nobile di poco conto. Nonostante questo Dillingen è un **importante nodo strategico**. Nei suoi territori, infatti, si trova il principale ponte sul fiume Yaruga. Si tratta del **Ponte di Kernow**, nei pressi dell'omonimo villaggio. Il Ponte di Kernow è uno dei due grandi ponti sul fiume, assieme a quello di **Porto Rosso,** nella parte orientale delle Marche di Confine.

A causa dell'importanza del Ponte di Kernow i due nobili più influenti delle Marche di Confine, ovvero il **Principe Corley di Maribor** e **Carwin Erin Dyffriyn aep Dheran, il Cavaliere Nero di Cintra,** hanno inviato alcuni dei loro armati ad aiutare le milizie cittadine del visconte Bronislaw a mantenere l'ordine. Ovviamente è apparso subito chiaro a tutti che il vero scopo dei due signori fosse quello di assicurarsi influenza e controllo sul Ponte di Kernow.

Le cose, però, non sono andate come previsto. A quanto pare, circa due settimane fa, gli armigeri di Maribor, vestiti di verde e provenienti da nord, si sono incontrati con i soldati di Carwin aep Dheran, vestiti di nero e provenienti da sud, proprio sul Ponte di Kernow. Da quel momento sembra che le due guarnigioni siano **scomparse nel nulla.**

Come ci si poteva aspettare, questo avvenimento ha infiammato le mai troppo celate ostilità tra il Principe di Maribor e il Cavaliere Nero di Cintra: ognuno, infatti, accusa l'altro di aver teso un'imboscata alle proprie truppe e chiede di essere risarcito. Allo stesso modo, il visconte Bronislaw lamenta di non aver ricevuto l'aiuto promesso e pretende soddisfazione.

Per evitare l'inasprirsi di un conflitto che nessuno avrebbe i mezzi per combattere, i tre nobili hanno accettato di riunirsi in un luogo neutrale per trovare, di comune accordo, qualcuno che li possa giudicare e porre fine alla diatriba. Il luogo neutrale scelto è stato, ovviamente, Kaer Arnaghad, dove **il Principe, il Cavaliere** e **il Visconte** giungeranno in occasione della **Seconda Adunata** del Nuovo Ordine.

L'avanzata delle Nebbie ha causato, tra le altre cose, un drastico aumento della presenza di creature mostruose. Questo, unito al fatto che l'attenzione dei nobili più importanti è concentrata su Dillingen, ha reso le Marche di Confine un luogo, se possibile, ancora più pericoloso e instabile di prima. Senza armati a mantenere l'ordine non solo i contadini non sanno a chi rivolgersi per essere protetti, ma l'attività di criminali, grassatori e barattieri è cresciuta indisturbata. Come se non bastasse dai territori della vecchia Temeria giungono voci di attacchi ai danni dei nobili perpetrati da gruppi di ribelli, siano essi **Scoia'Tael**, **Bande Blu** oppure semplicemente contadini e servi della gleba. Si dice che un famoso agitatore di folle, un tal **Klaudius**, abbia iniziato ad aizzare i braccianti contro i loro signori. Inoltre, i territori di **Porto Rosso** sono da mesi flagellati dalle incursioni di un gruppo di briganti conosciuto come **I Randagi di Spalla**, comandato da una misteriosa figura che si fa chiamare semplicemente **Il Maiale.**

Se le **Nebbie** sono avanzate, in questo inverno nessuno ha avuto sentore di malvagi prodigi causati dalle **Spine**. Forse un'unica buona notizia, a meno che non si tratti della quiete prima della tempesta.

Mentre nelle Marche di Confine inizia una primavera senza luce, a Kaer Arnaghad gli strighi del Nuovo Ordine si preparano a svolgere la loro Seconda Adunata. Alla fortezza sono attesi gli **ambasciatori** delle tre potenze, ovvero **Eilan aep Ardal**, **Wesley Forthrite** e **Drangarnir Tuirseach** che si dovranno occupare di valutare l'operato dell'Ordine e di nominare i suoi ufficiali, tutto questo mentre le cinque Scuole dovranno riempire la loro gerarchia interna, ognuna seguendo le proprie tradizioni.

A tal proposito, la **Scuola del Gatto** ha fatto sapere a tutti di voler onorare proprio una delle sue antiche tradizioni, organizzando per sabato sera, dopo la chiusura del Kaer, una grande **gazzarra**. La gazzarra è una notte di festa e sbronza, di gioco d'azzardo e di maschere, di fiamme e di spettacoli, d'amore e d'avventura, di coltelli e di tradimenti. In occasione della Seconda Adunata, la Scuola del Gatto, con l'umiltà e il contegno che la contraddistingue, ha chiesto a tutte le bande aiuto per organizzare una festa che le Marche di Confine si possano ricordare per sempre, mettendo a disposizione i loro campi. È noto infatti, soprattutto in certi ambienti poco raccomandabili, che lo sfarzo non passa mai inosservato e può portare a stringere amicizie molto importanti.

A sorpresa, forse per approfittare della presenza di grandi signori come il Principe e il Cavaliere, alcuni **nobili** delle Marche di Confine hanno comunicato il loro desiderio di partecipare alla gazzarra. Tra di loro ci sono: **Medvel, il Barone dei Corvi,** signore di **Nido del Corvo**, **Mevyn di Lyria**, signore di **Porto Rosso** e lontano parente della regina Meve di Rivia, **Lisetta Vald**, figlia di Pierre Vald, signore di **Vorune,** e la marchesa **Ivanka di Cleves**, moglie di Corbett II. Non è costume che nobili signori si facciano vedere a una festa di rozzi mercenari, ma non è stato certo possibile rifiutare la loro presenza, anche se c'è chi teme che qualche Gatto troppo zelante coglierà l'occasione per mostrare a questi nobili come ci si comporta durante una gazzarra. Del resto, quando si va nella dimora altrui, bisogna seguire le sue regole. Se le luci della gazzarra attirano nobili e signori, sicuramente nelle sue ombre si nascondono criminali e barattieri. Il Nuovo Ordine dovrà stare attento a gestire questo delicato equilibrio.

È stato indetto, per sabato pomeriggio, un grande mercato di rarità e reliquie. I tre ambasciatori hanno dapprima mostrato disappunto per non essere stati interpellati, ma poi pare abbiano apprezzato l'iniziativa e si dice intendano ufficializzarla e nominare una banda che possa occuparsi, negli anni a venire, della gestione di questa fiera. Purché, ovviamente, tutto fili liscio e tra le rarità in vendita non ci siano intrugli proibiti e carcasse malvagie.

Tramite suoi araldi, **Drangarnir Tuirseach** ha voluto ricordare a tutti che il **Giuramento di Ferro** dei Bastardi **di Ferro** è protetto dalla Legge dell'Ordine: se questi mercenari stringono un contratto e poi lo violano, saranno puniti alla stregua di stregoni e traditori.

Infine, pare che un sospetto antico sia stato finalmente confermato. Forse stanchi di fingere, gli strighi dei Vatt'Ghern si sono mostrati a tutti per quello che sono: **elfi** e **mezzelfi**. Come è possibile che il Rito abbia avuto effetto anche su di loro?

Questi sono gli avvenimenti principali di una primavera avvolta nelle Nebbie, questo lo sfondo su cui, presto, inizierà la Seconda Adunata del Nuovo Ordine degli Strighi.

INFORMAZIONI PRATICHE

Dove e Quando

Quando: 25-27/04/2025 **Dove**: Castello di Paderna (Piacenza)

Indirizzo Location: https://maps.app.goo.gl/aMRQLH4hph3KHHUz6

Orari

VENERDI` 25

- Arrivo in location dalle ore 9:30 in poi
- Allestimento propri campi: dalle 10:00 alle 15:30 max
- Panino per tutti 13:00
- Arrivo di tutti i partecipanti: entro le 14:30!
- Segreteria 15:00 - 16:00
- Briefing e introduzione al gioco: 16:30
- Inizio Gioco 17:30
- Cena seduta (Turno 1) 19:30 - 20:15
- Cena seduta (Turno 2) 20:15 - 21:00
- Chiude il castello, gioco ai campi 23:00
- Fine gioco, quiete 01:30 circa

SABATO 26

- Colazione 09:00 - 10:00 (in B&B: dalle 8 alle 9/9:30)
- Inizio Gioco 10:30 (ritrovo entro le 10!)
- Pranzo a buffet 12:30 - 14:30
- Cena seduta (Turno 1) 19:30 - 20:15
- Cena seduta (Turno 2) 20:15 - 21:00
- Chiude il castello, gioco ai campi 23:00
- Fine gioco, quiete 01:30 circa

DOMENICA 27

- Colazione 09:00 - 10:00 (in B&B: dalle 8 alle 9/9:30)
- Inizio Gioco 10:30 (ritrovo entro le 10!)
- Pranzo a buffet 12:30 - 14:30
- Fine Gioco 15:30 circa
- Riordino collettivo: 15:30 - 16:30
- Smontaggio propri campi: dalle 16:30

IL TUO CAMPO

La tua banda avrà a disposizione uno spazio per montare una tenda comando e allestire un accampamento che diventerà molto spesso il centro del tuo gioco. Sarà qui che terrai riunioni importanti, ordirai oscure cospirazioni o festeggerai con vino e dadi le tue vittorie. Proprio per questo è importante che ogni accampamento sia allestito con gusto e curato in tutti i suoi dettagli.

Avere un campo bello e vivibile non solo arricchisce l'esperienza di tutti, ma sarà fondamentale per definire il carattere e la personalità della tua banda. Cos'è il tuo accampamento? Solo una tenda dove stabilire piani di azione? O magari vorrai costruirti una taverna dove giocare a gwent in cambio di informazioni scottanti? Forse preferirai delimitare un'area per organizzare giostre e tornei d'arme, oppure una forgia dove affilare armi e riparare armature. Oltre a tutte queste scelte, ricorda che molti personaggi, giocanti e non, saranno più inclini a visitare alcuni campi piuttosto che altri. Di certo la nobile La Valette non vorrà entrare in una tenda di straccioni, mentre noti criminali di Novigrad preferiranno evitare i campi agghindati alla moda dei nobili signori.

Tutti i campi particolarmente curati, potranno anche ricevere dallo staff degli speciali privilegi legati alla loro estetica.

Per il tuo campo avrai a disposizione un lotto di circa 10×15 metri, sufficiente a montare una grande tenda e ad allestire degli spazi esterni, includendo anche un banco per una attività artigianale, un banco di mercato o qualunque altra cosa vi aggradi.

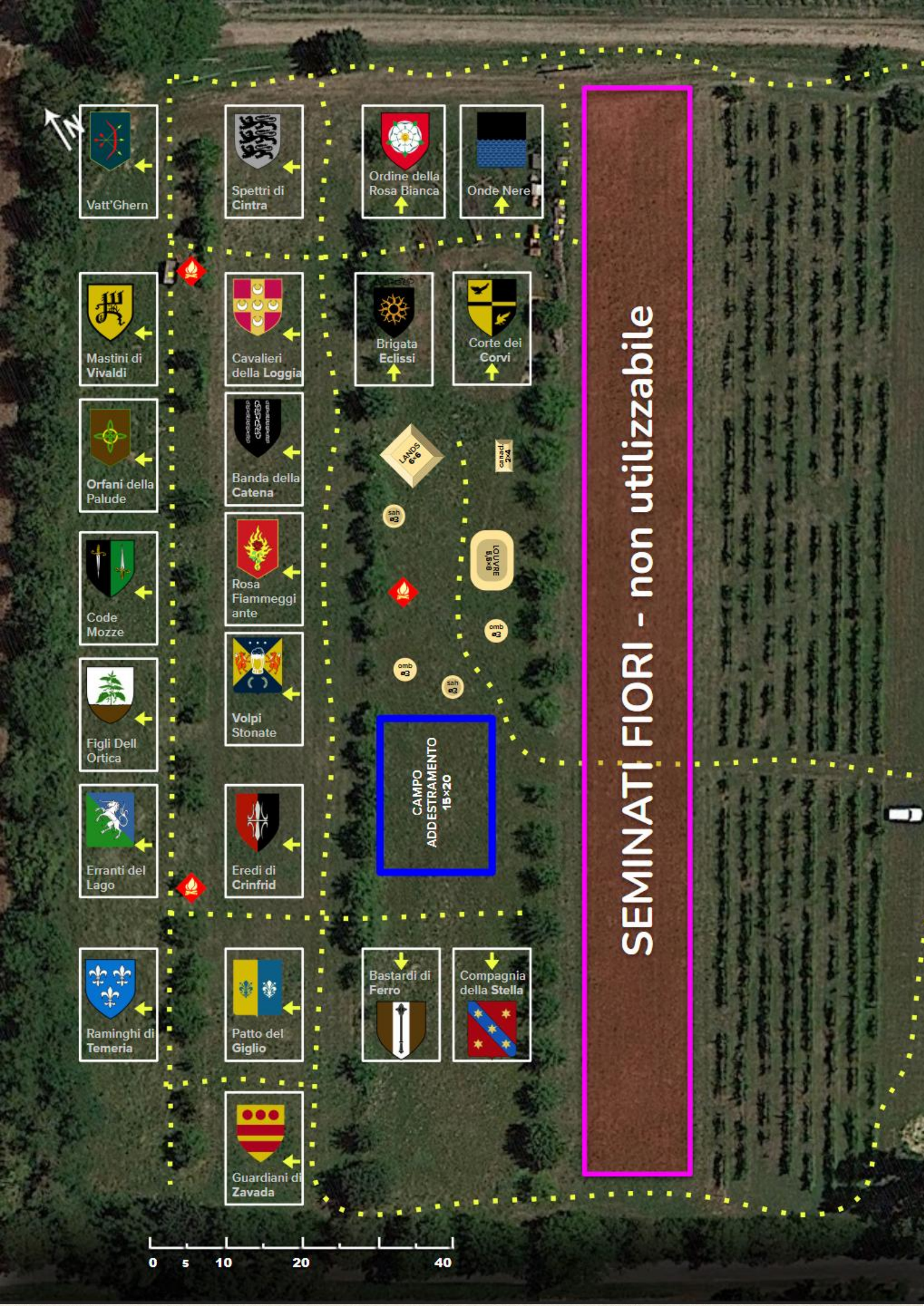
L'allestimento del campo sarà a cura dei partecipanti della banda, ma nel forum dedicato i nostri maestri scenografi ti aiuteranno con piacere e risponderanno a (quasi) ogni tua domanda.

Affittare Tende ed Arredamento

Se non hai a disposizione una tenda medievale, o vuoi arricchire la tua base con un velario, è possibile noleggiare un certo numero di Tende direttamente dagli organizzatori. Offriamo la possibilità di noleggiare anche panche e tavoli. La disponibilità non è infinita quindi ti raccomandiamo di prenotare il prima possibile.

Ricordiamo che, a tutte le bande iscritte come gruppo, verranno forniti in comodato d'uso gratuito:

- Lo stendardo della vostra Banda, realizzato dai nostri scenografi su indicazione del Capogruppo;
- Una cassa di allestimenti e soprammobili (candelabri, reggitorcia, tovaglie, drappi, carta e penna d'oca).


N
Vatt'Ghern
Spettri di Cintra
Ordine della Rosa Bianca
Onde Nere
Mastini di Vivaldi
Cavalieri della Loggia
Brigata Eclissi
Corte dei Corvi
Orfani della Palude
Banda della Catena
LANDS 6×6
2×4
sah ø3
LOUVRE 5×5
Rosa Fiammeggiante
Code Mozze
omb ø3
Volpi Stonate
Figli Dell Ortica
CAMPO ADDESTRAMENTO 15×20
Erranti del Lago
Eredi di Crinfrid
SEMINATI FIORI - non utilizzabile
Bastardi di Ferro
Compagnia della Stella
Raminghi di Temeria
Patto del Giglio
Guardiani di Zavada
0
5
10
20
40

Gestione dei fuochi e dell'illuminazione da campo

La vita da campo di ogni banda sarà una parte importante del gioco e da subito abbiamo sottolineato quanto vorremmo che ogni campo sia curato e caratterizzato al massimo. Per quanto riguarda i fuochi dobbiamo però considerare che l'accampamento sarà allestito in un prato che ospita anche un vigna. E la proprietà si è raccomandata di avere la massima cura del manto erboso.

Quindi da parte dello staff saranno garantiti ed alimentati un fuoco principale ed altri due fuochi, tutti su braciere sollevato dal terreno. Saranno inoltre sparse per il campo diverse illuminazioni con torcia a vento.

Non sarà possibile sia per questioni di sicurezza che per evitare di danneggiare l'erba accendere fuochi autonomamente.

Saranno consentite solo le seguenti illuminazioni:

– Candele sia vere che con luce a led che simulino comunque il più possibile una vera candela.

– Lanterne a led sempre che simulino una lanterna ad olio o cera antica.

È inoltre consentito l'utilizzo di fornelli a GAS esclusivamente nell'area dei campi Fuori Gioco, e nella zona dell'accampamento in gioco SOLO SE i fornelli sono stati adeguatamente mascherati e comunque non costituiscano pericolo di incendio.

Tavoli e panche

Il gruppo staff ha deciso di fornire gratuitamente per ogni gruppo un SET composto da un paio di panche ed un tavolo, in modo da dare a chiunque una base stabile su cui iniziare a costruire il proprio campo, ed allo stesso tempo alleggerire il carico dei gruppi per quanto possibile. Questo set verrà fornito comunque sia che si decida di noleggiare una tenda dallo staff sia che si arrivi con il proprio materiale.

NOTA IMPORTANTE: La tenda verrà fornita smontata presso l'accampamento e sarà cura del gruppo provvedere al montaggio. Ovviamente sarà fornita della supervisione da parte dello staff in modo da consentire un montaggio rapido e ben fatto. Alla fine dell'evento, allo stesso modo, si dovrà procedere a riconsegnare la tenda smontata e accuratamente riposta, con tutti i suoi accessori, all'interno dei sacchi.

Link utili

OFFERTE

- REGES: https://reges.store/prodotto/tenda-cavalleresca-herold-4-x-4-m
- FAMWEST: https://www.famwest.de/it/offerte-speciali/
- LARP ZELTE: https://www.larp-zelte.com/A-Tent-235-5-x-3-meters-natural

GRUPPI FB:

- ARMI E BAGAGLI: https://www.facebook.com/groups/374687939223082
- MERCATINO LARP: https://www.facebook.com/groups/340736516098641/
- MERCATO TOSCANO: https://www.facebook.com/groups/330273167326019

SITI

- MITHOLON: https://www.mytholon.com/it/Accessori/Accessori-da-campo/Tende
- BOTTEGA DI MERLINO: https://www.bottegadimerlino.com/tende-medievali?product-page=2
- LARP ZELTE: https://www.larp-zelte.com
- REGES: https://reges.store
- NEGOZIO MEDIEVALE: https://www.negozio-medievale.it/13-tende
- RECREADOR: https://lacasadelrecreador.com
- ETSY: https://www.etsy.com/it/market/tende_medievali?ref=lp_queries_external_bottom-5
- MEDIEVAL LEGEND: https://www.medievallegend1.it/tende-medievali.html
- FAMWEST: https://www.famwest.de/it

I Pasti

Tutti i pasti, dal pranzo di venerdì al pranzo di domenica, sono inclusi nell'evento.

Il pranzo di venerdì è uno spuntino fuori gioco (panini).

La cena di venerdì, pranzo e cena di sabato e il pranzo di domenica sono in gioco. I pranzi sono a buffet, nel cortile e portico del castello, tra le 12:30 e le 14:30 a discrezione di ciascuno. Le cene sono sedute, nella grande sala, e divise in due turni (vedi oltre).

Le colazioni sono sempre fuori gioco, come pure il pranzo di venerdì (panini). Chi pernotta in B&B farà colazione nel B&B stesso, tra le 8 e le 9/9:30; chi pernotta altrove riceverà la colazione nel piazzale del castello, dalle 9 alle 10.

Domenica, dopo la fine del gioco e del riordino collettivo, distribuiremo bibite e inviteremo chi vuole a portarsi via eventuali avanzi.

Cene e Turni

Le cene saranno sedute, nella grande sala del castello. Per ragioni di spazio e di servizio, saranno divise in due turni alfabetici:

- Dalle 19:30 alle 20:15, per tutte le Bande dalla **A alla G**.
- Dalle 20:15 alle 21:00, per tutte le Bande dalla **M alla Z**.

Stoviglie

Se hai stoviglie in stile medievale (es. in coccio o legno) e vuoi portarle per usarle, ti ringraziamo!

In ogni caso forniremo ciotole, posate e boccali in stile per tutti i partecipanti. Chiediamo però a tutti di lavare le stoviglie dopo averle utilizzate, e riporle pulite nei bauli dedicati. Nel cortile del castello c'è un fontanile dove potrete trovare spugne e sapone (e una torcia elettrica per la sera).

Se non lavi le stoviglie, non è grave, ma... quelle pulite finiranno, le ritroverai sporche e quindi dovrai comunque lavarle per poterle utilizzare al pasto successivo.

Importante: non abbandonare in nessun caso i piatti con avanzi di cibo sui tavoli del castello. Come minimo, subito dopo aver mangiato, vuota i piatti nei bidoni dell'organico che troverai vicino ai luoghi dove si mangia.

Preferenze e esigenze alimentari

Se non mangi carne, troverai abbondante varietà di opzioni prive di carne; la carne sarà sempre "palese" (i secondi e i contorni non saranno mai mischiati, ma sempre separati).

Se non mangi glutine, troverai varie opzioni prive di cereali. Non garantiamo tuttavia la presenza di surrogati (es. pane o biscotti senza glutine).

Viceversa:

Se non mangi nessun derivato animale, NON troverai un assortimento soddisfacente di pietanze, e qualsiasi pietanza potrebbe contenere latticini o uova.

Se non mangi glutine E non puoi rischiare contaminazioni indirette (es. farina proveniente da altri alimenti), NON garantiamo la disponibilità di cibo adatto.

Se hai altre allergie o esigenze particolari, chiedi allo staff in loco prima di mangiare.

Se non puoi (o non vuoi) mangiare il cibo fornito dello staff, puoi portare il tuo. Se hai l'assoluta necessità di portare cibo deperibile, puoi preparare un piccolo sacchetto *chiaramente* marcato con il tuo nome ben visibile e lo ospiteremo nei frigoriferi, fino a esaurimento dello spazio disponibile.

Mangiare agli accampamenti in gioco

Negli accampamenti non c'è l'acqua corrente, nè tombini per scaricare l'acqua, quindi mangiarci potrebbe essere scomodo. Ci sarà una grande tenda staff al centro degli accampamenti a uso taverna, ma servirà *solo* acqua, pane, frutta, senza posate.

Il Riordino Collettivo

Domenica, subito dopo la fine del gioco (alle 15:30) ci dedicheremo tutti insieme a riordinare il castello, per circa un'oretta. Ogni Banda verrà assegnata a uno Staff e seguirà le sue istruzioni, occupandosi del riordino / pulizia di un'area del castello. Ti chiediamo quindi di **non** dedicarti, in questa fase, a riordinare la tua tenda fuori gioco, o il tuo accampamento di gioco. Grazie per la collaborazione!

Alle 16:30 al massimo, ma speriamo anche prima, "libereremo" tutti e potrai occuparti tranquillamente dei tuoi materiali.

Pernottamento

Riepiloghiamo qui le varie opzioni di pernottamento:

Campeggio: la radura per campeggiare "fuori gioco" è separata dagli accampamenti in gioco. Si trova a poche decine di metri dal castello.

- B&B: è a soli 2 km dalla location, ha camere quadruple, triple, doppie e qualche singola e include la prima colazione. Se non hai l'auto, se riesci organizzati con la tua banda, se no troverai un passaggio con altri giocatori! Ritireremo la quota per il B&B in segreteria (la trovi già conteggiata sulla tua contabilità).
- Composizione delle camere B&B: potrai compilare un Google Sheet per segnare dove vuoi dormire. In questi giorni inviamo il link via e-mail, prima ai Sostenitori e poi a tutti gli altri. Chi non compila verrà assegnato a una stanza a caso.
- La colazione in B&B verrà servita dalle 8:00 alle 9/9:30.
- "Dormo altrove": diverse persone dormono in strutture prenotate per conto proprio

Posso arrivare giovedì?

- Se dormi al B&B, puoi opzionalmente prenotare una notte extra da giovedì, pagando un sovrapprezzo (25€ per la tripla/quadrupla, 30€ per la doppia, 37€ per la singola). Puoi selezionare questa opzione dalla pagina di iscrizione all'evento, qui: https://terrespezzate.altervista.org/signup.php?ev=2108931554
- Se dormi in campeggio al castello puoi arrivare dal venerdì mattina. Non è possibile arrivare il giovedì (eccezione per staff, PNG e chi collabora al montaggio di giovedì, vedi oltre!)

COLLABORAZIONI

Cerchiamo volontari per darci una mano in una serie di mansioni, tra cui il montaggio del larp. Chi si offre per i PREPARATIVI DEL GIOVEDI potrà campeggiare al castello anche la notte tra giovedì e venerdì! (senza alcun sovrapprezzo).

- Fogli di carta anticata (80)
- Preparativi GIOVEDI e venerdì (permette di campeggiare in castello)
- Preparativi ven mattina tutta
- Preparativi ven mattina solo tardi
- Aiuto segreteria
- Lavapiatti ven sera
- Lavapiatti sab mattina
- Lavapiatti sab pome
- Lavapiatti sab sera
- Lavapiatti dom mattina
- Smontaggio dom 1
- Smontaggio dom 2

Inoltre, diverse tra queste collaborazioni forniscono "Buoni Larp". 1 Buono Larp equivale a 1€ di sconto per partecipare a qualsiasi larp successivo di Terre Spezzate. Puoi leggere tutti i dettagli delle collaborazioni, e offrirti per una (o più) di esse, sul gestionale qui: https://terrespezzate.altervista.org/collaborazioni.php?ev=2108931554

IMPORTANTE: se hai compagni di viaggio, prima di offrirti verifica che la collaborazione sia compatibile con i vostri orari di viaggio!

STORIA DEL CONTINENTE



In questa sezione

L'ANTICO ORDINE 27
La Creazione | 950 27
La fine dell'Età dell'Oro | 1160 29

LE GUERRE NILFGAARDIANE 30
Prima Guerra Nilfgaardiana | 1262-1263 30
Il colpo di stato di Thanedd | 1267 30
Seconda Guerra Nilfgaardiana | 1267 - 1268 .31
Terza Guerra Nilfgaardiana | 1271 - 1273 32

LA GUERRA DEI DIECI ANNI 34
La scomparsa del Buio | 1273 34
Il trono di Kaedwen | 1273 34
La battaglia di Vizima | 1274 34
La battaglia di Brugge | 1279 35
Lo sbarco dei Clan | 1282 37
Il nuovo Imperatore | 1283 38
Lo scisma di Cintra | 1283 39
La Triplice Pace | 1284 40

LA PACE AL TRAMONTO 41
Dopo la Guerra | 1285 - 1300 41
La morte degli Strighi | 1285 42
Il Grande Disegno | 1285 43
La Fine del Secolo | 1299 44

L'ANTICO ORDINE

La Creazione | 950

I primi Strighi furono creati in gran segreto presso il castello di **Rissberg**, al confine tra Temeria e Cidaris. Il mistero su come siano stati eseguiti gli esperimenti è andato perduto da lungo tempo.

> *In effetti, non c'è nulla di più ripugnante di questi mostri che sfidano la natura e che sono conosciuti con il nome di strighi, in quanto figli di una turpe stregoneria. Sono furfanti senza scrupoli, privi di coscienza e di virtù, vere e proprie creature infernali capaci solo di togliere vite...*

Quando gli umani si insediarono nella parte settentrionale del Continente, dovettero affrontare i mostri che abitavano la terra e, ben presto, si resero conto di non essere in grado di sconfiggerli. Per risolvere il problema, i governanti del Nord incaricarono i loro maghi di creare guerrieri dotati di poteri magici che potessero affrontare le creature del buio. Gli stregoni effettuarono i primi esperimenti a Rissberg, e riuscirono a creare i primi strighi. Sfortunatamente queste "creature" possedevano un potenziale magico limitato, furono quindi considerati un fallimento ed infine banditi.

Invece che disperdersi o nascondersi, questi primi strighi furono portati al **Castello di Morgraig** da un gruppo di maghi che volevano continuare l'esperimento. Qui la prima generazione di mutanti continuava ad allenarsi mentre i maghi creavano nuovi loro fratelli. Venne così fondato l'**Ordine degli Strighi,** basato su principi cavallereschi e sull'idea di lavorare per i Regnanti come novelli paladini erranti. Ebbe così inizio la prima **Era degli Strighi**.

Tuttavia, col passare del tempo e dopo essere stato abbandonato dai maghi (ormai soddisfatti o, secondo alcuni, annoiati dal loro esperimento), l'Ordine subì un violento scontro interno, nato da un incidente.

Lo strigo **Arnaghad** attaccò un altro strigo di nome Rhys durante una caccia, quasi uccidendolo. Rhys riuscì a trovare rifugio a Morgraig - l'Ordine non poté fare altro che annunciare ad Arnaghad che vi sarebbero state conseguenze.

Arnaghad tornò a Morgraig non da solo, ma con un gruppo di suoi fratelli decisi a dar battaglia non solo a Rhys e ai suoi, ma all'intero Ordine ormai suo dichiarato nemico.

Dopo un duro scontro e numerose perdite, l'Ordine risultò vittorioso. Arnaghad ed i superstiti del suo gruppo fuggirono sulle **Montagne Amell**, dove in seguito fondarono la **Scuola dell'Orso**.

> *Arnaghad, secondo alcuni, è nato testardo. Insolente nei confronti delle autorità, detestava chiunque cercasse di imporgli la propria volontà, privilegiando l'autonomia sopra ogni altra cosa. Questo è stato in gran parte il motivo per cui ha fondato la sua scuola per Strighi.*
>
> *Mentre gli altri Strighi vedevano in se stessi un dovere, uno scopo che trascendeva la semplice necessità, Arnaghad percepiva il proprio lavoro come nient'altro che questo: lavoro. Uno strigo doveva accettare contratti, uccidere mostri e raccogliere monete: tutto il resto, sosteneva, erano solo sciocchezze gonfiate per alimentare l'ego.*

Negli anni a venire, nuovi tradimenti e nuove scissioni portarono alla nascita delle altre Scuole note alla Storia. Alcuni **assassini** provarono a uccidere il fuggitivo Arnaghad e, dopo il fallimento, si ritirarono sulle montagne **Tir Tochair** dove crearono la **Scuola della Vipera**, mentre altri strighi scontenti di **Ivar Malocchio** e delle sue ambizioni si spostarono a sud, dove nasce il deserto custode di morte e segreti, per creare la **Scuola della Manticora.**

Venti giovani apprendisti, infuocati dai racconti che parlavano di innumerevoli divisioni all'interno dell'Ordine, decisero che non avrebbero più fatto parte di un'istituzione morente e decisero di cercare da soli la fama ed il rispetto del Continente, dando così vita alla **Scuola del Gatto.**

I restanti strighi ancora fedeli all'Ordine diventarono vittime della grande ambizione con cui l'Ordine stesso era nato: come avrebbero potuto raggiungere il loro scopo, dopo tutti questi scismi e

scontri? Morgraig divenne più un rifugio dove nascondersi che una gloriosa aula per cavalieri erranti. Dopo infiniti dubbi e ripensamenti, persino il famoso **Erland di Lavik** decise di abbandonare l'Ordine con tredici dei suoi migliori allievi, fondando la **Scuola del Grifone**.

Gli ultimi strighi rimasti nell'Ordine decisero di abbandonare Morgraig al passato e alla Storia: viaggiarono verso est, stabilendosi infine nella valle di Kaer Morhen. Qui fondarono la **Scuola del Lupo** ponendo ufficialmente fine all'antico Ordine degli Strighi.

La fine dell'Età dell'Oro | 1160

Dopo la fine dell'Ordine e la costruzione delle sei scuole indipendenti, ebbe inizio la **Seconda Era degli Strighi**, spesso chiamata anche **Età dell'Oro**.

La presenza di uno strigo nella regione era la norma per ogni villaggio e castello; nonostante le differenze e peculiarità dei membri delle diverse scuole, i contratti non mancavano, come l'oro con cui pagarli.

Tuttavia, verso la metà del 1160, la ruota del destino iniziò a girare. Gli strighi erano diventati troppo numerosi ed efficienti - i mostri sempre più rari e nascosti.

Grazie alla propaganda delle chiese del Nord e alla diffidenza dei governanti, furono proprio gli strighi a sostituire le creature del buio agli occhi del contado e dei bottegai.

I cacciatori di mostri erano diventati mostri e capri espiatori. Tutte le scuole conosciute furono attaccate da folle inferocite e moltissimi strighi vennero linciati o bruciati dalle masse un tempo riconoscenti.

> *"L'avevamo assoldato per disperazione, e ci è costato veramente troppo caro.*
>
> *Da mesi i campi e le bestie stavano soffrendo per colpa di quelle mostruosità che di notte vengono fuori dalle loro tane, su nelle colline.*
>
> *A nessuno frega di noi e allora abbiamo messo insieme quel poco di niente che avevamo e abbiamo mandato Pallac in città a mettere un avviso. L'unico che è arrivato è stato quel pazzo assassino di un lurido Gatto! Vorrei poter sputare sulla sua progenie se solo non fosse completamente sterile.*
>
> *Era evidente che aveva bisogno di soldi e che quelli che avevamo non gli bastavano.*
>
> *Dopo qualche giorno è tornato dalla sua caccia e ha iniziato ad attaccarsi con chiunque, hanno cercato di allontanarlo dal centro di Iello. Quando sono tornato al villaggio, quella sera, aveva ammazzato tutti quelli che erano vicino a lui e poi se ne era scappato come l'infido e codardo gatto che è. Non ha lasciato nessun testimone che ci dicesse il perché della sua follia."*

LE GUERRE NILFGAARDIANE

Prima Guerra Nilfgaardiana | 1262-1263

La Prima Guerra del Nord scoppiò quando l'esercito nilfgaardiano, guidato dal feldmaresciallo **Menno Coehoorn**, attraversò le montagne Amell, passando dalle Scale di Marnadal, su ordine dell'imperatore **Emhyr var Emreis,** invadendo così i Regni del Nord.

Per prima cosa, l'esercito imperiale conquistò la città di Cintra. Dopo la battaglia, gli Oscuri si abbandonarono a un massacro indiscriminato sulla popolazione - si racconta che la **Regina Calanthe** si tolse la vita impazzita dal dolore.

Dopo un'avanzata apparentemente inarrestabile verso Nord, le truppe di Emhyr Var Emreis furono sconfitte nella **Battaglia della Collina di Sodden** dall'esercito unito di Aedirn, Kaedwen, Redania e Temeria. Le forze imperiali furono costrette a ritirarsi a sud del fiume Yaruga e la linea del fronte si fermò sulle rive del Grande Fiume che aveva visto così tanti avvenimenti nei secoli.

> *"L'esercito è stato sconfitto ai piedi della Scala di Marnadal.*
>
> *Il Re è morto in battaglia, la Regina ha preso il comando e guidato la ritirata oltre il fiume. Alcuni valorosi nostri eroi sono rimasti indietro per proteggere la retroguardia e guastare il ponte, i nilfgaardiani dovranno arrivare ad Attre per poter proseguire l'avanzata.*
>
> *Iniziate i preparativi per l'assedio.*
>
> *Seguiranno altri ordini.*
>
> *Capitano Windhelm"*
>
> ***-Dispaccio per il Generale Malench***

Il colpo di stato di Thanedd | 1267

Con l'attenuarsi delle ostilità alla fine della Prima Guerra, i successivi quattro anni furono usati dai Regni del Nord per pianificare, in un incontro segreto nella città di **Hagge**, una manovra che permettesse la riconquista di Cintra.

Le spie dell'imperatore di Nilfgaard, **Emhyr var Emreis**, scoprirono il piano e, in poche settimane, l'impero mobilitò un nuovo grande esercito che si mosse subito in direzione di **Dol Angra**.

La **Seconda Guerra Nilfgaardiana** iniziò ufficialmente con il **colpo di stato di Thanedd**: durante un banchetto, **Francesca Findabair,** maga di stirpe elfica alleata all'Impero, aiutò a introdurre un commando elfico, la **Brigata Vrihedd,** e di soldati nilfgaardiani sull'isola; la **fratellanza dei maghi**, che durante la prima guerra era stata decisiva per sconfiggere le forze imperiali, venne colpita a tradimento nel proprio palazzo e quasi sterminata. Come rappresaglia, **Sigismund Dijkstra**, maestro delle spie e capo dei servizi segreti di Redania, scatenò violente purghe contro i maghi di Nilfgaard.

Francesca Findabair venne nominata dall'imperatore Nilfgaardiano regina di **Dol Blathanna,** nel tentativo di ottenere ulteriore aiuto nella rinnovata guerra con il Nord.

> *"Sua Maestà Imperiale", disse l'ambasciatore, inchinandosi rigidamente, "non può interferire nelle azioni di Dol Blathanna, riconosciuta da tutte le potenze vicine come regno indipendente.*
>
> *Ma non da Redania. Per Redania, Dol Blathanna rimane parte del Regno di Aedirn. Anche se insieme agli elfi e a Kaedwen avete smantellato Aedirn - anche se di Lyria non è rimasta nemmeno una pietra - state cancellando troppo bruscamente quei regni dalla mappa del mondo. È troppo presto, Eccellenza. Tuttavia, non è questo il momento né il luogo per discuterne. Lasciate che Francesca Findabair giochi a regnare per ora; avrà la sua rivincita."*
>
> ***-Dialogo tra Emhyr Var Emreis e l'ambasciatore elfico***

Seconda Guerra Nilfgaardiana | 1267 - 1268

La Seconda Guerra del Nord vide diverse fasi di battaglie, che plasmarono il futuro del Continente per i decenni successivi.

Il Fronte Orientale

Tramite un colpo di stato, il principe **Villem di Lyria e Rivia**, insieme al **Conte Cadwell e il concilio dei Pari,** depose la sua stessa madre, la regina **Meve**, e consegnò i due regni nelle mani del Generale imperiale **Ardal aep Dahy**. Nilfgaard invase il sud della Lyria, forzando Meve a ritirarsi a nord ed entrare in clandestinità. Le truppe nilfgaardiane occuparono Rivia e proseguirono nell'invasione di Aedirn, prendendo il controllo di Vengerberg e della valle del Pontar. **Re Henselt** di Kaedwen, spaventato dall'avanzata inarrestabile degli oscuri, decise di cedere all'Impero una parte delle province di **Aedirn**, da lui controllate, per risparmiare la sua terra dal conflitto.

L'Invasione di Brugge e Sodden

Nilfgaard invase Brugge da tre lati e sferrò un attacco sulla Temeria meridionale con un ingente disposizione di forze. Dopo alcune vittorie iniziali, le forze di Nilfgaard furono costrette a ritirarsi nei territori di Sodden a causa della resistenza feroce da parte del popolo Temeriano, organizzato in bande di ribelli che, sfruttando a loro vantaggio il territorio, riuscivano a compiere mirati attacchi contro le forze Nilfgaardiane. Tra questi gruppi operavano le famigerate **Bande Blu**.

La Controffensiva della Coalizione del Nord

La **Battaglia di Brenna** fu un punto di svolta nella Guerra: una vittoria decisiva dei Regni del Nord che diede inizio alla controffensiva contro l'invasore straniero.

Rinvigoriti nello spirito, le truppe dei **Regni del Nord** organizzarono contrattacchi e sortite su tutti i fronti, un fiume in piena in grado di spezzare le linee ed il morale delle truppe imperiali.

La Seconda Guerra del Nord si concluse con la ritirata di Nilfgaard oltre il fiume Yaruga.

Durante la savaed di Birke del 1268, la Pace di Cintra venne firmata, ponendo fine alla Seconda Guerra del Nord. Nilfgaard accettò di consegnare gli ufficiali elfici della **Brigata Vrihedd** e delle altre truppe al Nord, dove vennero accusati di tradimento e giustiziati. I pochi fuggitivi sopravvissuti divennero guerriglieri e mercenari.

La **Regina Meve di Lyria e Rivia** ritornò in possesso dei suoi territori, dopo l'usurpazione da parte del figlio, che venne gettato in una buia cella. La regina assunse da quel giorno il titolo di **Vedova Bianca**.

Terza Guerra Nilfgaardiana | 1271 - 1273

Dopo le prime due guerre, il Nord rimase fortemente provato. Rivolte popolari e persecuzioni religiose, portate avanti dai membri dei culti più ortodossi, impedirono la ristabilizzazione dei poteri e della società. L'odio provato dagli umani verso le altre razze fu continuamente usato come sfogo per i malumori delle popolazioni, portando all'esilio di quasi ogni creatura non umana dai Regni del Nord.

Questi sentimenti di odio per il diverso portarono alla proliferazione di bande di guerriglieri non umani, gli **Scoia'tael**. Tra di essi molti elfi reduci dalla seconda guerra, mossi dall'odio e dall'onta della sconfitta pagata a carissimo prezzo. Questi gruppi assaltavano carovane e villaggi, indebolendo ulteriormente i regni, già provati da lunghi anni di conflitto.

Nel 1271 un misterioso gruppo di Strighi della Scuola della Vipera, guidato da Letho di Gulet, uccise, per conto dell'Imperatore di Nilfgaard, Re **Demavend III**, signore di Aedim, e **Foltest**, re di **Temeria**.

Approfittando del caos generato dagli uccisori di Re, **Emhyr var Emreis** attraversò con le sue truppe lo Yaruga per la terza volta nel 1272.

In breve tempo, Nilfgaard riuscì a conquistare Temeria, Aedirn, Lyria e Rivia, oltre a parte del Kaedwen, fino alla sorgente del Lixela. I Regni del Nord ancora liberi si riunirono sotto la guida del giovane re **Radovid V di Redania**, che riuscì a fermare l'esercito nilfgaardiano sul fiume Pontar, con grande sforzo di uomini e risorse.

Fu durante la Terza Guerra che il leggendario strigo, Geralt di Rivia, si scontrò con i malvagi elfi della Caccia Selvaggia, riuscendo infine a sconfiggere il famigerato **Eredin Bréacc Glas.** Cosa sia stato dopo l'ultima battaglia di Geralt e dei suoi compagni, tra cui l'erede al trono imperiale Cirilla Fiona Elen Riannon, nessuno può dirlo con certezza.

> *"Quella mattina speravamo fosse tranquilla, il mare era piatto e i nilfgaardiani erano andati tutti a rintanarsi nel loro accampamento a Undvik." Il pescatore raccontava, eravamo in taverna a Svorlag e io come sempre stavo cercando storie da cantare.*
>
> *"Immaginati la giornata più perfetta per pescare, qualche nave nera di troppo nella baia ma noi ce ne stavamo andando a nord, non ci rompevano troppo.*
>
> *Poi d'improvviso una luce FORTE! Un piccolo sole nero è apparso in cielo, lì dietro a noi, tutto intorno da quello ha iniziato a gelarsi il mare, la nostra nave e tutte le altre si sono trovate incastrate o ci sono andate a finire addosso.*
>
> *Mio cugino dice che sembro pazzo se lo dico ma io te lo dico, era come nella profezia, il Bianco Gelo stava arrivando. E non solo! La nave fantasma, un'altra leggenda lì davanti ai nostri occhi! La nave fantasma che rapisce la gente, e la nave di Cranch ci si è scagliata contro all'arrembaggio.*
>
> *Noi eravamo incagliati e abbiamo visto tutto, tre eserciti si scontravano sul mare ghiacciato, lampi blu partivano da tutte le parti, le navi hanno iniziato a prendere fuoco.*
>
> *Poi dopo poco il sole nero è sparito e una tempesta di neve è salita intorno a tutta l'isola. Il sole anche è sparito, rosso come al tramonto, dietro ai nuvoloni neri e i fulmini hanno iniziato a piovere.*
>
> *Una luce brillante è apparsa sopra la torre del Falco e pure grosse palle di fuoco cadevano dal cielo! Lo vedo come mi guardi eh ma non me lo sto inventando! Sembrava che gli dei volessero assediare Undvik!*
>
> *É andata avanti per tutta la mattina, stavamo iniziando a pensare di scappare a piedi fino a riva e mollare lì la barca, poi CRACK un suono fortissimo di vetro spezzato ha assordato tutti nella baia e il mondo è tornato normale. Il ghiaccio ha iniziato a sciogliersi e solo i relitti bruciati sono rimasti come prova di quello che abbiamo visto."*
>
> ***-Racconto di un abitante delle isole Skellige, testimone dell'ultima battaglia tra Geralt e la Caccia Selvaggia***

LA GUERRA DEI DIECI ANNI

La scomparsa del Buio | 1273

Tutto ebbe inizio dopo la sconfitta della Caccia Selvaggia. Lentamente, senza che qualcuno ne intuisse il motivo, le creature mostruose iniziarono a scomparire dal continente, forse rifugiandosi nel buio di selve e caverne. I primi ad accorgersene furono i Regni del Nord, che ne approfittarono per concentrare tutte le loro forze a sud, contro l'esercito di Nilfgaard, dando così inizio alla **Guerra dei Dieci Anni.**

Il trono di Kaedwen | 1273

Kaedwen, occupato all'inizio della guerra dall'esercito di Redania, divenne uno stato vassallo, seppur sovrano. Sul trono venne posta **Dalimira**, principessa di Redania, sorella di **Radovid V -** la sua missione dare il via ad una conversione coatta dei territori da lei controllati, con la fondazione di numerosi monasteri e case capitolari. Fondamentali in questa impresa furono i cavalieri dell'**Ordine della Rosa Fiammeggiante.**

La battaglia di Vizima | 1274

Consapevoli di non dover più sprecare uomini e mezzi per tenere a bada le creature dell'oscurità, i Regni del Nord, ovvero Redania, Cidaris, Kaedwen e Verden, decisero di unirsi in alleanza per contrastare le forze imperiali. Nessuno sa chi sia stato l'artefice di tale alleanza, sebbene molti suppongano possa esserci lo zampino di **Sigismund Dijkstra**, il famigerato Maestro delle Spie di Redania.

I Regni del Nord decisero di attaccare per primi, questa volta, attraversando il Pontar a Nord e le foreste di Brokilon a Ovest.

Le truppe Nilfgaardiane, ancora in fase di riorganizzazione dopo gli scontri degli anni precedenti, vennero prese alla sprovvista dalle azioni di guerriglia condotte nei territori di Temeria dalle **Bande Blu,** che portarono gravi disordini e l'interruzione improvvisa delle linee di approvvigionamento da sud.

L'improvviso stallo imperiale, dato dalla mancanza di forze militari fresche e organizzate, spinse i reduci temeriani a tentare il tutto per tutto tramite una figura leggendaria per Temeria stessa: **Jon**

Natalis, conestabile Temeriano e comandante in capo delle forze alleate del Nord durante la Seconda Guerra.

Dato per disperso e morto durante l'assedio di Dol Blathanna, guidò durante **la battaglia di Vizima**, insieme a **Vernon Roche** e alle forze alleate, una feroce carica in grado di tagliare in due la linea del fronte e spezzare le difese nilfgaardiane.

La mancanza di uno stratega d'eccezione sul fronte imperiale, come era stato il **Generale Ardal aep Dahy**, portò ad un rapido e inesorabile disgregarsi del fronte, fino a quel momento rimasto compatto a protezione delle prodigiose macchine d'assedio imperiali.

La città viene liberata in pochi giorni e Natalis mostrò, finalmente, il motivo della sua scomparsa dalle scene pubbliche: da lungo tempo teneva nascosta, al sicuro, **Anaïs La Valette,** figlia segreta di **Re Foltest di Temeria** e ultima erede della dinastia Temeriana.

Con una striscia di territorio e la capitale liberata, nonostante le rimostranze di **Re Radovid V**, che sperava in segreto di conquistare la tanto odiata Temeria, la giovane venne incoronata per acclamazione popolare Regina di Temeria, principessa di Sodden, sovrana di Pontaria e Mahakam, protettrice di Brugge e di Ellander.

Le famiglie nobili temeriane, alcune delle quali alleate con l'impero di Nilfgaard, non accettarono l'imposizione di questo sovrano straniero, per di più figlia illegittima del vecchio Re - tra di loro molte arrivarono perfino a ribellarsi apertamente.

Per provare a mantenere una sorta di controllo, Vernon Roche venne nominato **Protettore del Regno**, grazie ai meriti ottenuti sul campo e per aver difeso la Temeria in tutti quegli anni, con qualunque mezzo.

La battaglia di Brugge | 1279

Nell'arco di pochi anni la linea del fronte si stabilizzò a sud di Vizima, all'altezza di Bianco Frutteto. Solo quando le piccole schermaglie cessarono e i nuovi confini sembravano ormai stabiliti, **Jon Natalis** e gli eserciti del Nord passarono alla seconda fase della loro offensiva.

La regione di **Brenna**, **Razwan** ed i territori intorno a **Brugge** diventarono il nuovo focus dello scontro: mentre l'esercito avanzava lentamente da Nord e annientava sistematicamente le forze Imperiali, i ribelli di Temeria, a sud dell'occupata **Maribor**, portavano lo scontro in ogni villaggio, casa per casa, creando nuovi fronti di battaglia sempre più piccoli e numerosi, così da impedire all'esercito di Nilfgaard di potersi schierare in campo aperto, dove avrebbero trovato maggior vantaggio.

Durante un duro scontro a **Brugge** trovò la morte **Ves,** mano destra di Vernon Roche stesso, venendo catturata ed impiccata come traditrice dalle forze imperiali. L'ira di Roche fu tremenda:

mentre Natalis spingeva fuori dalla città le truppe nemiche in direzione delle **Colline di Turlogh,** Roche impegnava da solo decine di soldati imperiali seguito dai suoi veterani. Quando la battaglia fu infine vinta, le **Bande Blu** trovarono il loro comandante intento a scavare una fossa per la sua fidata alleata, circondato da corpi di Oscuri. Da quel giorno Roche non fu più lo stesso, la sua proverbiale calma scomparve, lasciando posto ad un odio irrazionale.

Il fumo nero delle case bruciate si levava verso il cielo, e l'odore acre della morte impregnava l'aria. Mi aggiravo tra i vicoli, il cuore ancora in gola per il furore della battaglia. Era lì, nella piazza centrale di Brugge, che vidi l'orrore che avrebbe segnato la fine di quella giornata.

Ves.

Pendeva immobile dalla forca, il corpo esanime ondeggiava piano al vento. Gli occhi aperti, fissi su un orizzonte che non avrebbe più visto. La mano destra di Vernon Roche, la donna che lo aveva accompagnato in mille battaglie, appesa come una traditrice. E noi, i suoi commilitoni, impotenti. I Nilfgaardiani avevano portato a termine la loro condanna, e non avevano avuto neanche la decenza di darle una fine onorevole.

Il tempo sembrò fermarsi. Sentii un urlo lacerante, e ci misi un attimo a capire che proveniva dalla mia stessa gola. Roche, però... lui non urlava. Era una furia silenziosa. L'ho visto attraversare la piazza come un'ombra, i muscoli tesi come corde pronte a spezzarsi. Non aveva più umanità negli occhi, solo una rabbia muta e selvaggia. Lanciò un'occhiata al corpo di Ves, un solo istante, prima di scomparire tra le file nemiche.

Natalis intanto spingeva le nostre truppe in modo da scacciare gli imperiali verso le colline di Turlogh, e noi seguivamo gli ordini come automi. Ma Roche... lui non si fermava. L'ho visto, nel mezzo del campo di battaglia, mentre sventrava un soldato imperiale dopo l'altro, la sua lama fendeva carne e ossa come fossero aria. Non combatteva più per Temeria, non combatteva più per la libertà.

Combatteva per Ves, per il suo onore.

E nessuno poteva fermarlo.

Quando la battaglia finalmente finì, il campo era un tappeto di corpi in armature nere, e tra loro, Roche. Lo trovammo lì, inginocchiato, mentre scavava una fossa con le mani, tra il sangue e la terra. Non parlava, non ci guardava.

Il suo volto era una maschera di dolore e furia, una furia che non si era placata nemmeno quando la battaglia era finita.

Intorno a lui giacevano i corpi sventrati degli Oscuri, tagliati a metà, mutilati come se Roche volesse strappare via anche l'ultimo frammento di vita dai loro cadaveri. Ma il suo sguardo, quello era fisso sulla terra che scavava, in silenzio. Ves meritava una tomba, e Roche gliela stava dando con le sue stesse mani.

E io? Io rimasi lì, immobile, incapace di dire una parola, perché sapevo che in quel momento non esisteva nulla che potesse lenire il suo dolore. Nulla, se non la vendetta che aveva già consumato.

-Resoconto di un soldato temeriano durante la battaglia di Brugge

Lo sbarco dei Clan | 1282

Mentre sembrava che il fronte della guerra si stesse di nuovo assestando vicino al fiume Yaruga, un nuovo evento scosse la situazione: i Clan delle Skellige, uniti sotto la corona del Re **Hjalmar an Craite** del Clan an Craite, intrapresero un'improvvisa campagna di conquista.

I clan, che fino a quel punto avevano concentrato le loro razzie lungo le coste di Nilfgaard, colsero l'occasione e invasero via nave i territori di **Cidaris, Kerack e Verden**, alleati ai Regni del Nord.

Quando giunge la notizia, l'esercito di Nilfgaard, a costo di enormi risorse sottratte al tesoro imperiale, reclutò nuovi soldati, rimpolpando le fila del fronte e sfruttò il momento per contrattaccare e spingere i difensori del Nord di nuovo indietro, riportando il fronte all'altezza dei ponti di **Brugge** e **Mayena**.

L'invasione da parte dei clan fu rapida. Nei pochi mesi tra l'estate e l'autunno del 1282, prima che l'esercito di Cidaris e di Verden riuscissero a rientrare in patria, i Clan avevano già occupato le roccaforti di Kerack, Cidaris e Hamm, avanzando fino al bosco di Brokilon, e ucciso **Re Ethain di Cidaris**. L'esercito che cercava di riconquistare le due città, si trovava bloccato su due fronti, con i nilfgaardiani che spingevano da Sud e l'avanzata degli invasori delle Skellige a ovest.

Re Tarrand di Kerack, di natura pacifica e calma, decise di sottomettersi e aprire le porte all'invasore pur di salvaguardare il suo popolo. Non si seppe nulla della sua sorte.

Re Kristin di Verden, fantoccio messo dall'impero di Nilfgaard anni fa per governare le terre al confine con Cintra e Temeria, pur di salvarsi la vita, accettò di concedere la corona a Re Hjalmar an Craite. Nonostante questo, venne considerato dagli orgogliosi barbari un debole e meschino, venendo ucciso in pubblica piazza come monito della forza delle Isole Skellige.

Con la conquista di Cidaris, Kerack e Verden, i clan delle isole Skellige si imposero come una **delle tre grandi forze** del continente, insieme ai Regni del Nord e all'Impero di Nilfgaard.

> *Ero nascosto nell'angolo più buio della sala del trono, il respiro affannoso che faticavo a controllare, e il freddo sudore che mi scivolava lungo la schiena. Il grande salone, un tempo simbolo della forza del nostro regno, era ora invaso da quegli uomini di Skellige, brutali come le tempeste che li accompagnano. Il clangore delle loro armature, il sordo rumore dei loro stivali sul pavimento di pietra, tutto contribuiva a rendere l'atmosfera ancora più soffocante.*
>
> *Re Kristin, il nostro sovrano, era lì in piedi, davanti al trono che aveva occupato per anni, il volto pallido e tirato. Un tempo, aveva portato la corona con una certa fierezza, anche se tutti sapevamo che era solo un fantoccio di Nilfgaard, un re senza vero potere. Ma ora, anche quell'illusione era sparita. Davanti a lui, Re Hjalmar an Craite, l'invasore delle Skellige, era una montagna d'uomo. La sua barba selvaggia sembrava quasi ruggire tanto quanto i suoi occhi, che scintillavano come il ghiaccio dei fiordi. Non c'era alcuna pietà in lui, solo l'ambizione di un conquistatore.*

Tutto era accaduto così velocemente. Le voci dell'avanzata delle navi di Skellige erano arrivate troppo tardi. Prima che potessimo organizzarci, prima che potessimo implorare aiuto a Nilfgaard o a chiunque fosse disposto a difenderci, loro erano già qui, con le loro asce e spade, a reclamare ciò che consideravano loro di diritto. Il sangue aveva macchiato le strade di Verden, e ora le mura del nostro castello risuonavano dei loro canti di guerra.

"Prendi la corona", disse Kristin, la voce spezzata dalla paura e dalla vergogna. La sua mano tremava mentre allungava il simbolo della nostra sovranità. Il re di Skellige lo fissò per un lungo istante, quasi studiandolo come si farebbe con una bestia in trappola. Poi, con un gesto deciso, strappò la corona dalle mani di Kristin e la sollevò in aria. Un urlo feroce si levò dai suoi uomini, riempiendo la sala come un tuono.

Il mio cuore sprofondò nel petto. Sapevo cosa significava: Verden non ci apparteneva più. Ora eravamo parte del dominio di Skellige, e il nostro re, il nostro sovrano, era un uomo piegato dal terrore.

Pensavo che Kristin, nella sua codardia, sarebbe almeno riuscito a fuggire e salvarsi la vita. Ma mi sbagliavo. Quando lo trascinarono in piazza, giorni dopo, vidi nei suoi occhi lo stesso terrore di quella notte nel salone del trono. Nessun nobile era lì per difenderlo, nessuno osava alzare la voce. Le voci correvano: lo consideravano un debole, un fantoccio che aveva tradito il suo popolo e servito Nilfgaard senza onore. Ma io sapevo che, in fondo, era solo un uomo che aveva cercato disperatamente di salvare la propria pelle.

Lo portarono davanti a tutti, in mezzo alla folla radunata nella piazza principale. I guerrieri di Skellige lo tenevano fermo, le loro mani come artigli di ferro sulle sue spalle. Hjalmar, con lo sguardo di un lupo affamato, fece un cenno.

Kristin cercò di parlare, di supplicare forse, ma non ci fu tempo. Un'ascia calò veloce, e la testa del nostro re rotolò sulla pietra della piazza, il sangue schizzò in tutte le direzioni. Un boato di approvazione si alzò dagli uomini di Skellige, mentre il popolo di Verden rimaneva in silenzio, paralizzato dalla paura.

Quel giorno, la testa del nostro re fu lasciata esposta per ore, come monito a tutti noi. La forza di Skellige regnava ora sulle nostre terre, e la morte di Kristin era un avvertimento: chiunque si fosse opposto avrebbe subito lo stesso destino.

-Racconto di lady Christina Iachen, marchesa di Verden

Il nuovo Imperatore | 1283

Improvvisamente, nei primi mesi del 1283, le truppe nilfgaardiane si ritirarono oltre lo Yaruga, senza più dare battaglia. Il motivo fu presto chiaro: l'imperatore era morto.

Emhyr var Emreis, Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd, *la bianca fiamma che danza sulle tombe dei suoi nemici*, Imperatore di Nilfgaard, Lord di Metinna, Ebbing, Gemerra e sovrano di Nazair e Vicovaro, venne trovato morto avvelenato nelle sue stanze durante l'inverno del 1283.

La congiura era stata portata avanti dal Senato Imperiale, ormai ridotto allo stremo delle forze, sia economicamente che militarmente: nonostante i tentativi di far ragionare il vecchio imperatore, egli non aveva voluto fermare la guerra e ritirarsi, lasciando una volta per tutte i Regni del Nord a marcire.

Morvran Voorhis, generale della Divisione Alba, parente di var Emreis sia da parte di padre che di madre, salì così al Soglio Imperiale. Molti sospettarono negli anni a venire essere lui il mandante occulto dietro l'assassinio, ma di queste cose a Nilfgaard non si parla nemmeno con sussurri.

> *"Nel cuore l'ombra di un sole che cala, nel cielo più forte un nuovo sole d'oro splende.*
> *Sul trono l'imperatore è nato. Sorge l'era nuova e il nostro destino si sceglie.*
> *Oh nobiltà tutta del grande impero di Nilfgaard,*
> *uniamoci in canto, di gloria e forza, verso un nuovo trionfo.*
> *Dall'alba sorge l'aquila, avanza armata e corazzata di ferro e di speranza,*
> *la seta e i drappi si piegano al passare della luce del nostro futuro.*
> *Il popolo tutto acclama e onora l'Imperatore che cammina tra loro,*
> *Il fuoco che ha forgiato la corona, rivela il nostro destino nel suo gioco.*
> *A gran voce, sui campi delle battaglie, il suo nome è risuonato,*
> *Morvan Voorhis, la nostra vittoria è la sua corona.*
> *Dai venti gelidi del Nord, dalle onde incessanti del mare,*
> *l'intenso Sole del Sud brilla e i raggi ci guidano."*
> ***-Poemetto di un nobile nilfgaardiano***

Lo scisma di Cintra | 1283

La morte di **Emhyr var Emreis** diede alla popolazione di Cintra, fomentata da alcune bande di Scoia'tael, il coraggio necessario per iniziare una vera e propria ribellione contro le forze imperiali che ancora la occupavano.

Per non dare segno di debolezza, **Morvran Voorhis** spostò una buona parte delle sue truppe dal fronte settentrionale per impiegarle nel reprimere l'insurrezione, arrivando perfino a dare alle fiamme la stessa città di Cintra, capitale del regno che portava il suo nome.

Tutti i tentativi di Morvran di riportare Cintra all'obbedienza sembravano però destinati a fallire. L'Imperatore, con enorme sorpresa, prese una decisione che lo rese subito, agli occhi di tutti, radicalmente diverso dal suo predecessore: alle truppe imperiali venne infatti ordinato di ritirarsi a sud, lasciando il regno in rivolta al proprio destino.

La Triplice Pace | 1284

Sul finire del 1283 la situazione della guerra era diventata insostenibile per tutte le potenze coinvolte. Il triplice fronte era ormai consolidato: i Regni del Nord asserragliati dietro **Vizima**, le isole Skellige oltre il bosco di **Brokilon** e l'Impero di Nilfgaard a sud dei monti **Amell**. All'incrocio dei tre fronti di guerra si trovavano quelli che un tempo erano gli orgogliosi regni di **Cintra** e **Temeria**, ora disgregati in baronie indipendenti, prive di un potere centrale. Questi territori di frontiera tra le tre grandi potenze iniziarono a essere conosciuti con il nome di **Marche di Confine**.

Apparve subito chiaro che né l'Impero, nè i Regni del Nord o le Isole Skellige, che meno di tutti avevano patito il conflitto, avrebbero potuto avanzare ulteriormente nelle Marche di Confine: se una forza si fosse mossa, infatti, le altre due di sarebbero certamente coalizzate per fermarla. **La guerra era giunta a uno stallo.**

Fu **Morvran Voorhis**, mostrandosi ancora una volta radicalmente diverso dal suo predecessore, a rompere lo stallo, convocando una dieta per discutere la pace. Venne organizzato un incontro diplomatico tra le forze in causa, che si sarebbe tenuto a **Brugge**, all'inizio della Primavera successiva.

Venne così siglata la **Triplice Pace**, con le seguenti condizioni:

- **L'impero** avrebbe spostato il suo fronte a sud dello Yaruga entro la fine dell'anno
- **Le Skellige** non avrebbero portato avanti la guerra di conquista oltre i confini dei territori occupati. Il **Bosco di Brokilon**, abitato da driadi e silvani, venne considerato luogo neutrale e non sarebbe stato pertanto ulteriormente disturbato
- **Temeria** veniva riconosciuta nuovamente come indipendente e sovrana, anche se non nella sua interezza. Solo i territori racchiusi a nord di **Bianco Frutteto** e della scuola di **Aretuza** erano riconsegnati alla **Regina Anaïs La Valette**
- **Redania** otteneva risarcimenti di guerra per le perdite subite e il rinnovo dell'indipendenza di **Novigrad**, considerata culla del sapere dai Regni del Nord.
- Nei territori di **Temeria** veniva accettato il culto del **Fuoco Eterno**, senza possibilità però di costituire capitoli o monasteri.
- Le baronie centrali e meridionali di **Temeria** e i resti del regno di **Cintra**, ormai conosciute come le **Marche di Confine** dopo i quasi dieci anni di guerra, erano considerate e riconosciute come indipendenti, nessuna delle forze in campo li avrebbe occupati o se ne sarebbe dichiarata protettrice o padrona.

Il patto, venne firmato e siglato dai monarchi presenti: l'imperatore **Morvran Voorhis**, il Re **Hjalmar an Craite**, la Regina **Anaïs La Valette** e Re **Radovid V.**

Finalmente, la guerra dei Dieci Anni, giunse al termine.

Alla firma del patto, un gran fracasso,
i re riuniti a farsi la promessa,
ma l'aria si fece subito tesa,
e il brindisi finì in un gran disastro.

Morvran, con sguardo fiero, il primo passo,
Radovid, furbo, la coppa già stesa,
mentre Hjalmar rideva con l'impresa,
Anaïs, però, incassò un bel colpo basso.

Volaron piatti, coppe e qualche insulto,
la regina offesa, ma senza tremare,
restituì con grazia ogni commento.

Radovid rise, Hjalmar dal tumulto
alzò la coppa e cominciò a brindare,
Morvran guardò, ma ormai era un tormento!

-poemetto scritto in occasione della Firma del Patto di Pace

LA PACE AL TRAMONTO

Dopo la Guerra | 1285 - 1300

Per la prima volta dopo più di trent'anni, la guerra aveva davvero abbandonato il continente. Con il tempo della pace, ebbe inizio un periodo di crescita e di speranza. Con le strade ora sicure, senza più soldati o mostri a minacciarle, mercanti, studiosi e viaggiatori potevano viaggiare da una città all'altra senza rischiare la vita a ogni passo.

Per quasi quindici anni, chiunque avesse un pò di intraprendenza riusciva a migliorare la sua condizione. A comprarsi un nuovo pezzo di terra da coltivare, ad aprire bottega o a stringere nuovi vantaggiosi accordi commerciali. Questo, ovviamente, solo fuori dalle Marche di Confine, dove invece l'acciaio delle spade rimaneva l'unica moneta davvero preziosa.

La morte degli Strighi | 1285

Con la progressiva scomparsa dei mostri e il finire della guerra, i buoni contadini delle campagne e la brava gente di città si era resa conto di una cosa: nessuno aveva più bisogno degli Strighi, di quegli infidi mutanti troppo simili alle creature che dicevano di cacciare. Ormai ne restavano pochissimi sul continente ed era arrivato il tempo di cancellarli del tutto.

I linciaggi iniziarono subito, violentissimi. Si dice che questo **ultimo assalto** contro i mutanti fu appoggiato in segreto da molti governi, soprattutto quelli di Kaedwen e Redania.

Gli strighi **Eskel e Lambert della scuola del Lupo** vennero aggrediti alle porte delle rovine di **Kaer Morhen**: la folla di contadini e guardie senza vessillo li costrinsero a un'ultima disperata resistenza mentre tentavano a rientrare nella vecchia fortezza.

Nessuno sa come siano morti, ma ad un certo punto una forte esplosione coinvolse il portone centrale. Quando le fiamme si spensero, i cadaveri di trentacinque persone, compresi i due strighi, giacevano senza vita ai piedi del Kaer in rovina.

I corpi di **Osbert, Sorel, Gascaden e Clovis**, gli ultimi servitori e maestri d'arme della scuola, vennero trovati nel gran salone, senza vita, pochi giorni dopo.

Così cadeva la **scuola del Lupo**.

Gli ultimi membri della **scuola del Gatto** ancora rimasti in vita, **Joel, Guxart, Treyse, Brehen il folle e Libellula**, vennero trovati mentre a piccoli gruppi si spostavano lungo il confine del Kaedwen, diretti in gran segreto verso le Montagne Blu per scappare dal continente.

Un consistente gruppo di armati abbatté tre di loro combattendo, mentre gli ultimi due, Libellula e Brehen il folle, vennero trovati impalati l'uno contro le spade dell'altro.

L'ultimo **allievo del grifone, Coën**, era morto ai tempi della seconda guerra nilfgaardiana, quando una picca lo trapassò da parte a parte, perforando cuore e aorta, mentre la maestra **Adela**, venne trovata sventrata in un vicolo di Beauclair; il sangue delle budella ormai congelato sembrava non volersi allontanare dal suo corpo.

Ivo di Belhaven, l'ultimo **strigo dell'Orso**, venne rintracciato da alcuni soldati imperiali nilfgaardiani e ucciso per essersi sottratto alla volontà imperiale che lo aveva richiamato a corte a Nilfgaard.

I suoi resti vennero sepolti in una fossa senza nome e la sua scuola cadde con lui.

Merten, l'ultimo strigo della **scuola della Manticora**, aveva abbandonato da tempo il suo ruolo, essendosi ritirato ad una vita di meditazione e spiritualità. La sua casa venne bruciata una notte d'inverno, senza lasciare alcuna traccia di lui e del suo lascito.

La **scuola della Vipera**, che tanto sangue aveva versato negli anni delle Guerre, fu l'ultima a scomparire. I due **strighi di Guleth, Letho e Olivier**, vennero rintracciati a Cintra, intenti a saccheggiare una parte del vecchio palazzo Reale ormai in rovina. La folla inferocita si riversò contro di loro e gli strighi si difesero con daga, veleni e pozioni. In cinquanta dovettero morire, prima che Letho e Olivier, esausti, venissero disarmati e fatti a pezzi.

Con il sacrificio dei **cinquanta di Cintra**, gli Strighi di un tempo erano ormai del tutto scomparsi dal Continente.

> *Il sole stava tramontando su Cintra, dipingendo di rosso il cielo, come se presagisse l'orrore che stava per essere scoperto. Il silenzio era innaturale, spezzato solo dal rumore dei miei passi cauti sulle pietre scivolose di sangue.*
>
> *Quando arrivai nella piazza principale, la scena che mi si presentò mi gelò il sangue.*
>
> *I corpi giacevano ammassati uno sull'altro, sparsi come foglie dopo una tempesta. Quarantacinque vite spezzate, uomini e donne, mercenari e nobili, distesi ai piedi di due figure ben riconoscibili: Letho e Olivier di Guleth. I due strighi, famigerati e ricercati come Assassini di Re, erano caduti. I loro corpi, un tempo indistruttibili, erano ora ridotti a brandelli, la carne straziata da decine di tagli, come se ogni colpo fosse stato inferto con furia e disperazione.*
>
> *Intorno a loro, il segno di una battaglia disperata: boccette di veleno e pozioni infrante, vetri scheggiati e liquidi scuri che si mischiavano al sangue. Avevano lottato, affidandosi alle loro ultime risorse, cercando di potenziare i loro sensi e la loro resistenza con le alchimie che per anni li avevano tenuti in vita. Ma quella volta non era stato abbastanza. Nemmeno per degli strighi.*
>
> *Le mani di Olivier erano ancora strette attorno a una spada spezzata, mentre Letho sembrava aver combattuto fino all'ultimo respiro, i suoi famosi pugnali buttati per terra, il viso coperto da cicatrici fresche e gli occhi aperti, vuoti, ma con una traccia di sfida rimasta impressa nel suo sguardo.*
>
> *Chiunque fossero i loro avversari, non avevano mostrato pietà. Il massacro era stato rapido, violento. Un'esecuzione fredda e spietata. Ma non c'erano segni di chi potesse aver inflitto tanto orrore. Solo la morte riempiva quel luogo. I due strighi avevano ceduto, ma non senza trascinare con sé un esercito di assassini.*
>
> *E io, testimone tardivo, non potevo fare altro che osservare, chiedendomi quali mostri potessero causare tanto dolore agli uomini.*

Il Grande Disegno | 1285

Approfittando della confusione generata dalle purghe contro gli Strighi, la **Loggia delle Maghe** mise in atto un piano ordito nel corso di lunghi decenni, per soppiantare finalmenti gli ultimi rimasugli della Fratellanza dei Maghi, ordine caduto in rovina dopo il **colpo di stato di Thanned**.

Tramite malefici, incanti, assassini su commissione e l'intervento dei **Cavalieri della Loggia**, le Maghe riuscirono a uccidere uno dopo l'altro i pochi stregoni della Fratellanza ancora rimasti,

diventando così de facto le sole detentrici di potere magico sul Continente. Il tutto senza destare alcuna attenzione o sospetto.

L'eliminazione dei maghi era però solo la prima parte del disegno: dopo trent'anni di cospirazioni e inganni, finalmente la Loggia riuscì a mettere una delle sue sorelle accanto a ogni testa coronata delle tre potenze.

Philippa Eilhart, capo della Loggia, divenne maga di corte di **Re Hjalmar an Craite** e di tutte le **Isole Skellige.**

Fringilla Vigo prese posto accanto a **Morvran Voorhis** come prima consigliera dell'**Impero di Nilfgaard.**

Persino **Re Radovid V**, dei **Regni del Nord**, ormai stanco e invecchiato, accettò di avere al suo fianco un'incantatrice: si trattava di **Margarita Laux-Antille,** membro del clero e devota al fuoco Eterno.

La Loggia aveva finalmente il controllo, diretto o indiretto, delle decisioni politiche che avvenivano nel Continente. **Il Grande Disegno poteva avere inizio.**

La Fine del Secolo | 1299

L'ultimo sole del tredicesimo secolo tramontò su un'epoca di pace. Le guerre, i mostri e anche gli strighi mutanti che un tempo venivano assoldati per cacciarli, erano solo un ricordo lontano. Nelle Marche di Confine, ogni uomo e ogni donna potevano fare fortuna, con forza o con astuzia.

Presto, tutto sarebbe cambiato.

CRONACHE DEL NUOVO ORDINE

In questa sezione

PARTE PRIMA 46
Il Ritorno del Buio | 1300 46
I Mercenari delle Marche di Confine | 1300 - 1313 47
Il Flagello di Temeria | 1301 - 1307 47
La Battaglia di Zavada | 1303 48
Il Bianco Inverno | 1304 50
Il Mostro di Maribor | 1304 50
Le Bande che iniziarono la Cerca | 1304 52
La Prima Chiamata | 1304 53
La Grande Cerca | 1304 - 1306 54
Il Dono del Corvo | 1306 55

PARTE SECONDA 56
Kaer Arnaghad | 1307 56
L'Assedio degli Stracci | 1307 57
La notte di Nebbia e di Spine | 1307 58
La Caduta di Cintra | 1307 59
La Dieta di Ortagor | 1307 60
La Seconda Chiamata | 1307 - 1308 61
Gli Occhi della Regina Calanthe | 1308 62
La Battaglia per Kaer Arnaghad | 1308 63

PARTE TERZA 64
La Promessa di Midinváerne | 1308 64
La Terza Chiamata | 1309 66
La Lunga Attesa | 1309 69
Il Rito | 1309 71
Il ritorno degli Strighi e delle Scuole | 1309 73
La Battaglia nell'Oscurità | 1309 75
La Frattura | 1310 - 1312 76

PARTE QUARTA 77
Il Nuovo Ordine | 1312 77
Il Custode di Pietra | 1312 79
L'Anno delle Promesse Infrante | 1312 81
La Legge dell'Ordine | 1313 83
I Coscritti | 1313 - 1314 85
Le Prima Adunata e le Bande Perdute | 1314 86
L'Ultimo Inverno | 1314 - 1315 87

PARTE QUINTA 89
Le maree della Nebbia | 1315 89

PARTE PRIMA

Il Ritorno del Buio | 1300

Tutto ebbe inizio con il volgere del nuovo secolo quando, senza che visioni o profezie ne fossero araldo, le **creature della notte** ricominciarono a strisciare fuori dalle ombre per infestare di nuovo i regni dell'uomo.

Fu un cambiamento lento, graduale, come il morso della ruggine che divora la più salda catena. Le strade tornarono a essere **pericolose**. Le distanze si fecero più grandi. Un viaggio di pochi giorni, prima la norma per qualsiasi mercante, divenne un'impresa costosa e potenzialmente mortale. Fu la fine di due decenni di prosperità.

Più che in ogni altro luogo, la ricomparsa dei mostri si fece sentire nelle martoriate **Marche di Confine.** In quello che restava dei vecchi regni di **Cintra** e **Temeria**, infatti, l'assenza di un potere centrale e di armate stabili rendeva impossibile fronteggiare le nuove minacce, e ogni piccolo signore locale si trovò lasciato a sé stesso, **solo a fronteggiare il ritorno del buio.**

> *"Gran Maestro,*
>
> *Le ombre della notte si stanno allungando e il silenzio nelle foreste ha smesso di essere semplice silenzio. Il male, per lunghi anni tenuto a bada dal fervore delle nostre preghiere e dalla luce dei nostri roghi, sta tornando a infestare le nostre valli e le nostre pianure. I raccolti sono in pericolo e presto ogni famiglia di buoni contadini conoscerà lutto e rovina. Dobbiamo essere pronti.*
>
> *Per questo vi scrivo, Gran Maestro, perché il fuoco della vostra Rosa sia pronto ad ardere con la luce della vendetta. Ma anche per lasciarvi un monito. Un avvertimento. Perché ora? Perché le ombre si agitano al nascere di questo nuovo secolo gravido di speranze? Certi malefici non giungono mai da soli. No. Una mano ha tracciato simboli proibiti. Una voce ha pronunciato parole blasfeme. I nostri nemici si nascondono nel mezzo del nostro gregge. Dobbiamo trovarli."*
>
> ***-Cyrus Engelkind Hemmelfart***

I Mercenari delle Marche di Confine | 1300 - 1313

Mentre le ombre si raccoglievano sulle Marche di Confine e per i piccoli signori e i loro contadi cominciavano anni di sofferenza, per qualcun altro stava invece sorgendo **una nuova epoca d'oro**. I Baroni di Cintra e Temeria infatti, privi della forza militare per garantire la sicurezza delle proprie terre, diventarono sempre più dipendenti da **compagnie e bande di mercenari**. Molto presto, nei Regni del Nord, nell'Impero di Nilfgaard e nelle isole Skellige si diffuse la voce che chiunque poteva trovare **fama**, gloria, ricchezza e fortuna nelle Marche di Confine, bastava saper impugnare una spada e non dare alcun valore alla propria vita. Per quasi dieci anni Cintra e Temeria diventarono luogo di incontro e di scontro per decine di gruppi armati, ognuno alla ricerca di sogni di gloria. Tra i mercenari più famigerati, per un motivo o per l'altro, si potevano contare i **Bastardi di Ferro**, la **Compagnia della Stella**, gli **Erranti del Lago**, i Raminghi di Temeria, la **Corte dei Corvi**, i Martelli di Goran, i **Figli dell'Ortica** e il **Patto del Giglio**.

> *"Baroni! Non sprecate il vostro argento! Solo noi, i Bastardi di Ferro, possiamo vincere le vostre battaglie!*
>
> *Siamo figli e figlie della guerra dei dieci anni. Il nostro primo ricordo è un assedio. La nostra prima nutrice una spada. Siamo cresciuti mangiando pane e tempesta. Non ci tiriamo indietro di fronte a nulla. Non rifiutiamo nessun contratto.*
>
> *Baroni! A chi darete il vostro soldo? Non alla Compagnia della Stella, sempre a parlare di giustizia e mai di vittoria, e nemmeno ai Figli dell'Ortica. Vi ricordate l'ultima volta che hanno combattuto? Nemmeno noi, passano il tempo ubriachi in taverna a raccontare panzane sugli Strighi di una volta.*
>
> *Baroni! A chi darete il vostro soldo? Non alla Corte dei Corvi, tagliagole, farabutti e barattieri e nemmeno agli Erranti del Lago, damerini imbellettati sempre infoiati a cavalcar bagasce!*
>
> *Baroni! A chi darete il vostro soldo? Ai Bastardi di Ferro."*
>
> ***-Da un manifesto affisso nella piazza di Brugge.***

Il Flagello di Temeria | 1301 - 1307

Fin dal ritorno del buio, la presenza sempre crescente di creature mostruose è stata la principale minaccia per le Marche di Confine. Tuttavia, nei primi anni del nuovo secolo, gli assalti si concentrano principalmente nelle piccole baronie della Temeria meridionale. Se nel resto delle Marche i mostri erano una minaccia soprattutto per viaggiatori e per chiunque fosse così sciocco da trovarsi fuori da mura e palizzate nelle ore notturne, in tutte le terre **tra lo Jaruga e Maribor** veri e propri attacchi di creature feroci si schiantavano contro le misere difese dei villaggi. Come se non bastasse, sembrava che in molti casi, dietro a questi attacchi, ci fosse **qualche sorta di malvagia**

intelligenza, perché i mostri comparivano quando le piccole comunità del contado erano **indifese**, senza miliziani o mercenari a presidiarle. Quando questo accadeva, gli abitanti non potevano fare altro che fuggire per salvare la loro vita. Al ritorno, di norma, trovavano le loro case distrutte e **svuotate da ogni bene prezioso**. Questa serie di feroci assalti venne ben presto soprannominata **il flagello di Temeria.**

> *"Ascoltate le mie parole, perché i miei occhi hanno visto.*
>
> *Senza mai calpestare le ombre, ho camminato fino al fiume che divide le terre perdute. Mi sono nascosta. Ho osservato. Come un cacciatore paziente, ho atteso il momento giusto per comprendere cosa si nasconda dietro al Flagello di Temeria e poi tornare qui, tra voi fratelli e sorelle, a condividere la verità, che Villentretenmerth mi sia testimone, che il sangue del Drago mi ascolti.*
>
> *Nelle Marche di Confine nessuno sa più usare i suoi sensi. Ogni vero cacciatore può vedere che di colori diversi è composto lo spirito del Flagello. Attacchi di mostri ferali e di creature senzienti, vili tradimenti di tagliagole e sanguinarie vendette degli Scoia'tael.*
>
> *Eppure, anche in queste terre perdute, qualcuno prova a calcare la via del cacciatore. La compagnia della Stella ha protetto un villaggio indifeso da un attacco del Flagello. Come facevano a sapere quando sarebbe stato colpito? È stata solo fortuna o c'è qualcosa di più?*
>
> *Il Patto del Giglio, invece, è una banda mercenaria diversa da tutte le altre qui nelle Marche. Accetta contratti solo per dare battaglia alle creature del buio. Peccato non sappiano nulla della Via della Caccia, peccato non abbiano gli occhi del Drago. Poveri stolti.*
>
> *Ma nessuno nelle Marche sa più usare i suoi sensi. Altrimenti si sarebbero accorti che molti attacchi del Flagello sono cessati nel 1307. Non può essere una coincidenza."*
>
> ***-Parole pronunciate durante un incontro degli Eredi di Crinfrid.***

La Battaglia di Zavada | 1303

Nelle Marche di Confine, la difesa del contado e delle carovane dagli attacchi di mostri, briganti e Scoia'tael non era certo l'unica né, a dire il vero, la principale occupazione delle bande mercenarie. Molto spesso i piccoli signori locali avevano **conti da regolare con i loro vicini.** Furti di bestiame, irregolarità nella spartizione di una vigna, qualche bracciante che si era spinto a fare legna troppi passi oltre al ruscello. In questi casi, i signori radunavano **i loro pochi armati** e, soprattutto, compagnie di ventura pronte a battersi per il **giusto soldo**. Le bande mercenarie più attive tra Cintra e Temeria si sono affrontate tutte **l'una contro l'altra** sul campo di battaglia, in opposti schieramenti, almeno una volta.

Per i mercenari questi scontri erano **raramente letali.** Il costume nelle Marche di Confine è quello di risparmiare sempre la vita ai soldati di ventura sconfitti, in cambio di un risarcimento o di un ingaggio a prezzo favorevole.

Tra queste innumerevoli piccole battaglie, una in particolare è emblematica, sia per come si svolsero i fatti, sia per le ripercussione che essi avrebbero avuto, anni dopo, per il **Nuovo Ordine** degli Strighi.

Nel 1303 morì il Barone di **Zavada**, un piccolo villaggio nominalmente vassallo del **Duca Herevard III** di **Ellander** ma di fatto indipendente, come tutti gli altri territori della frammentata Temeria. L'unica erede del Barone era la piccola **Lorel**, decisamente troppo giovane per governare. Il capitano delle guardie, tal **Jannick**, si propose come suo tutore e protettore, ma da Oxenfurt arrivò senza preavviso **Hoel**, un lontano cugino, che pretendeva di essere lui a occuparsi di Lorel e a governare in sua vece.

Dopo le parole arrivarono gli insulti e, inevitabilmente, la battaglia. Hoel assoldò i **Bastardi di Ferro** e una banda senza alcuna fama, conosciuta come i **Guardiani**, mentre la **Compagnia della Stella** accettò il magro soldo di Jannick, convinta della bontà della sua causa. Le tre compagnie si scontrarono in battaglia e i Bastardi di Ferro ebbero la meglio, nonostante la magra figura dei Guardiani, catturati al primo assalto. Hoel divenne così protettore di Loren e, di fatto, signore di Zavada. Jannik fu imprigionato.

> *"Se volete sentire la vera storia dovete pagarci almeno un altro giro. Vino di Toussaint per tutti.*
>
> *Molto bene. Cosa stavo dicendo? Ah si, la battaglia. Allora, è stato credo il nostro primo ingaggio, come Guardiani intendo, una cosa da non credere, dei disperati come noi insieme ai Bastardi e alla Stella. Certo, Hoel ci aveva offerto una miseria, ma non importa. Avevamo bisogno di un po ' di fama, capite?*
>
> *Quindi arriva il giorno della battaglia. Siamo lì, sotto la collina e pensiamo che se aspettiamo l'ordine dei Bastardi quelli di sicuro caricano prima di noi e addio sogni di gloria. Allora ci facciamo coraggio e corriamo addosso alla Stella a testa bassa.*
>
> *Com'è finita?*
>
> *Come vuoi che sia finita. Che ci hanno riempito di botte. Fortuna che sono gente onorevole e appena ci siamo arresi hanno smesso di pestarci.*
>
> *Poi la battaglia però l'hanno vinta i Bastardi. Anche se da allora ci odiano. Pare abbiano dovuto dare fondo a tutte le loro risorse per tenere testa da soli alla Stella e ai miliziani di Jannick ma che poi, quando sono arrivati a Zavada per esercitare il diritto di bottino che Hoel gli aveva promesso, non abbiano trovato niente se non qualche rapa andata a male e dei cenci pulciosi. Secondo me sono indebitati ancora adesso."*
>
> ***-Discorso sentito alla taverna "La Volpe Stonata" di Attre, tra i Guardiani e i Figli dell'Ortica.***

Il Bianco Inverno | 1304

L'inizio dell'anno 1304 fu accompagnato da un **inverno eccezionalmente lungo e freddo**. I fiumi gelarono, lasciando ai lupi delle foreste una facile via verso i villaggi indifesi. La neve ricoprì le campagne, rifiutandosi di venire sciolta dai raggi di un pallido sole. Il gelido vento del nord, con il suo lugubre fischio, divenne compagno fedele di ogni singola notte. Gli spostamenti si fecero impossibili. I vecchi iniziarono a ricordare le storie di un tempo. Non faceva così freddo da quando, tanti anni fa, tetri cavalieri solcarono il cielo.

Quando finalmente giunse la primavera e le strade si scrollarono di dosso il bianco e pesante vello dell'inverno, viaggiatori, mercanti, guitti e semplici ubriachi ricominciarono a scambiarsi racconti nelle locande e nei crocevia. Tutti sembravano narrare la stessa cosa: incredibili e infausti prodigi avvenuti durante il bianco inverno. Qualcuno raccontava di una collina isolata su cui nevicò per un mese intero, altri di un cerchio di rose dalle lunghissime spine spuntato attraverso la brina. Qualcuno giurava di aver visto la figlia della primavera rapita da neri guerrieri e qualcun altro di aver incontrato un vecchio incatenato al dodicesimo seggio di pietra. Si parlava di lupi grandi come buoi e di drappi rossi sull'albero degli impiccati, delle campane di un villaggio sommerso risuonate da sotto un lago gelato e di una collina con denti aguzzi come la fame.

> *"Quando arriva il bianco gelo, non mangiare la neve gialla"*
>
> ***-Detto popolare***

Il Mostro di Maribor | 1304

I mercenari che, a rischio della vita, cercavano fama e fortuna nelle spezzate terre di Cintra e Temeria, dovevano affrontare, **senza armi d'argento o incantesimi** in grado di ferire la notte, le **creature mostruose** nate dal ritorno del buio. Ognuna di queste cacce era un'impresa pericolosa e mortale. **Uccidere i mostri era spesso semplicemente impossibile**, e così i mercenari dovevano fare del loro meglio per provare, quantomeno, ad allontanarli dalle campagne coltivate o dalle sparute carovane di mercanti che ancora attraversavano le Marche di Confine.

Avvenne così che nell'autunno del 1304, il **Principe Corley,** figlio di **Jurkast**, convocò una grande caccia per stanare e uccidere il famigerato **Mostro di Maribor**, un crudele **Leshen** risvegliatosi nei boschi che costeggiano il fiume **Ina**. Grazie al generoso soldo del principe, per cui ancora oggi **le**

casse di Maribor piangono miseria, quasi tutte le compagnie mercenarie delle Marche, e anche moltissimi cacciatori solitari, risposero alla chiamata e si unirono alla **grande caccia.**

Nonostante gli sforzi combinati di tutti i mercenari di Temeria, **l'impresa fu impossibile.** I soldati di ventura riuscirono a stanare la bestia e a condurla in trappola, ma tutte le loro armi e persino **il fuoco e la pece si rivelarono inefficaci.** Il Leshen riuscì così a spezzare le catene con cui era stato per un attimo imbrigliato e a farsi nuovamente strada nel fitto della foresta. Liberandosi, il Mostro di Maribor utilizzò i suoi oscuri poteri su **Yelena**, una donna del **Patto del Giglio**. L'esploratrice fu avvolta da **spine** e radici e trascinata verso il **cuore oscuro** del bosco, dove, forse, ancora oggi sopravvive solo per **nutrire il Mostro con il suo dolore.**

> *"Non doveva andare così. Avevamo pianificato tutto. Per giorni i Martelli di Goran e gli Erranti del Lago hanno perlustrato i boschi tra Maribor e Nessvelt. Non hanno trovato niente, se non quei maledetti feticci di sangue e legno appesi ovunque. Poi, una notte, devono aver visto qualcosa. Lo dico perché hanno acceso un fuoco. Il segnale per noi. Ci siamo mossi, assieme a quei novellini dei Guardiani. Abbiamo preparato le catene e i barili di pece, acceso le torce e messo esche di carne lungo il sentiero. Maledizione, ho personalmente infilato lì in mezzo anche ossa umane per assicurarmi che il Mostro cadesse nella trappola.*
>
> *A questo punto abbiamo aspettato. Con noi c'erano anche tanti solitari. Gente strana. Non mi fido di loro. Che razza di mercenario non ha una banda, o la lascia in un altro regno per venire a prendersi il soldo del Principe?*
>
> *Abbiamo aspettato. Quasi tutta la notte. Alla vista del segnale sarebbero dovuti arrivare i Bastardi di Ferro, che erano più a sud, per darci sostegno. Non si sono mai visti. Dicono di essersi persi nel bosco. Certo. Tutti sanno che se vuoi uscire dai territori di un Leshen devi toglierti i vestiti e rimetterteli al contrario. I Bastardi non sono mai arrivati. In compenso, poco prima dell'alba, abbiamo iniziato a sentire quel rumore. Si quel maledetto rumore. E poi è comparso. Il Mostro di Maribor. Ce la siamo vista brutta. Per fortuna quelli del Patto del Giglio sono arrivati da nord. Che tutti gli Dèi siano maledetti. Ti giuro che stavamo per ucciderla quella bestia. Poi non so cosa sia successo, ma ho sentito uno schianto di catene. Uno schianto di catene e qualcos'altro. Non prendermi per pazzo ma quanto odio gli Oscuri ho sentito qualcuno che urlava delle parole nella Lingua Antica. Non ho avuto tempo di ragionarci. La bestia si è liberata e ha alzato i suoi artigli. Le spine hanno preso Yelena e l'hanno trascinata via, mentre il Mostro le correva dietro. Non voglio credere alle leggende, non voglio credere che sia ancora viva, nessuno merita una fine del genere."*
>
> ***-Miroslav, alfiere della Banda dell'Acquascura.***

Le Bande che iniziarono la Cerca | 1304

Dopo la disastrosa caccia al mostro di Maribor, le compagnie di ventura si dispersero per Cintra e Temeria, cercando nuovi contratti che potessero ristabilire la loro fama dopo l'amara sconfitta. Solo i **Martelli di Goran**, i **Bastardi di Ferro**, il **Patto del Giglio** e gli **Erranti del Lago** decisero di passare l'inverno come ospiti del **Principe Corley**.

Durante la notte di **Saovine** dell'anno 1304, successe qualcosa che avrebbe cambiato per sempre il destino delle Marche di Confine. Quella sera, nella sala grande del palazzo di Maribor, i **Figli dell'Ortica** stavano raccontando una delle loro storie. Quei mercenari, infatti, avevano da anni smesso di impugnare la spada, trovando molto più redditizio, anche se non per forza più sicuro, esibirsi come cantastorie nelle taverne e nelle corti. Il loro repertorio era sempre lo stesso: **racconti** sull'antico **Ordine degli Strighi**, di cui i Figli dell'Ortica sostenevano di conoscere moltissimi segreti.

Finita che fu la storia, il **Patto del Giglio** radunò le altre bande con cui, quasi un mese prima, aveva condiviso la sconfitta nella grande caccia, e propose **un'impresa coraggiosa e folle**. I guitti dell'Ortica avevano parlato di un **Kaer perduto**, costruito dal leggendario **Arnaghad**, il fondatore della **Scuola dell'Orso**. Se quella fortezza esisteva davvero, forse al suo interno avrebbero potuto trovare indizi su come replicare la perduta Prova delle Erbe. Se quella fortezza esisteva davvero, avrebbero potuto creare **un nuovo ordine di Strighi** e, finalmente, avere i mezzi per sconfiggere definitivamente i mostri del buio. Per vendicare Yelena.

Ancora scosse dall'incontro con il Leshen, le altre tre bande accettarono. Ebbe così inizio la **grande Cerca.**

> *"Dalla lontana Gemmera giunse il prode Arnaghad*
> *Dell'Orso il primo branco, dell'Ordine il primo nemico.*
> *A Kaedwen, la bianca foresta, il destino giocò la sua mano*
> *E il coltello di Arnaghad di Rhys conobbe il sangue e la carne*
> *Nella nebbia dell'alba, a Morgraig l'ultima battaglia,*
> *Erland di Larvik ferito ma vittorioso, Arnaghad tra fuga e rancore*
> *Dove fugge, il prode Arnaghad?*
> *Un castello nascosto. Un Kaer stregato.*
> *Dove fugge, il prode Arnaghad?*
> *Sui monti, lontano dalla pianura.*
> *Dove fugge, il prode Arnaghad?*
> *A nascondere i suoi segreti."*
> ***-Canzone dei Figli dell'Ortica***

La Prima Chiamata | 1304

Le quattro bande si resero subito conto di quanto l'impresa in cui si erano imbarcate avrebbe potuto essere **difficile e dispendiosa**. Solo quattro compagnie di ventura non sarebbero bastate. Il Principe Corley, intrigato dall'idea, lasciò il palazzo di Maribor a disposizione dei soldati di ventura come quartier generale temporaneo, ma, con i forzieri ormai vuoti, non potè fare nulla per assicurare i fondi che avrebbero permesso alla grande cerca di iniziare.

Dopo un lungo inverno passato ad elaborare inutilmente piani, il Patto del Giglio annunciò la sua intenzione di partire senza alleati: non intendeva aspettare oltre e sapeva che non avrebbero mai trovato le corone necessarie a mantenere altre bande per tutta la ricerca. Pochi giorni dopo, i **Bastardi, i Martelli e gli Erranti** annunciarono trionfalmente di essersi impossessati di **una grande quantità di oro,** anche se non spiegarono mai esattamente come.

Grazie all'oro vennero **reclutate altre bande** e il palazzo di Maribor divenne un luogo dove tornare a rifornirsi tra un'esplorazione e l'altra. A questa prima chiamata risposero la **Compagnia della Stella**, i Raminghi di Temeria e la Compagnia Nera. Anche i **Guardiani** provarono ad arruolarsi ma furono violentemente rifiutati dai **Bastardi di Ferro**.

Il Patto del Giglio scrisse una lettera che venne spedita verso Nord, nei territori della Redania dove era attivo un famoso gruppo specializzato nella caccia alle creature mostruose conosciuto come **Eredi di Crinfrid**, per invitarlo a unirsi all'impresa, ma quella missiva non ricevette mai alcuna risposta.

Quando tutte le bande furono riunite a Maribor ascoltarono per un'ultima volta il racconto dei Figli dell'Ortica, e poi partirono, a coppie, per la Grande Cerca. In quei momenti in cui tutte le compagnie erano riunite, appariva sempre più chiaro a tutti come **Goran Aep Badh**, dei Martelli, stesse lentamente venendo riconosciuto come **capo carismatico** dell'impresa, mettendo in ombra il **Patto del Giglio.**

> *"Oggi inizia la nostra Grande Cerca. Non per il soldo e non per la fama, ma per ritrovare misteri sepolti dal tempo. Così come il buio è tornato, così anche un Nuovo Ordine di Strighi risorgerà dall'oblio. Potremo finalmente combattere le creature della notte con argento e magia! Potremo rendere di nuovo sicure Cintra e Temeria! Per il giusto prezzo, ovviamente."*
>
> ***-Goran Aep Badh***

La Grande Cerca | 1304 - 1306

Per due anni, le bande di mercenari che avevano deciso di abbandonare fama e fortuna per inseguire il sogno di ricostruire l'Ordine degli Strighi si dispersero per tutte le Marche di confine, cercando di dare senso ai deboli indizi nascosti in una canzone, indizi che, credevano, li avrebbero portati al leggendario **Kaer Arnaghad**, dove forse **i segreti** degli antichi Strighi erano ancora **custoditi.**

Le bande condussero le loro esplorazioni a coppie, tornando a Maribor per rifornirsi solo una volta a stagione. I **Raminghi di Temeria** partirono con la **Compagnia Nera**, gli **Erranti del Lago** con i **Bastardi di Ferro** e il **Patto del Giglio** con la **Compagnia della Stella**. Solo i Martelli di Goran si avventurarono per la Grande Cerca senza alcun supporto. Nessuna delle bande parla volentieri degli anni della Cerca, ma in molti sospettano che tutte ne siano state segnate profondamente.

Quando ormai l'estate del 1306 stava finendo e **nessuna compagnia aveva ancora trovato il Kaer** perduto, i Martelli di Goran tornarono senza preavviso al palazzo di Maribor, dove erano da poco arrivati anche i Figli dell'Ortica, per approfittare dell'ospitalità del Principe nel mezzo del loro girovagare tra corti e taverne. Appena li ebbe incontrati, Goran Aep Badh sfoderò la spada e minacciò di sgozzarli se non avessero rivelato tutto ciò che sapevano su Kaer Arnaghad.

I Figli dell'Ortica confessarono che forse, nel raccontare le loro storie, avevano arricchito quel poco di verità che conoscevano con particolari senza dubbio interessanti ma forse non del tutto verosimili. Solo l'intervento del **Principe Corley salvò i Figli dell'Ortica** dalla rabbia di Goran.

Il Principe sentenziò che gli ex-mercenari diventati guitti, per fare ammenda, avrebbero dovuto riprendere il loro vecchio mestiere e votarsi completamente ad aiutare le bande impegnate con la Cerca. Del resto, se sapevano così tante cose sugli antichi Strighi, perché non metterle in pratica?

Così i Figli dell'Ortica, posato il liuto e imbracciata nuovamente la spada, partirono insieme ai Martelli di Goran, mentre **l'oro per finanziare la Grande Cerca stava ormai per finire.**

> *"Adesso ascoltatemi bene, perché parlerò una sola volta. Quando mio padre, il Principe Jurkast, regnava su Maribor, i guitti che oltrepassavano il limite venivano presi e inchiodati a un portone per la lingua. Ora, alcuni potrebbero dire che voi Figli dell'Ortica non abbiate mai saputo nulla degli Strighi e abbiate solo ripetuto storie da taverna condite da panzane e menzogne. Non sarò io quel qualcuno, altrimenti dovrei iniziare a preparare i chiodi per le vostre lingue. Potrei anche lasciare che Goran vi spacchi il cranio, senza pensare a quanto si sporcherebbe la mia sala grande. No. Io vi proporrò un accordo, e voi lo accetterete. Da oggi farete parte della Cerca, come mercenari e magari un giorno come Strighi. Da oggi farete parte della Cerca e mi dovrete per sempre un favore. Un favore personale. Siamo intesi?"*
>
> ***-Principe Corley di Maribor, ai Figli dell'Ortica***

Il Dono del Corvo | 1306

Quando il rigido inverno del 1306 costrinse tutte le compagnie di ventura impegnate nella Grande Cerca a cercare rifugio nel palazzo di Maribor, tutti si resero subito conto di come **l'impresa sembrava destinata a fallire.** Non restava più nessuna corona nei forzieri e le bande avrebbero dovuto ricominciare a farsi assoldare da signori e mercanti per poter sopravvivere. Non la condizione ideale per cercare un Kaer leggendario.

Fu in quel momento che, non invitati, ma con un tempismo quasi sospetto, i famigerati mercenari, o per meglio dire, banditi, della **Corte dei Corvi** entrarono nella sala grande del palazzo del Principe, portando un'offerta incredibile: **la posizione di Kaer Arnaghad.**

Prima che chiunque potesse dire qualcosa, gli Erranti del Lago presero la parola e sul loro onore, e nel nome di tutto il futuro **Nuovo Ordine** degli Strighi, giurarono che **la Corte dei Corvi avrebbe potuto avere in cambio tutto ciò che desiderava.**

I Corvi, senza scomporsi, dissero che non avrebbero chiesto oro né argento, ma solo che gli venisse tributato il giusto riconoscimento, e che per sempre il Nuovo Ordine avrebbe ricordato il loro **eroico dono.**

Gli **Erranti** accettarono e giurarono, a nome di tutti, senza ricordare che un posto d'onore nel Kaer era già stato promesso, una notte d'autunno di due anni prima, al Patto del Giglio, la banda che per prima immaginò il Nuovo Ordine.

Ma quello sarebbe stato un problema per un'altra volta. Senza nemmeno aspettare la fine dell'inverno, tutte le bande partirono seguendo le indicazioni dei Corvi. Non verso i monti, come diceva la canzone, ma nella pianura, da dove le vette delle Amell poteva essere vista solo in lontananza.

Li, in una campagna desolata, non collegata da alcun sentiero e immersa in una **nebbia** innaturale, finalmente, i soldati di ventura arrivarono a Kaer Arnaghad.

> *"Gli Erranti del Lago hanno una sola parola, e sul nostro onore e sulla bianca Dama giuriamo di rispettarla. Che in eterno la Corte dei Corvi sia ricordata come una banda di eroi, che per sempre il Nuovo Ordine gli renda omaggio"*
>
> ***-Giuramento degli Erranti del Lago, in nome del Nuovo Ordine, alla Corte dei Corvi***

PARTE SECONDA

Kaer Arnaghad | 1307

Il leggendario Kaer voluto da **Arnaghad** dopo la dissoluzione dell'**Antico Ordine** si trovava nelle **desolate pianure a est** della città di **Cintra**, tra il fiume **Jaruga** e i monti **Amell**. Per raggiungerlo i soldati di ventura dovettero attraversare le **campagne abbandonate** e incolte dopo le ultime due guerre e non perdersi in una **nebbia innaturale** che sembrava sorgere dai prati come un malvagio respiro animato dalla volontà di scacciarli.

Le bande mercenarie ormai si facevano chiamare **Nuovo Ordine**, anche se il segreto per creare nuovi Strighi non era stato ancora trovato. Stabilirono il loro campo base fuori dalle mura di Kaer Arnaghad. Per mesi ogni banda si accampò nella propria **tenda comando**, e la usò come luogo per pianificare le prossime mosse o per incontrare alleati e avversari.

Kaer Arnaghad era protetto da **difese magiche** e infestato da **spiriti inquieti,** che nessuna arma poteva ferire o scacciare. Fuori dalle mura **antiche e pericolose rovine** affioravano appena da un mare di arbusti, rampicanti e **spine**, sorto chissà quando a seppellire i segreti di un tempo. Sotto consiglio della **Corte dei Corvi**, che evidentemente sapeva più cose sul Kaer di quanto avesse rivelato in precedenza, non fu tentato un assalto frontale. Caricare a testa bassa avrebbe significato risvegliare ogni inganno nato dalla magia, ogni spirito fatto di nebbia e paura, ogni goccia di rancore racchiusa nelle spine.

Per settimane, le bande si concentrarono quindi a compiere **piccole e brevi incursioni** all'interno del Kaer. Lo scopo avrebbe dovuto essere solo uno: trovare qualsiasi informazione relativa alla perduta **Prova delle Erbe**, tuttavia, con grande scorno di chi attribuiva un qualche valore a onore e lealtà, il più delle volte le incursioni erano volte solo a far **bottino**. E questo fu una fortuna, perché senza l'oro e l'argento trafugato dal Kaer, il Nuovo Ordine non avrebbe potuto sopravvivere mesi accampato fuori da Kaer Arnaghad.

> *"Un boccale d'oro e due coltelli d'argento. Siamo dovuti andare all'inferno per trovarli, quindi ora fai la tua magia e procurami qualcuno che voglia comprarli a un buon prezzo e non tentare di fregarmi, corvaccio maledetto, io so che non siete cambiati per niente. Siamo dovuti andare all'inferno, mi capisci? Oltre quel maledetto portone si trovano i tuoi peggiori incubi. La nebbia prende forma, diventa cattiva, crudele. La terra del cortile è nera, come quella dei morti, e la porta di ogni stanza ha inciso sopra un qualche tipo di maleficio. Oltrepassando il chiostro e il vecchio tempio le cose peggiorano. Le rovine oltre il ponte sono infestate ti dico. Le spine...le spine sembrano vive. Ma questo è niente in confronto alla Prima Corte, nell'ala orientale. Ci si arriva solo con uno stretto passaggio tra il fossato e la torre. C'è qualcosa lì dentro. Qualcosa che non voglio incontrare"*
>
> ***-Discorso tra la Compagnia Nera e la Corte dei Corvi***

L'Assedio degli Stracci | 1307

Nessuno sa di preciso come successe. Forse il costante bisogno del Nuovo Ordine di lasciare il Kaer e vendere il bottino delle sue incursioni per garantirsi la sopravvivenza attirò troppe attenzioni, o, più semplicemente, qualcuna delle bande **tradì il segreto**. Quale che sia la verità, nel secondo mese del 1307, all'alba, nuovi mercenari misero un campo non lontano da Kaer Arnaghad.

In questo campo erano riunite diverse bande: le **Code Mozze**, i **Cacciatori di Vizima,** le **Onde Nere** e un gruppo che si proclamava addirittura come erede dell'antico **Ordine della Rosa Bianca**. Questi mercenari erano arrivati fino a Kaer Arnaghad seguendo le indicazioni delle Onde Nere, giunte in qualche modo a conoscenza del luogo segreto. Tutti i nuovi arrivati volevano una sola cosa: far parte del nascituro Nuovo Ordine degli Strighi. O, meglio, così sostenevano ma non è difficile immaginare che in realtà volessero solo partecipare **al saccheggio del Kaer.**

Il Nuovo Ordine si mostrò subito contrario a condividere il suo destino di fama, e il suo presente di bottino, con queste nuove bande, e una sorta di costante rivalità scoppiò tra i due campi, rivalità che più di una volta si trasformò in veri e propri **scontri armati**, che potevano variare dalla rissa, alla disfida onorevole, all'imboscata a seconda dei contendenti.

Ai nuovi arrivati fu sempre proibito di avvicinarsi al Kaer. Solo **per le Onde Nere fu fatta eccezione.** Nessuno sa bene per quale motivo, ma i **Bastardi di Ferro** e **Goran** in persona invitarono i **contrabbandieri** a stabilirsi nel campo del Nuovo Ordine, offerta che fu subito accettata, causando **sospetto e ostilità** da parte di tutti e due gli schieramenti.

In questo clima, le incursioni nella fortezza continuarono, ma **senza successo**. Nessuno sembrava in grado di trovare qualche indizio sulla perduta Prova delle Erbe. Come se non bastasse, la posizione di Kaer Arnaghad divenne sempre più di dominio pubblico, e molto preso, ai margini dei due campi, si potevano di tanto in tanto vedere viaggiatori, mercanti e, senza dubbio, **spie inviate dalle tre grandi potenze.**

> *"Goran ha una sola parola. E anche noi. Non dimentichiamo il passato. Ma non crediamo ci sia bisogno di spendere altre parole. Potete mettere la vostra tenda nel nostro campo. Potete tentare di farvi ammazzare nella fortezza. E questo è quanto vi è concesso fare. Non rivolgeteci più la parola."*
>
> ***-Parole dei Bastardi di Ferro alle Onde Nere***

La notte di Nebbia e di Spine | 1307

Accadde durante la notte di **Birke** dell'anno 1307. In una sola notte, senza preavviso, **la città di Cintra fu divorata dalla nebbia e dalle spine.** Tutti coloro così sventurati da trovarsi all'interno delle mura caddero a terra, nello stesso istante, come se la **loro anima si fosse staccata dal corpo** per fuggire dall'orrore che stava per giungere.

Per prima calò la **nebbia**, portando con sé il freddo nascosto nel buio tra una stella e l'altra. Nella nebbia, gli **spiriti dei morti** di Cintra urlavano di dolore in una lingua più antica del primo regno dell'uomo. Poi, dalla pietre, dall'acqua, dalla terra stessa diventata ostile, sorsero le spine. Le spine avvolsero i corpi morti e i corpi solo addormentati, per farne **pupazzi di carne da muovere in macabra danza.**

I pochi che ancora restavano, i pochi non presi dalla nebbia e dalle spine, si alzarono, uno alla volta. Alcuni tentarono di fuggire. Altri, con la mente in pezzi, **restarono a vivere nella città di nebbia e di spine.**

Mentre Cintra veniva divorata, l'eco di quell'infausto prodigio raggiungeva anche **Kaer Arnaghad.**

Quella notte le **Code Mozze** e l'**Ordine della Rosa Bianca** erano riusciti ad avvicinarsi alla fortezza, nascondendosi tra le rovine sul retro. All'improvviso, da sotto i rovi, alcune **pietre** si accesero di una luce spettrale. L'antico **Circolo Runico**, il più grande segreto di Arnaghad, si stava risvegliando. Dal cerchio ora sveglio iniziò ad addensarsi la nebbia e, con lei, gli spiriti inquieti. L'Ordine della Rosa Bianca sfoderò le lame, caricando con coraggio, mentre, alle loro spalle, **le Code Mozze si diedero alla fuga**.

Quando le Code Mozze arrivarono al loro campo, scoprirono che stava infuriando una battaglia: il Nuovo Ordine aveva deciso di scacciare una volta per tutte gli invasori. Le Code Mozze si frapposero tra i combattenti, **avvisandoli tutti del pericolo**. Nessuno sa perché lo fecero. Forse per generosità. Forse perché, con il campo assediato, non avrebbero potuto raccogliere i loro averi e fuggire lontano.

In ogni caso, grazie all'avvertimento delle **Code Mozze** e alla solitaria battaglia della **Rosa Bianca**, il Nuovo Ordine e gli altri mercenari riuscirono a riorganizzarsi e a evitare un massacro.

Dal Circolo Runico creature di nebbia e di spine si riversano nel Kaer e nelle radure circostanti e le compagnie di ventura si batterono valorosamente per tentare di respingerli. Ben presto tutti si accorsero che la vittoria sarebbe stata impossibile e **Goran ordinò la ritirata.**

Combattere fianco a fianco fece cessare le aperte ostilità tra le bande e, alla fine, **fu concesso a tutti di far parte del Nuovo Ordine**, anche se, come spesso accade, i rancori non sparirono certo in una notte.

> *"È accaduto. Il prodigio che stavamo aspettando. Grande e terribile come il potere del mondo antico"*
>
> ***-Fringilla Vigo, maga di corte di Nilfgaard***

La Caduta di Cintra | 1307

La caduta della città di Cintra segnò il **definitivo collasso** del regno che portava lo stesso nome. Messo in ginocchio dalle ultime due guerre e dallo Scisma, il Regno di Cintra si disgregò completamente, e ogni cittadina e ogni villaggio divenne del tutto **una comunità indipendente**. I dintorni della città di Cintra divennero **lande infestate**, flagellate dalle creature del buio, della nebbia e delle spine che a volte si spingevano anche a minacciare i contadi più lontani. Le campagne intorno alla città si svuotarono, e **centinaia di rifugiati** si riversarono nelle terre vicine, causando **disordini e violenze**.

La città di Cintra divenne un luogo proibito, impossibile da raggiungere. Tuttavia, tra i cacciatori di tesori, iniziarono a diffondersi **leggende sulle ricchezze** incustodite abbandonate nella città fantasma. Per chiunque fosse abbastanza folle da avventurarsi oltre le spine in cerca di fama e bottina, la via più sicura era quella di farsi accompagnare dai misteriosi **Spettri di Cintra**. Questi Spettri erano una banda di **sopravvissuti alla Notte**, che in cambio di denaro accompagnavano chi lo voleva oltre la nebbia, fino alle porte della città maledetta.

> *"Te lo giuro, l'ho visto coi miei occhi. Era qui, proprio in questa taverna. Uno dei menagrami degli Spettri di Cintra. Era lì, nell'angolo lontano dal fuoco, ad aspettare qualcuno. Non ha parlato tutta la sera. Poi un tizio gli ha fatto cenno e quello si è alzato per uscire. È lì che l'ho visto. Il suo mantello si è spostato. Sotto aveva un'armatura logora. E...poi niente. Solo nebbia. Era un vero spettro capisci? È per questo che la sventura li segue ovunque vadano!"*
>
> ***-Pettegolezzo raccontato alla taverna "La volpe stonata" di Attre***

La Dieta di Ortagor | 1307

Goran condusse il Nuovo Ordine in fuga da Kaer Arnaghad fino alla fortezza di **Ortagor**, dove sperava di ottenere ospitalità e rifugio. Arrivati alle porte della roccaforte i mercenari la trovarono presa d'assalto da **profughi** in cerca di un luogo in cui ripararsi.

Il signore di Ortagor era **Carwin Erin Dyffriyn aep Dheran**, nipote di Cahir Mawr Dyffriyn aep Ceallach, da cui aveva ereditato il titolo di **Cavaliere Nero di Cintra**, nel tentativo di mondarlo dall'infame onta del tradimento. A causa delle azioni di Cahir, Carwin divenne schiavo personale dell'imperatore **Morvran Voorhis**, costretto a servire nella famigerata **Brigata Eclissi**. Tuttavia, come è privilegio di chi si distingue servendo l'Eclissi, il fedele Carwin ebbe la sua meritata ricompensa: la fortezza di Ortagor e il suo contado. Quando l'Impero di Nilfgaard si ritirò da Cintra, dopo lo Scisma, Carwin rimase al suo posto, determinato a proteggere le terre di sua responsabilità.

Carwin non volle ricevere i mercenari, non vedendo perché avrebbe dovuto utilizzare risorse per accogliere loro invece che concedere protezione ai profughi di Cintra. Dopo duri scambi di parole, Goran convinse la maggior parte delle bande del Nuovo Ordine a seguirlo in un **assalto alle porte di Ortagor**. Sapendo di non poter sostenere un assedio **il Cavaliere Nero di Cintra accolse infine i mercenari**, sempre maltollerando la loro presenza.

Per settimane ci fu una difficile convivenza tra Carwin, il Nuovo Ordine, gli abitanti di Ortagor e i rifugiati e non mancarono momenti di tensione e di scontro. Tutto cambiò quando alla fortezza giunsero i **Cavalieri della Loggia**, inviati da **Philippa Eilhart** in persona, con un'offerta per il Nuovo Ordine.

Philippa Eilhart, consigliere dell'assemblea dei capi delle isole **Skellige** e **capo della Loggia**, sosteneva di conoscere un modo, sfruttando il **Circolo Runico di Kaer Arnaghad**, per invocare un potente rituale in grado di **creare nuovi Strighi** senza bisogno della **prova delle erbe.**

Tutto quello che serviva, secondo la maga, era organizzare una spedizione nella perduta Cintra per recuperare oggetti dal potere sufficiente per essere catalizzatori di un tale prodigio.

Come prova di buona fede, i Cavalieri della Loggia portarono con loro dei **forzieri di oro** raccolti dalle maghe della Loggia presso le tre grandi potenze, con cui il Nuovo Ordine avrebbe potuto **reclutare altri mercenari** in vista delle prossime battaglie.

> *"Questa è l'offerta. Come dono, la Maga vi manda anche alcune parole: per costruire il futuro, guardate al passato, per una nuova vita, guardate alla morte"*
>
> ***- Cavalieri della Loggia***

La Seconda Chiamata | 1307 - 1308

Grazie ai forzieri ricevuti dalla Loggia, il Nuovo Ordine fu in grado di pianificare operazioni per alcuni mesi, senza curarsi di dover trovare risorse per mantenere e, possibilmente, arricchire le diverse bande. Anzi, l'offerta di Philippa Eilhart fu così generosa che l'Ordine fu in grado di **reclutare nuove compagnie di ventura** per unirsi alla sua causa.

Vennero così a Ortagor, attirati dal soldo e dalle promesse di fama e ricchezza, gli **Scudi di Maribor**, i **Falchi del Nord** e i **Ratti dei Vicoli**. Anche i **Guardiani** provarono nuovamente a farsi assoldare, ma senza successo, poiché, ancora una volta, i **Bastardi di Ferro** si misero di traverso e non ci fu modo di convincerli.

In aggiunta, le **Onde Nere** e la **Rosa Bianca** furono mandate verso Cintra, per reclutare i famigerati **Spettri**, unici, a quanto dicevano le voci di taverna, in grado di trovare vie d'accesso per la città perduta. L'impresa andò a buon fine, ma, si dice, successe qualcosa di terribile ai margini della Nebbia. Qualcosa di cui nessuna delle tre bande ha mai parlato ad altri.

Concluso il reclutamento, **Philippa Eilhart** in persona, accompagnata da **Ida Emean aep Sivne**, una maga di stirpe **elfica**, giunse a Ortagor e, insieme a **Goran**, formulò un piano d'azione: alcune compagnie avrebbero tentato una pericolosa **sortita oltre la Nebbia**, nella perduta città di **Cintra**, per cercare reliquie in grado di nutrire il rituale suggerito dalla Loggia.

Verso **Cintra** si diressero, accompagnati da Ida Emean aep Sivne: i **Cavalieri della Loggia**, la **Compagnia Nera**, i **Falchi del Nord**, gli **Spettri di Cintra**, il **Patto del Giglio,** gli **Scudi di Maribor** e gli **Erranti del Lago**. Su insistenza di questi ultimi anche la **Corte dei Corvi** dovette unirsi alla pericolosa spedizione. Del resto, se volevano continuare ad essere considerati grandi eroi dal Nuovo Ordine, era tempo di compiere una nuova impresa.

Il resto del **Nuovo Ordine** invece, insieme a **Philippa Eilhart,** si mosse in direzione di **Kaer Arnaghad**, per ingaggiare i mostri in battaglia e **liberare una volta per tutte la fortezza.**

> *"Prima che la marcia abbia inizio, è forse opportuno rivelarvi le straordinarie circostanze che hanno messo in moto questa catena di eventi e la vera natura dell'incanto per cui state rischiando la vostra vita. Non ve ne farò mistero, la Loggia non ama particolarmente gli Strighi e, normalmente, si muoverebbe per ostacolare la vostra impresa, non per aiutarla. Tuttavia, Keira Metz è stata molto convincente nelle sue argomentazioni, ricordandoci anche i desideri delle nostre due consorelle di cui non abbiamo notizie da decenni. Mi riferisco ovviamente a Yennefer di Vengerberg e a Triss Merigold. Non fatevi illusioni però. I veri motivi per il nostro coinvolgimento sono ben altri.*
>
> *Ciò che è successo a Cintra è un portento straordinario, paragonabile a quello che portò la vostra razza in questo continente. Siamo convinte che, nella Nebbia, il confine tra la vita e la morte sia estremamente sottile. È per confermare questa convinzione che siamo disposte ad aiutarvi. L'incanto che vi abbiamo proposto, cosa pensate che riguardi?*

È un incanto che riguarda la morte. Se non è possibile creare nuovi Strighi, perché i misteri delle erbe sono andati perduti, possiamo forse modificare i vostri corpi per renderli simili a quelli degli Strighi morti, per far sì che voi possiate ereditare almeno in parte le loro capacità e i loro segreti. Il Circolo Runico del vostro Kaer ci darà accesso al respiro dei morti, ma per aprire la porta avremo bisogno di qualcosa che si trova nel cuore della Nebbia, nella perduta Cintra."

-Ida Emean aep Sivne

Gli Occhi della Regina Calanthe | 1308

Quello che accadde oltre la Nebbia è un **mistero**. Le bande non parlano volentieri della maledetta spedizione e, spesso, i loro racconti sono **contraddittori** e **incoerenti**. Sappiamo solo che, in qualche modo, le compagnie di ventura riuscirono ad entrare nella città perduta e a trovare le **reliquie** richieste dalla Loggia, ovvero gli **occhi della Regina Calanthe**. Dopo che le reliquie furono trovate, due bande, la **Compagnia Nera** e i **Falchi del Nord**, decisero di **tradire il Nuovo Ordine**: si impossessarono dell'**occhio sinistro** della regina e fuggirono, facendosi strada tra la Nebbia e le Spine. Nessuna sa dove si trovino oggi. Le altre bande, guidate dagli Spettri di Cintra e dai Cavalieri della Loggia, riuscirono a ritrovare la via per uscire dalla città maledetta, portando con loro **l'occhio destro della regina.**

Cosa accadde a **Ida Emean aep Sivne** è un mistero, ma di certo la maga della stirpe degli Elfi **non uscì mai da Cintra.**

"Non riesco...non riesco a parlarne. È come, come se la Nebbia mi fosse entrata nei ricordi, capisci?"

"I corridoi. Ci siamo separati. Forse a coppie. Forse ogni banda per conto suo. È tutto così confuso."

"Era lì, davanti a noi. Una figura di nebbia. Era la Regina Calanthe. Bendata. Aveva in mano un vassoio d'argento. Sul vassoio, erano appoggiati i suoi occhi."

"A un tratto ho visto una luce azzurra nel buio. Ti dico che era una spada, in mano agli Erranti. Era Aerondight ne sono sicuro"

"La maga continuava a ripetere di non toccare niente. Pensi che qualcuno l'abbia ascoltata? C'erano ricchezze ovunque, capisci? Abbandonate!"

"A un certo punto le Spine hanno smesso di ostacolarci, fino a sparire, come se le cripte fossero la roccaforte della Nebbia, il suo dominio assoluto."

"Quando hanno toccato gli Occhi...è come se qualcosa mi avesse tirato per l'anima. Dopo ricordo solo la luce del sole, fuori dalla città maledetta."

"Lui era lì. Di fianco alla Regina. Un'armatura nera come la notte."

> *"Non lo so. Immagina la tua più grande sbronza. Ecco è qualcosa di simile. I ricordi dico. Anche il senso di colpa, però. Come se avessi fatto qualcosa di terribile."*
>
> *"Ti dico che sono state le Spine a farli fuggire, come se rampicanti e rovi si fossero mossi per impedirci di inseguirli"*
>
> *"Ogni notte ho paura. Ho paura di avere detto sì."*
>
> *"La Nebbia non li toccava. Non so come spiegarlo, ma la Nebbia non li toccava. Gli Spettri intendo."*
>
> *"Non ci siamo voltati indietro per cercarla. Nemmeno una volta. Dentro di noi sapevamo tutti che sarebbe stato inutile."*
>
> ***- Racconti sconnessi delle bande ritornate da Cintra***

La Battaglia per Kaer Arnaghad | 1308

Mentre la spedizione entrava nella Nebbia, il resto del Nuovo Ordine si dirigeva verso Kaer Arnaghad, deciso a **conquistare la fortezza** una volta per tutte.

Giunti in vista del Kaer, i mercenari si prepararono alla battaglia, scoprendo che il loro vecchio accampamento era ancora in piedi, fuori dalla mura. Osservarono con timore mentre, da una collina vicina, **Philippa Eilhart** invocava **un incanto** per rendere i **mostri** di nebbia e di spine **vulnerabili** all'acciaio delle lame e al fuoco delle torce.

I **Martelli di Goran**, i **Figli dell'Ortica** e i **Ratti dei Vicoli** si concentrarono a liberare **il campo fuori dalle mura**, dove solo poche creature si erano spinte. Lo scontro fu vinto facilmente ma, dopo la battaglia, le bande si accorsero che qualcuno aveva **saccheggiato** le tende. Era successo prima, dopo o durante la fuga dell'anno precedente?

L'Ordine della Rosa Bianca, i **Bastardi di Ferro** e i **Cacciatori di Vizima** affrontarono invece le figure ferali che infestavano il **Circolo Runico**. Anche questa battaglia fu vinta ma tutti i mercenari coinvolti vennero **punti dai rampicanti irti di spine** sorti a difendere il circolo runico, in una rara alleanza con la nebbia. Se qualcosa accadrà in seguito al morso di quelle spine, nessuno può dirlo.

Accompagnati da **Philippa**, le **Onde Nere**, le **Code Mozze,** la **Compagnia della Stella** e i **Raminghi di Temeria** tentarono di farsi strada all'interno del Kaer, sperando di liberare tutte le sue stanze, soprattutto la famigerata **Prima Corte** nell'ala orientale. Grazie al supporto della maga i mercenari riuscirono ad arrivare alla Corte ma, dopo che ebbero fatto pochi passi all'interno, **Philippa,** che si era fermata per un istante, come ad ascoltare parole lontane, urlò una singola parola: ***traditori.***

Detto questo, la maga si tramutò in un **gufo grigio** e sparì nella notte, spezzando così l'incanto che aveva reso le creature spettrali vulnerabili ai colpi dei mercenari.

Le bande tentarono disperatamente di ritirarsi dalla Prima Corte e di chiudere i pesanti cancelli di ferro che la collegavano al resto del Kaer. Il loro tentativo ebbe successo ma **Hildebrantde**, delle **Code Mozze**, fu preso dalla Nebbia e trascinato verso le **cripte** della Prima Corte.

Quando l'incantesimo di Philippa si spezzò, la **battaglia per Kaer Arnaghad** ebbe fine. Il Nuovo Ordine era riuscito a liberare il campo fuori dalle mura, il circolo runico e l'ingresso del Kaer. Alcune ale, e in particolare la terribile Prima Corte, erano però **ancora infestate da creature mostruose.**

> *"Traditori! Pagherete per quello che avete fatto a Ida Emean aep Sivne!"*
>
> ***- Philippa Eilhart***

PARTE TERZA

La Promessa di Midinváerne | 1308

Le bande andate in spedizione nel cuore della Nebbia, per strappare l'occhio destro della Regina Calanthe dalla perduta Cintra, tornarono a Kaer Arnaghad il giorno di **mezzinverno** dell'anno 1308, lo stesso giorno in cui giunse alla fortezza una **piccola armata decisa a spazzare via il Nuovo Ordine** ancora prima che potesse nascere ufficialmente.

L'armata era composta da **soldati delle tre più influenti potenze** del continente: **Drangarnir Tuirseach**, figlio dello Jarl Svaneige e **araldo** dell'assemblea dei capi, portava con sé cento guerrieri delle **isole Skellige**; **Sir Wesley**, della nobile casa **Forthrite** di Kaedwen e **ambasciatore** dell'alleanza dei **Regni del Nord**, guidava un'intera ala di cavalleria pesante; **Eilan aep Ardal**, infine, in qualità di **legato imperiale** e di figlia del generale Ardal aep Dahy, era scortata da una divisione di fanteria Nilfgaardiana e dalla famigerata **Brigata Eclissi.**

Il drappello era stato radunato da **Philippa Eilhart,** determinata a **punire i mercenari** per la scomparsa di Ida Emean aep Sivne, di cui li riteneva responsabili. Grazie all'influenza della maga, tutte e tre le grandi potenze avevano accettato di inviare uomini e ambasciatori, principalmente per

assicurarsi a vicenda che nessun rivale guadagnasse influenza o potere nelle Marche di Confine o tramite questo ipotetico Nuovo Ordine, più che per genuino interesse verso i desideri della **Loggia**.

Fu proprio **il dissenso tra i tre capi** della spedizione punitiva che permise ai mercenari di sopravvivere ad un massacro annunciato. Infatti, gli inviati delle Skellige, dei Regni del Nord e dell'Impero di Nilfgaard persero un'intera mattina a discutere tra loro di come condurre l'assalto e, soprattutto, di chi avrebbe dovuto **reclamare come sua la fortezza**, dando così il tempo ad un **aiuto inaspettato** di arrivare a Kaer Arnaghad

La maga **Keira Metz** giunse al Kaer accompagnata dal **Principe Corley** di Maribor, da **Carwin** Erin Dyffriyn aep Dheran, **il Cavaliere Nero** di Cintra e da una banda conosciuta come **I Mastini di Vivaldi**, liberi agenti dell'omonima banca. Il suo arrivo nel campo di Philippa trasformò definitivamente i preparativi per l'assalto in una **discussione** su quale sarebbe dovuto essere il **destino** del Nuovo Ordine e del loro prezioso Kaer.

Fu subito chiaro, infatti, che la **distruzione** dell'ordine avrebbe potuto **riaccendere le fiamme del conflitto** tra le potenze: Kaer Arnaghad era una risorsa importante, una fortezza gremita di segreti magici e posta nel mezzo delle Marche di Confine. Senza il Nuovo Ordine di mezzo, i Regni del Nord, le isole Skellige e l'Impero di Nilfgaard sarebbero sicuramente arrivati a **uno scontro armato** per il controllo del Kaer. Inoltre, dopo la caduta di Cintra, le potenze erano senza dubbio interessate al ritorno di abili **cacciatori di mostri.**

Fu così deciso che il Nuovo Ordine sarebbe potuto sopravvivere. Anzi. Avrebbe dovuto fare di tutto per riuscire a completare il rituale suggerito da Philippa, anche **senza il supporto della Loggia**, ormai **ostile alla causa degli Strighi**. Gli ambasciatori delle tre potenze si raccomandarono di **convocare più bande mercenarie possibile** prima del rito. Evidentemente, siccome il prodigio poteva essere tentato una sola volta, volevano assicurarsi il maggior numero di cacciatori di mostri possibile.

Per finanziare l'espansione del Nuovo Ordine fu preferito fare affidamente su di un **sostanzioso prestito** da parte della **Banca di Vivaldi** invece che su risorse provenienti dalle potenze. Questo fu fatto per preservare **l'indipendenza** degli Strighi, anche se apparve subito chiaro che ogni regno e ogni alleanza avrebbe cercato, in futuro, di aumentare la sua influenza sull'Ordine fino a prenderne il controllo. Come garanzia per il loro investimento, **i Mastini di Vivaldi**, emissari della banca, chiesero di essere reclutati nell'Ordine, sicuramente pregustando i futuri profitti che dei mercenari fuori dal comune, eredi degli Strighi delle leggende, avrebbero potuto assicurarsi nelle Marche di Confine.

Infine, come **risarcimento per la Loggia**, voluto da Keira, fu decretato che anche i loro **Cavalieri** sarebbero stati inseriti nel Nuovo Ordine. Inoltre, fu chiesto ad ogni banda di **giurare**, sulla propria vita, che non si sarebbe mai **immischiata in prodigi di magia nera**, che non avrebbe mai **mentito sull'esito di un contratto** o di una caccia e che non avrebbe osato **sfidare o usurpare la nobiltà** delle Marche di Confine.

Tutte le bande giurarono, senza avere molta scelta, in quella che fu conosciuta come **la Promessa di Midinváerne.**

Pare, tuttavia, che la Promessa non bastò a **placare l'ira di Philippa** e che solo l'intervento di Keira riuscì a contenere la maga.

> *"Vi assicuro, signorie vostre, che non c'è nessuna necessità di scomodare il signor Vimme per una questione così triviale. In qualità di liberi agenti, noi Mastini abbiamo licenza di gestire liberamente le risorse affidate al nostro controllo. Purché generino profitto, ovviamente. Ma di questo voi nobili signori e signore non dovrete preoccuparvi. Dicevamo quindi, che la situazione appare evidente. Per quanto la vostra rabbia, saggia Philippa, sia condivisibile, è chiaro che le potenze qui riunite abbiano altri piani per questo cosiddetto Nuovo Ordine. Ora, lungi da noi supportare la causa di mercenari e soldati di ventura, non credete alle storie sul nostro conto, non abbiamo nulla a che spartire con quella schiatta, ma ci sembra solo che naturale questo tipo di interesse. Insomma, con i tempi che corrono, chi non vorrebbe dei cacciatori di mostri da mandare a morire contro gli orrori di Cintra senza rischiare la vita dei propri soldati? Poi, certo, le Marche di Confine avranno sempre bisogno di mercenari e sappiamo tutti che le bande di Kaer Arnaghad non smetteranno mai di fare i soldati di ventura. Inoltre, capiamo anche le pressioni del nobile Principe di Maribor e del celebre Cavaliere Nero di Cintra. Voi avete investito considerevoli risorse nell'aiutare, volontariamente o senza altra scelta, la causa di questi mercenari e sarebbe un peccato vedere tutti i vostri sforzi rovinati da un massacro, diciamo bene?*
>
> *Ora però, l'impresa di queste bande di ventura ha bisogno di oro. Molto oro. La nobile Eilan aep Ardal ha offerto un numero francamente vertiginoso di fiorini d'argento come sostegno da parte di Nilfgaard, e questo le fa onore, ma forse ha preferito non guardare come Drangarnir, da vero figlio di capi, abbia reagito digrignando i denti e portando la mano sull'ascia. Noi crediamo che sarebbe meglio per tutti preservare la neutralità di questo Nuovo Ordine, lasciando che sia la Banca di Vivaldi a finanziarlo. Non in cambio di controllo, ma solo del giusto profitto. E, in effetti, di una piccola altra cosa..."*
>
> ***-I Mastini di Vivaldi***

La Terza Chiamata | 1309

Grazie all'oro portato dai Mastini di Vivaldi e all'insistenza delle tre grandi potenze, il Nuovo Ordine si ritrovò a **reclutare per la terza e ultima volta** bande mercenarie disposte a far parte di una nuova generazione di Strighi. Non è mistero che **i fondatori del Nuovo Ordine**, e in particolare il **Patto del Giglio** e i **Martelli di Goran** avrebbero voluto **una maggiore selezione dei candidati**, nella speranza di creare un ordine che potesse diventare il degno erede del sogno di **Erland di Larvik**, ma **Drangarnir**, **Sir Wesley** ed **Eilan** erano stati perentori: l'Ordine **avrebbe dovuto accettare chiunque**. Anzi, per usare le loro parole, siccome il rito poteva essere celebrato una sola volta, avrebbe dovuto accettare ***cani e porci.***

Fu così che, nel corso dell'anno 1309, **molte nuove bande** misero campo fuori da Kaer Arnaghad ed entrarono a far parte del Nuovo Ordine.

A seguito dei fatti di Midinváerne, non furono solo i **Mastini di Vivaldi** e i **Cavalieri della Loggia** a imporsi tra i futuri strighi. Tanto l'**Impero di Nilfgaard** che il **Cavaliere Nero di Cintra** insistettero perché la **Brigata Eclissi** fosse ammessa nell'Ordine. Allo stesso modo, i **Regni del Nord**, supportati dal **principe Corley**, si assicurarono un posto per la **Banda della Catena**, un gruppo mercenario formato da **condannati a morte di Redania** che avevano scambiato la forca con il dubbio privilegio di rischiare la vita contro i mostri di nebbia e di spine. Stranamente, **Drangarnir** non insistette per avere nell'Ordine alcuna banda legata alle isole **Skellige**. Che forse qualcuna fosse già **alleata al figlio di capi?**

Da Nord giunsero gli **Eredi di Crinfrid**, con i loro vessilli in foggia di **Drago**. Nessuno sa cosa li spinse a cambiare idea. Mentre dal Velen arrivarono gli **Orfani della Palude**, coloro che un tempo furono strappati ad un destino peggiore della morte dal leggendario **Geralt di Rivia** in persona. Da qualche parte nelle Marche di Confine si presentò anche una banda che nessuno prima aveva mai sentito nominare: **le Volpi Stonate**, o ubriache, un gruppo di avventurieri e mercenari con tutto da dimostrare.

Fra tutti, l'arrivo di un gruppo in particolare destò sospetti e perplessità. Non si trattava di una compagnia di ventura ma di una banda nata apposta per entrare a far parte del Nuovo Ordine. Questa banda si faceva chiamare **Vatt'ghern**, la parola usata nella **Lingua Antica** per chiamare gli Strighi, e, benché tutti i suoi membri fossero umani, dicevano di avere a cuore le **Razze Antiche**, troppo spesso ignorate dalle tre grandi potenze. Se si riferissero a regni come **Dol Blathanna** o ai banditi **Scoia'tae**l, nessuno si curò di chiederlo. Tutti però ricordavano bene cosa successe durante la caccia al Mostro di Maribor e le parole udite nella Lingua Antica.

Per nulla abbattuti dai continui rifiuti, i **Guardiani** provarono per la terza volta a farsi reclutare e, finalmente, ebbero successo. La volontà dei **Bastardi di Ferro** non poté nulla contro il decreto delle tre potenze.

Infine, altre bande prive di fama giunsero nell'Ordine: **la Banda dell'Acquascura, i Fiori d'Argento, i Becchini delle Marche, le Corone di Novigrad, gli Allegri Compagni** e **i Reietti del Confine.**

"-Non potranno rifiutarsi ti dico, lo ha scritto su pergamena qualche nobile importante, forse l'Imperatore in persona!

-Non mi interessa, ti ho già detto di no, non è posto per noi.

-Ma non capisci? È la nostra occasione. Pensaci, diventare mercenari, anzi, cosa dico, diventare come gli Strighi delle leggende, vagare per le Marche di Confine, prenderci tutti i fiorini dei Baroni, sconfiggere mostri, scoprire segreti..

-E le maghe sugli unicorni impagliati?

-Certo, anche le maghe sugli unicorni impagliati! E il vino, i dadi e le canzoni! Fama e fortuna. Quello che non avremo mai restando qui.

-Ma tu sai com'è fatta una spada almeno?

-Certo che si. Facevo il garzone dal vecchio fabbro, prima che gli Oscuri gli bruciassero la bottega durante la ritirata.

-Si ma ne hai mai presa in mano una?

-Ma cosa importa, quanto vuoi che sia difficile. Senti, tutte quelle cose le possiamo imparare dopo. A combattere dico. Per ora basta partire.

-Non ti ricordi tutte le storie sui mercenari delle Marche? Tu credi di essere come i Bastardi di Ferro? O come la Compagnia della Stella? Quelli sì che sono veterani. Oppure guarda gli Erranti del Lago, con i loro mantelli di velluto e i ricami d'argento. Gran signori. E noi invece siamo solo quattro straccioni.

-Appunto per quello dobbiamo partire adesso! Tutte quelle bande, hanno tutte una lunga storia, memorie oscure e tormentate, legami torbidi con altri mercenari e segreti scomodi con cui fare i conti tentando di non cedere alle lacrime. Hanno troppo passato, capisci? Noi invece siamo liberi. Noi non abbiamo niente da perdere e tutto da guadagnare. Dannazione, scommetto che loro nemmeno si ricordano quanto è bello andare all'avventura, arraffare tesori, salvare donzelle...

-Nemmeno tu. Non lo hai mai fatto.

-No ma l'ho sempre sognato. È questa la differenza.

-Facciamo finta per un attimo che tu mi abbia convinto, come pensi di mettere in pratica questo sogno?

-Allora, per prima cosa ci servono i soldi per il viaggio. Ci basterà vendere la taverna.

-Cosa?

-Fidati di me. Una volta arrivati alla fortezza ci facciamo reclutare e poi...poi improvvisiamo. Vedi, tutti quegli altri sanno già cosa sono. Noi invece no. Noi saremo tutto. E se tutto andrà male...avranno pur sempre bisogno di una taverna anche quegli strighi, no?

-Non abbiamo nemmeno un nome.

-Bè, se dobbiamo abbandonarla, almeno portiamoci via qualcosa di suo. Il nome.

-Vuoi chiamarci La Volpe Stonata?

-Si!

-Forse sarebbe meglio ubriaca. Ma al diavolo, mi hai convinto. Noi saremo tutto.

-Noi saremo tutto."

-Le Volpi Stonate, forse ubriache, prima di partire da Attre.

La Lunga Attesa | 1309

Mentre la primavera e l'estate si affrettavano verso l'autunno, le bande della Terza Chiamata arrivavano una dopo l'altra alla fortezza che fu di Arnaghad. In quei mesi, la preoccupazione del Nuovo Ordine era solo una: **trovare il modo di celebrare il rituale** per diventare Strighi anche senza l'aiuto della Loggia. Il componente principale, ovvero l'**occhio destro della Regina Calanthe**, veicolo per il potere stesso della **Nebbia**, era nelle loro mani, ma, da solo, non sarebbe bastato. Tra tutti i mercenari presenti al Kaer, **ben pochi si intendevano di cose magiche e pericolose,** come gli incanti rituali e la voce dei morti rubata alle colline, così solo in pochi si dedicarono al fondamentale compito di ultimare le preparazioni per la fatale cerimonia. **I Cavalieri della Loggia**, nonostante i sospetti e la diffidenza, si presero il dubbio onore di condurre l'impresa, aiutati ovviamente dai **Martelli di Goran**. Anche gli **Orfani della Palude**, che sulla loro pelle avevano sperimentato **terribili malefici** il cui ricordo non sarebbe mai svanito dall'anima e dal cuore, misero le loro memorie tormentate al servizio dell'Ordine. Tuttavia, fu chiaro da subito che i Cavalieri della Loggia non apprezzavano particolarmente le loro conoscenze, troppo rustiche e popolari, più adatte a una vecchia che vive in una casa retta da zampe di gallina che alle alte torri della vera magia. Con sorpresa di tutti, anche le **Code Mozze** parteciparono, in virtù della loro abilità nel trovare ogni tipo di **reagente alchemico**, soprattutto quelli, come dire, meno tollerati dalla legge dell'Impero e dei Regni del Nord.

Mentre le quattro bande cercavano di rincorrere un prodigio di cui a stento capivano la natura, lastricando la strada per un **disastro annunciato**, le altre si godevano, accampate fuori dal Kaer, **mesi di tranquillità** pagati dai forzieri, sempre più vuoti, portati dai **Mastini di Vivaldi**. Nonostante la parziale vittoria nella **battaglia per Kaer Arnaghad**, infatti, fu deciso senza lamentela alcuna che **nessuno sarebbe mai dovuto entrare nella fortezza** fino al giorno del rito: molte trappole e molte creature magiche infestavano ancora le sue mura e, soprattutto, molti tesori attendevano di essere scoperti e reclamati dall'Ordine interno, non da una singola banda.

Come è ovvio, il divieto fu infranto almeno una volta, prima che fosse calata anche solo una luna. Durante questa spedizione, di cui ancora non si conoscono gli autori, fu trovata una **cassa di armi d'argento**. Invece che rivenderla, come sarebbe stato naturale, la cassa fu lasciata al centro del campo, per essere trovata, giunta l'alba, dal resto dell'Ordine. I mercenari si fiondarono sulle armi d'argento, immaginandosi già Strighi, ma loro malgrado scoprirono che le armi di quel materiale sono incredibilmente **fragili** e difficili da maneggiare senza essere addestrati a farlo.

Durante i mesi della lunga attesa, il campo fuori da Kaer Arnaghad divenne il centro delle attività delle compagnie di ventura. Ogni banda fece in modo di **allestire un accampamento che riflettesse la sua natura e mostrasse il suo prestigio** ma non solo, ben presto i mercenari si accorsero di poter guadagnare fama e ricchezza date da una situazione del genere, creando luoghi di cui gli altri avevano bisogno.

Fu così quindi che il campo degli Erranti del Lago divenne una radura elegante, dove le torce illuminavano **feste in maschera e balli sull'erba** mentre arazzi preziosi decoravano la tenda principale. Le **Onde Nere**, quasi come contraltare, misero campo al lato estremo, vicino al bosco, e in breve tempo la loro tenda divenne famosa per il rum, il **gioco d'azzardo** e gli affari sordidi che li si potevano trovare. Altri crearono campi dove svolgere **tornei e duelli d'arme** e si misero a **vendere la loro esperienza ai nuovi venuti**, mentre qualcuno preferì trasformare la propria tenda in una **taverna** o in un **bordello**.

Nel corso di questo periodo, molti **ospiti, viaggiatori e potenziali patroni** andavano e venivano dall'accampamento. Alcuni di loro erano ricchi e altri poveri, alcuni nobili e altri plebei, alcuni virtuosi e altri briganti e sempre **preferivano fermarsi in quei campi che più li mettevano a loro agio.** Non di rado questi ospiti portavano con loro offerte di profitto o di soldo in cambio di qualche armato, e così spesso qualche banda si assentava dalla radura del Kaer per andare a inseguire fama e fortuna.

Ovviamente, in un campo di mercenari delle Marche di Confine, **le risse,** gli agguati, gli scontri armati e le contese più o meno onorevoli erano all'**ordine del giorno**. A volte per rubarsi un contratto, a volte per un insulto o un debito di gioco, a volte semplicemente **perché un pugno in faccia non si nega a nessuno.**

"-Sai cosa chiedevo agli dei, mentre ero in galera a Tretogor? Chiedevo di farmi diventare una mosca. E sai perché? Perché le mosche mangiano i morti e mangiano la merda, e siccome le mosche mangiano i morti e mangiano la merda non soffriranno mai la fame. Capisci? Quello volevo essere. Una mosca che mangia morti e che mangia la merda.

Adesso non ne sono più sicuro. Guardati intorno. Forse quel bastardo di Kaedwen non ha mentito e questa può essere davvero una seconda occasione, anche per la feccia come noi.

-Parla per te. Io sono innocente. Mi hanno messo dentro per sbaglio.

-Ma certo che si. Eravamo tutti innocenti là dentro. Innocenti che tagliano le gole e si rubano le vacche.

-Come ti permetti..

-Non è importante. Adesso siamo liberi. Liberi di farci ammazzare ma liberi. Quindi, cosa vogliamo diventare? Mosche che mangiano i morti e la merda?

-Forse no.

-No, esatto.

-Ma cosa possiamo diventare? Siamo arrivati per ultimi, mi sembra che qui ognuno abbia già il suo ruolo. Ci sono quelli con la taverna e quelli con la bisca, i signori imbellettati e persino le puttane.

-E allora? Vuoi una taverna anche tu? Aprila nella tenda. Vediamo se ci viene qualcuno. E se non ci viene nessuno possiamo sempre trovare il modo di far chiudere quell'altra, o di rovinargli la reputazione. Vuoi anche tu un salotto pieno di nobilotti? Iniziamo a rubare arazzi e tutte quelle stronzate eleganti che amano tanto. Vuoi diventare una puttana? Inizia a...

-Taci o ti spacco la testa."

-La Banda della Catena

Il Rito | 1309

Arrivò così la notte di **Saovine** dell'anno 1309, il quinto anniversario della **Cerca**, il momento prescelto per celebrare il **Rito da cui nessuno sarebbe potuto tornare indietro**. Il racconto di quella notte e dei **malefici** che avvennero è un **segreto** che il Nuovo Ordine non ha mai rivelato a nessuno.

Tutte le bande entrarono nella piana del **Cerchio Runico**, oltre le mura di Kaer Arnaghad. Entrarono i Martelli di Goran e il Patto del Giglio, la Corte dei Corvi e gli Erranti del Lago, la Compagnia della Stella e i Bastardi di Ferro seguiti dai Figli dell'Ortica. Dietro di loro, in silenziosa processione, vennero le Onde Nere, l'Ordine della Rosa Bianca e gli Spettri di Cintra. Poi, reggendo il **frammento di una lapide** e **l'erbaccia delle colline**, fu il turno della Brigata Eclissi e dei Guardiani, dei Mastini di Vivaldi e della Banda della Catena, dei Vatt'ghern e delle Volpi Stonate, forse quella notte non ubriache. Chiudevano la terza colonna gli Eredi di Crinfrid, recando, senza curarsi di cosa fosse loro richiesto, le alte **insegne del Drago**. Infine, fu il turno delle altre bande: i Raminghi di Temeria e i Cacciatori di Vizima, gli Scudi di Maribor e i Ratti dei Vicoli, la Banda dell'Acquascura e le Corone di Novigrad, i Fiori d'Argento e i Becchini delle Marche, gli Allegri Compagni e Reietti del Confine. **Mancavano** solo la **Compagnia Nera** e i **Falchi del Nord**, fuggiti chissà dove con l'occhio sinistro della Regina Calanthe.

Quando tutti ebbero preso posto, le **Code Mozze** lordarono la piana con **sangue e piscio di mulo** e, davanti a ogni runa, misero un'**anfora** con **organi strappati** a creature deformi, forse umane, forse mostruose, ricoperti poi da **mandorle e miele**. Fatto questo, entrarono nel cerchio, in silenzio. Vennero poi gli **Orfani della Palude**, dal bosco, e poiché il cerchio era troppo piccolo per contenere tutte le bande, lo allargarono con **feticci di radici** e con **feticci di spine**. Fatto questo, restarono in silenzio. Quando la luna si nascose dietro nuvole nere, giunsero i **Cavalieri della Loggia**, portando **l'Occhio della Regina Calanthe**, che misero al centro del cerchio, non prima di aver guardato con disprezzo i feticci di radici e i feticci di spine lasciati dagli Orfani.

Tutto era pronto.

D'un tratto, prima che una singola parola fosse pronunciata, delle **fiaccole si accesero nell'oscurità**, accompagnate dai passi pesanti di **uomini e donne d'arme e di fede**. Troppo spaventati dalle **sconosciute regole della magia,** i mercenari del Nuovo Ordine non osarono uscire dal cerchio in cui si trovavano e assistettero immobili all'arrivo di quel manipolo di guerrieri. I nuovi arrivati, armati di spade e di fiaccole, dissero di essere l'**Ordine della Rosa Fiammeggiante**, inviato dal **Grande Inquisitore Michelis** per controllare che nessun diabolico maleficio fosse perpetrato. Giurarono di non voler ostacolare la rinascita degli Strighi e che si sarebbero limitati ad osservare. Gli Orfani della Palude li avvertirono: se, per qualunque motivo, fossero **entrati nel cerchio** dopo l'inizio del rito, **la magia dell'occhio avrebbe colto anche loro**, trasformandoli in Strighi come il resto dei mercenari. Un destino che sicuramente gli zeloti della Rosa Fiammeggiante reputavano peggiore delle morte.

Senza badare ai nuovi arrivati, che si erano fermati oltre i limiti del cerchio, oltre i limiti del Rito, i Cavalieri della Loggia diedero **inizio all'infausto prodigio.**

Tutti si accorsero nello stesso momento che una **figura** stava nel centro del circolo, ma nessuno avrebbe potuto dire quando ci era arrivata. Portava una **pesante armatura nera**, con il **tetro elmo** che fu dei **Navigatori** della **Caccia Selvaggia**. Raccolse l'occhio della Regina Calanthe e parlò con la voce insieme solenne e beffarda dei malvagi **Aen Elle**: *mi avete chiamato. Sono giunto.* ***L'accordo è rispettato.***

Dopo aver pronunciato quelle parole, l'elfo alzò al cielo l'occhio della Regina Calanthe, e dal freddo buio tra una stella e l'altra, la **Nebbia** iniziò ad addensarsi, confondendo pensieri e memoria, **confondendo il resto di questo racconto.**

I mercenari stretti nel cerchio sentirono **la voce dei morti** portata dalla Nebbia, gelida e tagliente, come il rancore di generazioni di Strighi dimenticati nella terra, abbandonati in fosse senza nome, pietra o preghiera. La voce dei morti e **la memoria della tomba** stava lentamente cambiando i mercenari del **Nuovo Ordine**, rendendoli in parte **simili, anche se solo un pallido riflesso, agli Strighi delle leggende.**

Poi il Navigatore tese ancora di più il braccio verso il cielo, e la Nebbia si fece più densa e più fredda. Iniziò ad **infiltrarsi nel cuore e nell'anima** dei mercenari. In alcuni più velocemente, come se il loro spirito fosse felice di accoglierla, in altri più lenta, ma sempre inesorabile. Poco alla volta, **la volontà del Nuovo Ordine si stava legando alla Nebbia**, poco alla volta, la volontà del Nuovo Ordine stava diventando **preda del Navigatore.**

Fu in quel momento che i fedeli seguaci dell'**Ordine della Rosa Bianca** riuscirono a **scrollarsi di dosso il torpore e l'incanto**, recitando in coro il **giuramento** dei cavalieri di un tempo, quell'**antico codice** di cui si ritenevano eredi. Provarono a fiondarsi contro l'elfo della stirpe degli Aen Elle ma senza successo, poiché **la magia proteggeva il tetro Navigatore.**

Fu così che l'Ordine della Rosa Bianca guardò fuori dal circolo, cercando con lo sguardo i loro antichi compagni, ora rivali fedeli alle fiamme. Urlò la Rosa Bianca, urlò verso la **Rosa Fiammeggiante**, e nel nome dell'antico codice chiese aiuto, una richiesta più dolorosa di cento ferite.

La Rosa Fiammeggiante esitò, consapevole dei rischi. Poi, con una maledizione e una preghiera al **Fuoco Eterno** tra i denti, si lanciò verso l'interno del cerchio, **legandosi così per sempre al destino del Nuovo Ordine.**

Appena furono tra le Rune, gli inquisitori della Rosa Fiammeggiante diedero fuoco a un raro ordigno, una piccola e pesante sfera di bronzo. Dopo l'esplosione, un **fumo nero e verde** si diffuse nell'aria. Era **polvere di dimeritio**, materiale capace di **soffocare il potere magico di qualunque stregone.** Mentre il Navigatore si rese conto di quanto stava accadendo, la Rosa Bianca e la Rosa Fiammeggiante avanzarono verso di lui. Guardando in faccia la morte, l'elfo decise di fuggire, sciogliendosi nella nebbia, con il poco potere rimastogli, e di non finire il suo tetro incanto.

Tutti restarono in silenzio, finché una pioggia fine e fredda non prese a cadere. Il rito era compiuto. I mercenari del Nuovo Ordine, e la Rosa Fiammeggiante, erano ora **eredi degli Strighi**. Erano ora **legati alla Nebbia**. Per sempre.

> *"Sul mio onore, non ho sufficienti parole né bastante ragione per rendere a voi che fu quella notte. Già nel principiarsi dell'impresa, quando che i Cavalieri della Loggia ci fecero edotti del loro disegno, vi fu tra loro e gli Orfani della Palude grande alterco, che ognun accusava l'altro di cospirare per attirare su noi tutti l'infausto maleficio, dove gli uni avevano in animo di invocar la nebbia e quegli altri, invece, le spine.*
>
> *Dal canto nostro, ci limitimanno a ripetere nel cuore li antichi giuramenti, come unica difesa contro il male che andava ad appropinquarsi.*
>
> *Venne così l'ora fatale del prodigio, e, come tutto fu pronto, vidi là, nel mezzo della piana, la nera figura sollevar nella notte l'Occhio, prima che dalle stelle scendesse la tetra bruma.*
>
> *Or io non so come designar il mio sentimento in quell'ora, ma sentii nella testa, come fossero pensieri miei, le altrui memorie, che m'ammaestravano e mi indirizzavano in perdute vie, di segni e di spada. Sentii nel cuore, come fosse parte delle mie membra stesse, la nostalgia per un casa perduta e il desiderio furente d'impugnar armi nel nome del Grifone. Più il tempo passava, più quelle voci che m'avevan preso dimora nella testa non sembravano altrui, ma mie stesse, come quando ci sovveniamo d'un ricordo di fanciullezza a lungo sopito e finalmente non rimasi che io, uno Strigo.*
>
> *Fu allora che la nebbia repente ci divenne inimica, e il cupo Navigatore svelò il suo inganno. Non so perché noi fummo risparmiati, ma posso dirvi che questa è la virtù delli antichi cavalieri e del codice loro, la silente risolutezza, non li eleganti pennacchi e le belle parole con cui s'agghindano quelli del Lago.*
>
> *Fu così quindi che il prodigio più grande fu compiuto e noi e la Rosa di fiamme combattemmo fianco a fianco, dimentichi per un istante del sacro dovere di faida. E mai più si ripeterà quel prodigio."*
>
> ***-Testimonianza dell'Ordine della Rosa Bianca***

Il ritorno degli Strighi e delle Scuole | 1309

Nonostante il tradimento del Navigatore, il Rito della notte di Saovine era stato compiuto. Pur senza conoscere il segreto della leggendaria Prova delle Erbe, i mercenari del Nuovo Ordine avevano trovato il modo di diventare in qualche modo **simili** agli Strighi di un tempo, rubandone i misteri dalla voce dei morti e dalla memoria della tomba.

I mercenari avevano così **ereditato** una parte delle conoscenze degli antichi Strighi, guadagnando la possibilità di **addestrarsi** nelle loro arti di **combattimento** e **conoscenza** in **pochi mesi** invece che in lunghi e dolorosi anni, a patto di avere a **disposizione maestri e strumenti adatti.** Allo stesso modo, avevano ereditato la possibilità di **utilizzare la magia dei Segni e altre vie segrete.** Se i membri del Nuovo Ordine possedevano lo spirito di uno strigo, questo non si poteva dire dei loro corpi, che **non erano invece stati mutati** o cambiati.

Per questo motivo, i nuovi Strighi **non avevano pupille tagliate come i felini o sensi sviluppati in modo soprannaturale,** le loro **emozioni non erano annullate** dalla trasformazione e, per quanto avessero in qualche modo sviluppato la capacità di **assimilare pozioni e composti alchemici**, questa era decisamente inferiore a quella che fu di **Geralt di Rivia** e dei suoi compagni.

Forse è vero quello che si dice in giro, ovvero che servono **dieci mercenari** del Nuovo Ordine per eguagliare **un singolo** Strigo delle leggende, ma questo non deve sminuire l'importanza di quanto avvenne a Kaer Arnaghad: finalmente, nelle Marche di Confine, esisteva qualcuno in grado di affrontare le creature del buio, della nebbia e delle spine, anche se con fatica. Ovviamente, questo non avrebbe fermato gli strighi del Nuovo Ordine dal cercare, per sempre, la vera **Prova delle Erbe**, per completare la loro trasformazione.

C'era però qualcos'altro che il rito aveva impresso a fuoco nel cuore di ogni mercenario: l'**incrollabile senso di appartenenza** a una delle antiche Scuole degli Strighi. Come se fosse da sempre parte di sé, ognuno dei nuovi strighi si **sentì indissolubilmente legato**, nel codice di valori e nel carattere, **a una delle sei Scuole**. Anzi, fu per ognuno di loro come scoprire di aver sempre fatto parte del **Lupo** o del **Grifone**, della **Manticora** o dell'**Orso**, del **Gatto** o della **Vipera**.

Ma il **tradimento del Navigatore** aveva fatto anche altro. Aveva **legato i nuovi Strighi alla Nebbia**. Se l'Ordine della Rosa Fiammeggiante non fosse intervenuto, tutto il Nuovo Ordine avrebbe perso la sua volontà e sarebbe diventato un burattino nelle mani dell'elfo. Ma anche così, **ognuno dei nuovi strighi portava una cicatrice nell'anima.** Una cicatrice che, se non curata a dovere, per sempre, sarebbe stata un giorno la porta di accesso per la Nebbia. **Per diventare strumenti dei mostri**, o peggio, **degli Aen Elle.** Di questo, però, gli strighi del Nuovo Ordine non parlano mai.

> *"Grande Inquisitore,*
>
> *È con animo pesante che vergo queste parole, ma non posso più esitare nel mio dovere di comunicarvi quanto è accaduto. Sappiate che non torneremo più in Redania, poiché il nostro destino è ormai legato a questo Nuovo Ordine e il nostro futuro intrecciato ai suoi mercenari, di cui ormai facciamo parte. Non posso soffermarmi sui dettagli, poiché un grande giuramento mi vincola al silenzio, ma sappiate che siamo andati incontro a questa sorte per scongiurare un maleficio più grande e ciascuno di noi farebbe la medesima cosa ancora cento e cento volte. Non abbiate inoltre timore, la fede dell'Ordine verso il Fuoco Eterno è più salda che mai.*
>
> *Anzi. Noi crediamo che la Fiamma abbia voluto metterci su questa strada per sorvegliare i nuovi Strighi dall'interno, come alleati e fratelli e sorelle d'armi. Per circostanze che non mi sognerei di rivelare per semplice lettera, sappiamo che il cuore di questi nuovi Strighi è molto vicino all'oscurità e che, se dovessero abbassare la guardia, potrebbero esserne consumati, forse per una notte, forse per sempre, e la loro volontà potrebbe diventare dominio di mostri e stregoni. Per questo è nostro dovere vigilare e tenere, con la luce della Fiamma, i mercenari lontani dal peccato. Per questo è nostro dovere punire, con l'ardore del Fuoco, chi è troppo debole per resistere alle lusinghe del male"*
>
> ***-Lettera dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante al Grande Inquisitore Michelis***

La Battaglia nell'Oscurità | 1309

Nei primissimi giorni dopo il Rito, **il senso di appartenenza ancestrale** che gli Strighi del Nuovo Ordine avevano verso le **Scuole** era così forte da **sovrastare anche i legami all'interno delle stesse bande**. Fu così che per dieci giorni e dieci notti i mercenari non fossero più divisi nelle loro compagnie di ventura, ognuna chiusa nel proprio campo, **ma si riunissero per Scuola**, a fare piani per il futuro.

Apparve subito evidente a ogni Scuola che, per ripristinare l'antica gloria della loro tradizione o, più prosaicamente, per trovare **i maestri e i mezzi con cui addestrarsi,** avrebbero avuto bisogno di **risorse, antiche conoscenze e amicizie importanti,** tutte cose di cui il Nuovo Ordine scarseggiava. A più riprese le sei scuole arrivarono a un soffio dal dichiararsi battaglia, mentre ognuna accampava diritti su questa o quella parte di Kaer Arnaghad, o pretendeva che il poco oro e le poche armi d'argento fossero dati prima a lei che a tutte le altre.

Per dieci giorni e dieci notti la battaglia fu sfiorata, fino a quando le tensioni esplosero tutte insieme. Le parole si mutarono in fretta in insulti reciproci e, come è giusto, **dopo gli insulti si sfoderarono le armi.**

Fu così che nel buio dell'undicesima notte, nel cortile del Kaer, mentre gli spettri della Nebbia guardavano dalle mura in cui erano imprigionati e un vento crudele spegneva ogni torcia, **le sei Scuole si diedero battaglia per assicurarsi il dominio sul Nuovo Ordine.**

Presi da una frenesia sconosciuta e come posseduti da una fedeltà ardente verso la propria Scuola, tanto da scordare i vincoli di amicizia e cameratismo delle Bande, gli Strighi combatterono nell'oscurità, fino a quando, nel buio dell'undicesima notte, venne ritrovato il corpo senza vita di **Astrid,** donna della **Banda della Catena** e Strigo della **Scuola della Vipera**. Era stata sgozzata.

Quello fu il momento in cui il Nuovo Ordine rischiò di scomparire, distrutto da sé stesso durante la Battaglia nell'Oscurità, se non fosse stato per l'intervento di strani salvatori.

I Figli dell'Ortica, infatti, forse poco abituati a vedere il sangue dei morti, avevano ripreso il senno dopo il ritrovamento di Astrid, e fecero ricorso a tutta la loro poetica da guitti e guasconi per ricordare a ogni banda il sogno della Cerca e il futuro di fama e bottino che attendeva il Nuovo Ordine.

Sorprendentemente ebbero successo e gli animi si calmarono abbastanza per iniziare un consiglio sul da farsi, dove venne anche deciso di ricompensare i Figli dell'Ortica. Tuttavia c'è chi dice che, in realtà, i primi ad implorare gli Strighi di abbassare le armi fossero state **le Volpi Stonate** e che i Figli abbiano solo ripetuto quà e là un discorso sentito da loro.

> *"Ci hanno rubato l'idea. Maledetti bastardi!"*
>
> ***Le Volpi Stonate***

La Frattura | 1310 - 1312

Il Consiglio fu breve, come sempre sarà poi presso il Nuovo Ordine, dove gli Strighi a lunghi discorsi **preferiscono sempre le azioni**, per quanto avventate. Il Consiglio fu breve e decise che, **per due anni**, le compagnie di ventura si sarebbero sciolte e **ogni Strigo** avrebbe partecipato, **insieme alla sua Scuola**, a una lunga ricerca per assicurarle le risorse e le conoscenze di cui aveva bisogno. Solo la Scuola dell'Orso sarebbe rimasta alla fortezza, per difenderla e indagarne i misteri, e questo onore le fu accordato in virtù del fatto che Arnaghad stesso aveva fondato quella Scuola.

Passati che fossero stati i due anni, poi, secondo gli accordi, le Scuole sarebbero tornate a Kaer Arnaghad, e **ciascuna avrebbe avuto il prestigio e l'influenza che meritava**, secondo quanto bottino, risorse, fama o gloria avrebbe portato al Nuovo Ordine tutto.

Quella notte stessa, per celebrare l'accordo e per ricordare **Astrid**, uccisa a tradimento, fu organizzata nel campo una **grande festa**, da cui tutti si risvegliarono con il sole già alto, e nella testa il dolore che sempre giunge dopo una sbronza fina.

Nel risvegliarsi, gli Strighi si accorsero che la **Scuola della Vipera era partita prima dell'alba**, in silenzio, senza clamore, portando via con sé il **cadavere di Astrid.**

Fu così che le Scuole partirono da Kaer Arnaghad e per due anni calcarono le Marche di Confine alla ricerca di un modo per riportare agli antichi splendori la loro lunga tradizione. Solo la Scuola dell'Orso rimase al Kaer, per difendere la fortezza costruita dal suo leggendario fondatore.

> *"Non sia questo momento di lutto, fratelli e sorelle, poiché ognuno di noi ha sempre saputo che questo sarebbe stato il nostro destino. Non è forse per una grande Cerca che la Bianca Dama ci ha riuniti? Non è forse per errare nel continente come gli eroi delle leggende che abbiamo combattuto fino ad adesso? Separiamoci allora, fratelli e sorelle, per questi due lunghi anni, e che ognuno di noi vesta il mantello e il cimiero con orgoglio, portando anche senza compagni la speranze e la bellezza che furono dei canti e delle saghe in questo mondo sciagurato.*
>
> *Per la Dama e per la Spada!"*
>
> ***-Gli Erranti del Lago, prima di separarsi***

PARTE QUARTA

Il Nuovo Ordine | 1312

Per quasi due anni le Scuole del Nuovo Ordine **si divisero per tutte le Marche di Confine**, cercando **risorse, maestri e illustri protettori** che potessero aiutarle nel difficile compito di ricostruire e riscoprire antichi segreti e tradizioni ormai perdute. Ovviamente, questo importante compito veniva periodicamente interrotto per dedicarsi a faccende più mondane come assicurarsi l'argento necessario alla sopravvivenza, portare a termine contratti dal soldo troppo seducente per essere ignorati, fossero contro uomini o contro mostri, e incrociare di tanto in tanto i pugni o le armi contro le scuole rivali, tanto in taverna quanto sul campo di battaglia. Non di rado, infatti, più di una Scuola mise gli occhi sullo stesso carico di armi da trafugare o sullo stesso maestro da convincere, in un modo o nell'altro, ad occuparsi dell'addestramento e solo la giusta dose **di violenza o d'astuzia** poterono stabilire chi avrebbe conquistato l'ambita preda.

Accadde quindi che le Scuole fecero ritorno alla fortezza durante la prima savaed dell'anno 1312 e, come fu giurato al termine della Battaglia nell'Oscurità, il loro prestigio all'interno del Nuovo Ordine fu stabilito in base a quante risorse, maestri e protettori ciascuna era stata in grado di assicurarsi.

Alla **Scuola dell'Orso** furono tributati i **più grandi onori** e riservato il quartier generale più prestigioso all'interno di Kaer Arnaghad. Non solo gli Strighi dell'Orso erano riusciti a difendere la fortezza e a scoprirne molti preziosi segreti, ma nello stesso tempo avevano saputo assicurarsi gli insegnamenti di **Lazare Lafargue**, mastro armoriere di Toussaint, e il supporto di **Helge an Craite**, cugino del Re delle Skellige.

Il **secondo posto** d'onore fu invece riservato alla **Scuola del Grifone**. I suoi Strighi avevano infatti recuperato alcune pesanti **armature** di fattura superiore, convinto **Gwendal de La Tour**, vecchio capitano delle guardie ducali di Toussaint, ad addestrarli nelle arti del duello cavalleresco e decifrato un antico libro sulla **magia dei Segni**. Si dice che in questa impresa fossero stati aiutati da **Francesca Findabair**, maga della Loggia e regina del regno elfico di Dol Blathanna.

Terzi, per rispetto, fama e onore guadagnati, furono invece gli strighi della **Scuola del Gatto**. Non rivelarono mai i nomi dei loro protettori e dei loro maestri, ma si limitarono semplicemente a donare **due forzieri colmi di argento e gioielli** alle sempre vuote casse del Nuovo Ordine. E questo bastò per soddisfare la curiosità di chiunque.

La **Scuola della Manticora** tornò al Kaer senza bottino e senza nobili protettori di cui potersi vantare ma solo con la notizia di essere riusciti a ritrovare parte degli scritti di **Vysogota di Corvo**, che parlavano di filosofia, chirurgia, alchimia e storia. Per questo fu concesso alla Scuola della Manticora, pur **senza ricevere onore**, di occupare le stanze nascoste nella più alta torre del Kaer.

La **Scuola del Lupo**, ultima a tornare a Kaer Arnaghad, non volle raccontare nulla di quanto accaduto negli ultimi due anni. Non consegnò bottino, non parlò di saggi maestri ritrovati e nemmeno di grandi patroni. Decisero di condividere solo una lettera, in cui l'ormai vecchissimo **Julian Alfred Pankratz,** il visconte di Lettenhove un tempo conosciuto come **Ranuncolo**, esprimeva la sua simpatia.

Per questo, agli Strighi del Lupo **non fu tributato nessun onore e nessun merito** presso il Nuovo Ordine e fu deciso che il loro acquartieramento sarebbe stato sotto i portici, nel cortile, tra le celle e l'infermeria.

Quanto agli Strighi della **Scuola della Vipera**, nessuno di loro fece ritorno alla fortezza. Esploratori furono mandati a domandare delle loro tracce, per tutte le Marche di Confine, ma nessuno trovò niente. Quello fu un grande lutto, poiché quasi ogni banda aveva un fratello o una sorella in quella scuola. **La Vipera era scomparsa nel nulla.**

> *"Mmmmm. E così ti interessano le voci, vero? I sussurri di taverna, le chiacchere di palazzo, le vanterie da bordello. Così astuto da parte tua, piccolo Strigo. Hai capito cosa conta veramente. Non uno scrigno di daghe d'argento, non leccare i piedi a qualche patetico baronetto e nemmeno l'addestramento di un von Everec qualunque. Molto bravo.*
>
> *Posso aiutarti se vuoi. Credi che i tuoi compagni si siano mossi con discrezione? No, certo che no. In tutte le Marche si parla delle vostre Scuole e delle loro sciocche ricerche. Sai che una volta il Grifone e il Lupo si sono quasi ammazzati a vicenda pur di compiacere una duchessina di provincia? O che qualcuno della Manticora è fuggito all'ultimo momento da un villaggio, dopo essersi rubato un libro e due candelabri? E cosa mi dici di quella volta in cui l'Orso ha messo da parte i suoi doveri per fare da scorta a una carovana di mercanti? Con la paga si sono comprati carne e birra. Così eroico.*
>
> *Non è questo che volevi sapere? Lo immagino piccolo Strigo, lo immagino. Ho sentito tante altre cose, ma quelle, vedi, quelle hanno un prezzo..."*
>
> ***-Selina Dijkstra***

Il Custode di Pietra | 1312

Dopo il ritorno a Kaer Arnaghad, gli Strighi del Nuovo Ordine tornarono ognuno nella sua Banda di origine, rinsaldando i vincoli di fratellanza e cameratismo con i loro compagni d'arme. Tuttavia, in quei primi giorni dell'anno 1312, essi si trovarono spesso occupati a svolgere compiti per la loro Scuola: il **divieto** di entrare nella fortezza era stato finalmente **sciolto**, e ognuna si stava adoperando per allestire il suo quartier generale all'interno del Kaer, lavorando giorno e notte.

Le notti di lavoro nel Kaer, fin dal principio, furono funestate da **strani e fugaci avvenimenti.** Voci sussurrate dalle ombre. **Corridoi** fino a quel momento sigillati che si aprivano all'improvviso. Rampicanti irti di **spine** cresciuti in un solo istante. **Nebbia** innaturale all'interno di una singola stanza. Gli Strighi del Nuovo Ordine, rimasti nell'animo e nei pensieri i mercenari di un tempo, cercarono di ignorare quei prodigi, proteggendosi con preghiere, bestemmie o nenie contro il malocchio.

Quando arrivò la dodicesima notte, il maleficio divenne impossibile da ignorare. Per prima cosa, le spine si avvolsero intorno ai **cancelli di bronzo** che chiudevano la Prima Corte, spalancando così la via agli orrori ancora rinchiusi là dentro. Poi, dalle ombre, le voci si fecero sempre più forti, come un lamento, come un urlo di rabbia, fino a che molti degli Strighi iniziarono a **impazzire**, rivoltandosi contro i loro amici e i loro alleati, poiché il Navigatore aveva aperto il loro cuore al **richiamo del buio.**

Gli Strighi ancora in possesso della loro volontà tentarono di organizzare una ritirata verso l'esterno del Kaer, mentre gli **Eredi di Crinfrid**, disciplinati dai segreti riti della caccia al **Drago**, riuscirono a disarmare e incatenare chi era posseduto dalla Nebbia. Fu in quel momento che i mercenari si accorsero di un nuova creatura nel cortile della fortezza**. Un'enorme statua di pietra, animata da un oscuro maleficio.**

L'essere di roccia stava attraversando il cortile, camminando in linea retta, fracassando le ossa con mani di martello a chiunque fosse così stupido da incrociare il suo cammino. Gli Eredi di Crinfrid, abbandonati i loro prigionieri, tentarono di attaccare la creatura e per sei volte portarono assalti, senza successo. La settima volta tolsero la bandiera dal loro stendardo, rivelando così una punta di **lancia** ricavata da una **zanna del Drago**. La settima volta portarono l'assalto con la lancia, e il dente del Drago riuscì a scheggiare la roccia incantata, **conficcandosi al suo interno**. La creatura urlò di dolore.

In quel momento, da una porta nascosta sul lato del cortile, uscì la **Corte dei Corvi**, che in qualche modo era riuscita a evitare l'intero scontro. Circondarono gli Eredi e, con daghe in pugno, li convinsero a lasciare perdere la creatura di roccia e ad aiutarli a portare fuori dal Kaer gli Strighi toccati dalla Nebbia. Senza altra scelta gli Eredi di Crinfrid accettarono. Durante la ritirata fuori dal Kaer, qualcuno di loro vide l'essere di pietra, con ancora la lancia del Drago conficcata nella schiena, chiudere il pesante cancello che dava sulla Prima Corte, fermando così l'assalto degli abitanti del buio.

Riuniti fuori dalla fortezza, gli Strighi del Nuovo Ordine ragionarono sul da farsi. Lentamente, chi era stato toccato dalla Nebbia iniziò a riprendere i sensi, ma fu comunque deciso di attendere l'alba prima di tentare una sortita all'interno del Kaer.

Il giorno dopo, la fortezza di Arnaghad sembrava quella di sempre e non c'erano segni di nebbia o di spine. Nessun'altra devastazione, se non quella causata dagli Strighi stessi durante la loro follia, era stata commessa.

Senza un modo per spiegare quei misteri o sapere quando di nuovo un maleficio del genere si sarebbe verificato, il Nuovo Ordine decise, senza incontrare resistenza, che, **dopo la mezzanotte, nessuno sarebbe potuto entrare nel Kaer** fino all'alba successiva.

> *"Altri hanno detto che è stato solo un attimo. Mentono. L'ho sentito iniziare, lentamente, nell'angolo più remoto della mia anima. Ero là, davanti ai cancelli di bronzo, con la spada d'argento in pugno e il vessillo del Sole piantato saldo a terra. Ero là, pronto a difendere la fortezza, quando lo ho sentito iniziare, lentamente. Il richiamo della Nebbia. Prima si è nascosto tra i miei desideri. Si è mosso risalendo le spire delle mie ambizioni, dei miei sogni. Potevo vedere la ricompensa che l'Imperatore mi darà alla fine del mio servizio, quando questo onore che altri chiamano schiavitù si trasformerà in qualcos'altro. Potevo vedermi su di un'alta torre. Sotto di me la campagna, fertile, grata, addomesticata da quindici o venti famiglie di contadini. Sentivo il rumore del mulino e degli armenti. Tutto era mio, dal torrente alla collina. Poi, il richiamo della Nebbia ha trovato un'apertura, una ferita nel mio spirito. Ha visto cosa sono disposto a fare per il mio Imperatore. Ha visto cosa ho fatto per finire come suo schiavo. Quella è stata la sua porta.*
>
> *Ricordo tutto quello che ho fatto. Ricordo di aver agitato la lama verso i miei compagni e le mie compagne dell'Eclissi. Ricordo di aver fatto loro del male. Ricordo di essere stato io a far entrare la Nebbia. Ricordo la colpa."*
>
> ***-Testimonianza di un membro della Brigata Eclissi***

L'Anno delle Promesse Infrante | 1312

Quando l'acquartieramento delle Scuole all'interno del Kaer fu completato e per ognuna fu deciso quali onori e oneri avrebbe ricevuto dal Nuovo Ordine, le bande di Strighi poterono finalmente abbandonare la fortezza e disperdersi per le Marche di Confine, in cerca di contratti, **fama** e fortuna.

Iniziò così quello che sarebbe diventato tristemente noto come **l'Anno delle Promesse Infrante**, in cui tutti i giuramenti pronunciati durante un lontano giorno di **Midinváerne** furono calpestati senza remore, attirando sul Nuovo Ordine rabbia e sciagura.

Accadde così che le bande di Strighi, non solo, come tutti si aspettavano, incrociarono spesso le armi una contro l'altra per rubarsi contratti dal soldo generoso o perché impegnate non a combattere mostri ma a soddisfare i capricci di conquista e rapina di questo o quel signorotto, ma si macchiarono di **crimini imperdonabili**, gli stessi che avevano giurato di non commettere solo pochi anni prima.

Tra tutti gli avvenimenti di quell'anno terribile, **tre** sono ancora oggi raccontati ovunque nelle Marche di Confine.

Nei pressi del disastrato villaggio di **Kernow**, gli abitanti avevano raccolto i loro pochi averi per finanziare la caccia a una pericolosa **Melusina**. La creatura, infatti, aveva preso a sua dimora un'ansa del **Fiocco**, un tributario dello **Yaruga**, e dal suo rifugio trascinava ignari viandanti e pastori verso una livida **morte** tra le gelide acque.

A Kernow si presentarono ben tre bande, i **Vatt'ghern**, le **Onde Nere** e la **Corte dei Corvi**, tutte sostenendo di aver stanato e ucciso la creatura. Non potendo rifiutare l'insistenza di così tanti mercenari, i villani di Kernow finirono per **pagare tre volte il soldo** promesso, esaurendo fino all'ultima moneta le loro già magre riserve. Agli abitanti del villaggio non restava che il sollievo nel vedere un terribile incubo finalmente volgere al termine.

Il sollievo durò solo un attimo. Poche settimane dopo la partenza degli Strighi, alcuni bambini di Kernow andarono giù al Fiocco per voltare delle fascine di legna, lasciate a seccare nei pressi dell'ansa, che avevano preso la pioggia. Solo uno di loro fece ritorno a casa. Gli altri furono presi dalla Melusina. **Gli strighi avevano mentito sull'esito di una caccia.** Avevano mentito di fronte a un contratto. Avevano infranto **la prima promessa**.

Fu poi la volta del **massacro di Acquafredda**. Tre bande di Strighi, i **Martelli di Goran**, gli **Erranti del Lago** e la **Compagnia della Stella**, erano stati mandati nel villaggio dal **Cavaliere Nero di Cintra** per scoprire se i contadini stavano nascondendo del grano per schivare i balzelli. Un lavoro semplice. Da comuni mercenari. Eppure, qualcosa andò storto. Forse i contadini si ribellarono, forse un mostro era nascosto in mezzo a loro, o forse la Nebbia si prese il senno degli Strighi. Quale che sia la verità, tutti i superstiti raccontano che i mercenari furono presi da una folle **sete di sangue** e che,

insieme a **diaboliche creature**, uccisero con blasfema **magia nera** chiunque fosse stato così sfortunato da trovarsi nella piazza di Acquafredda, in quel giorno d'estate. I superstiti si salvarono solo grazie agli **Erranti del Lago**, che tutti giurarono di aver visto impegnati per evitare il massacro, benché distanti dalla piazza centrale. Fu così che la **Compagnia della Stella** e i **Martelli di Goran** si guadagnarono il soprannome di **Macellai di Acquafredda**. Fu così che degli Strighi furono visti praticare **magia nera** e infrangere la **seconda promessa**. Come se non bastasse, quel giorno **Goran Aep Badh** scomparve senza lasciare traccia e non tornò più al Kaer o dai suoi Martelli.

Infine, avvenne l'usurpazione di **Zavada**. **Hoel**, protettore del villaggio, convocò degli Strighi perché uccidessero un pericoloso troll, colpevole di aver rapito e ucciso la baronessina **Lorel**. Hoel avrebbe voluto i **Bastardi di Ferro** ma, per qualche motivo, al loro posto si presentarono i **Guardiani**. Siccome Hoel non aveva danaro, fu concordato che il soldo sarebbe arrivato attraverso l'antica **legge della sorpresa.**

Nessuno sa di preciso come si svolsero i fatti ma, a quanto pare, i Guardiani riuscirono a sconfiggere il mostro, salvando la piccola Lorel, in realtà ancora viva. Quando tornarono a Zavada, gli Strighi pretesero come pagamento proprio la bambina, in ottemperanza alla legge della sorpresa. Qui le testimonianze si fanno confuse ma, alla fine, Hoel finì morto ammazzato. **Jannick**, il capitano delle guardie, fu liberato dalla sua cella e supportò la pretesa degli strighi sulla giovanissima baronessa.

Lorel adesso apparteneva ai Guardiani. Come suoi protettori, essi avevano anche diritto di **governare il villaggio**. E così fecero, cambiando il loro nome in **Guardiani di Zavada**, come si confà a chi occupa il posto di un **barone**.

E così la **terza promessa** fu infranta, perché degli Strighi, dei mercenari senza dignità o lignaggio, avevano osato **sostituirsi alla nobiltà**.

> *"Sapesse che roba signor Conte, anche il caro zio Jakub è stato malmenato da quei bruti. È proprio vero quello che si dice, non hanno alcun rispetto per la nobiltà. Pensate eccellenza, Jakub se ne andava per la sua campagna quando in lontananza vede levarsi del fumo nero, dietro una collina. Fa di corsa il giro e chi trova? Una truppaglia di quegli strighi tutta impegnata a fare le sue nere magherie davanti al feticcio di una lucertola, o di un drago. Lo zio si fa coraggio e chiede spiegazioni e quelli, invece di inchinarsi, lo prendono a bastonate, finiscono qualsiasi stregoneria stessero facendo e poi se ne vanno. Dove andremo finire mi chiedo, signor Conte. Come a Zavada, ve lo dico io. Che vergona. Ma ve lo immaginate? Anche il mercenario vuole farsi barone. Ma voi ci pensate a cosa ne potrebbe venire fuori? Qualcuno dovrebbe fare qualcosa, ve lo dico io."*
>
> ***-Lettera di Justine, dama di compagnia di Herevard III, Duca di Ellander***

La Legge dell'Ordine | 1313

Le violazioni della Promessa di Midinváerne non passarono inosservate e, fin dall'estate del 1312, **Philippa Eilhart** iniziò a esercitare la sua influenza perché le **tre potenze** del continente si muovessero in arme contro il Nuovo Ordine. Fu solo dopo **l'usurpazione di Zavada** che la maga riuscì nel suo intento e, dopo un inverno di preparativi, giunse a Kaer Arnaghad nella primavere del 1313, alla testa d'un **esercito**.

L'armata era formata da guerrieri delle **Skellige**, dei **Regni del Nord** e dell'impero di **Nilfgaard**. I suoi comandanti, ancora una volta, erano **Drangarnir Tuirseach**, **Wesley Forthrite** ed **Eilan aep Ardal**.

Senza perdere tempo ad annunciarsi, gli emissari delle tre potenze attaccarono l'accampamento dei mercenari fuori dalle mura del Kaer, facendoli prigionieri e, dopo aver sfondato le pesanti porte della fortezza, li radunarono tutti al suo interno, dove ben presto iniziarono a costruire forche e roghi.

La volontà delle tre potenze e di Philippa Eilhart era chiarissima: **uccidere tutti gli Strighi** e radere al suolo Kaer Arnaghad. Senza processi e senza trattative. Fu però **Eilan aep Ardal** a dare al Nuovo Ordine una singola possibilità di difendersi. Disse che avrebbe concesso al loro capo di invocare clemenza e specificò che faceva questo solo perché una banda, e una soltanto, si era dimostrata rispettosa delle promesse e dei doveri, informando l'Impero di tutti i giuramenti infranti dagli altri mercenari. Questa banda era la **Brigata Eclissi**.

I mercenari restarono in silenzio. Dopo la scomparsa di **Goran** non era chiaro a nessuno a chi sarebbe spettato l'onore di parlare per tutto il Nuovo Ordine. Fu il **Patto del Giglio**, senza chiedere il parere di nessuno, a farsi avanti e parlare. Fu il Patto del Giglio a prendersi la responsabilità di **salvare o condannare** il Nuovo Ordine.

Parlarono, gli Strighi del Patto del Giglio, e non tentarono di giustificarsi. Anzi. Ammisero le colpe dell'Ordine e se ne assunsero la **responsabilità**, poiché erano stati proprio loro, tanti anni prima, a dare inizio alla prima Cerca. Chiesero solamente di non essere impiccati come comuni briganti, ma invece decapitati, come più si addice a guerrieri delle Marche. Senza dire niente, Eilan annuì.

Saliti che furono sul patibolo, mentre già il boia affilava la scure, gli Strighi del Patto del Giglio si rivolsero ai loro commilitoni, a tutte le bande, ricordando loro gli ideali di onore che furono di **Erland di Larvik** e del Primo Ordine.

A questo punto, Eilan aep Ardal, figlia di generali e cresciuta con i valori dell'onore guerriero, ordinò che **l'esecuzione venisse interrotta.** Lei e i delegati dei Regni del Nord e delle isole Skellige stavano aspettando solo **un pretesto** per non distruggere il Nuovo Ordine, una risorsa troppo utile, ma piuttosto per **controllarlo**. La dimostrazione del Patto del Giglio era quello di cui avevano bisogno per convincere Philippa a **trasformare lo sterminio in una durissima punizione.**

Venne così stabilita la **Legge dell'Ordine**, un insieme di vincoli che, da quel giorno, avrebbe regolato l'operato degli Strighi. Fu subito chiaro che le tre potenze non si aspettavano certo che dei vili mercenari toccati dalla magia avrebbero rispettato queste regole, ma avrebbero preteso che il Nuovo Ordine punisse di sua spontanea iniziativa i colpevoli. Gravissime ripercussioni, compresa anche l'eventuale distruzione del Kaer, sarebbero giunte qualora fossero state scoperte delle violazioni alla Legge dell'Ordine non affrontate dall'Ordine stesso.

La Legge dell'Ordine metteva nero su bianco e ampliava quelle che furono le promesse di Midinváerne, dando precisi doveri riguardo ai **contratti**, al rispetto per la **nobilità** e all'assoluto **divieto di praticare magia nera** o altri malefici. A questo si aggiunsero regole sulla vita interna dell'Ordine.

La Legge dell'Ordine fu decisa e **imposta senza nessuna protesta** e non solo perché l'alternativa sarebbe stata la forca. Se le bande più cavalleresche o più infatuate con la parola onore ritenevano la Legge una penitenza doverosa, le altre capirono subito che queste regole riguardavano ben pochi aspetti della loro vita, e che le tre potenze non sarebbero mai intervenute per risse di taverna, rapine, truffe, furti e tutte le altre cose amate dai mercenari delle Marche di Confine.

La Legge dell'Ordine da sola non sarebbe però bastata a fare ammenda per un anno di promesse infrante. Furono così stabilite **punizioni e compensazioni.**

Per il **massacro di Acquafredda**, i **Martelli di Goran**, forse seguendo l'esempio del Giglio, si presero l'intera colpa. Essi furono condannati a diventare **i servitori** del Nuovo Ordine. La loro banda fu sciolta e sulla loro carne fu inciso, da Philippa in persona, un **marchio di costrizione** capace di togliere ogni potere magico e rendere anche il guerriero più feroce innocuo come un fanciullino. Da quel momento i Martelli si occupano della manutenzione del Kaer, sono i contabili e **i segretari delle cinque Scuole** e, in genere, svolgono tutti i compiti più ingrati.

Fu deciso che il Nuovo Ordine avrebbe dovuto occuparsi, senza compenso alcuno, della **Melusina di Kernow**. E che ogni anno, fino all'uccisione del mostro, sarebbe stato consegnato dell'oro al villaggio.

Infine, non potendo togliere ai **Guardiani di Zavada** ciò che avevano conquistato tramite **la legge della sorpresa,** che persino il precedente Imperatore aveva dovuto rispettare, fu deciso che il **Duca di Ellander, Herevard IV,** a cui da sempre i baroni di Zavada pagavano tributo, sarebbe stato in credito verso il Nuovo Ordine finché la baronessina Lorel non sarebbe stata abbastanza grande per sposarsi e ristabilire la sua dinastia oppure finché la situazione di Zavada non si sarebbe risolta in altro modo. Fino a quel momento, il duca Herevard avrebbe potuto chiedere qualsiasi servigio al Nuovo Ordine.

Fu inoltre ribadito che mai più dei mercenari avrebbero potuto sostituirsi alla nobilità, ma gli emissari delle tre potenze, che avevano a cuore la sicurezza delle Marche di Confine, scrissero, nella Legge dell'Ordine, con copiosi dettagli, che sotto le giuste condizioni una banda di Strighi avrebbe potuto guadagnarsi il diritto di **proteggere un territorio** o una contrada.

Infine, come ulteriore punizione e metodo di controllo, le tre potenze imposero che le bande fossero sciolte per un anno e che gli Strighi del nuovo ordine si mischiassero in **gruppi di coscritti,** ognuno assegnato a un diverso luogo delle Marche di Confine.

> *"Noi non rifiutiamo le accuse, perché esse sono tutte vere. Guardate cosa è diventato il nostro Ordine! Un covo di farabutti e barattieri, gente di infima schiatta che abbiamo dovuto accettare per giogo e non per scelta. Ma nostra è stata la colpa. Abbiamo abbassato la guardia, abbiamo lasciato che la nostra visione venisse corrotta. Per questo andiamo incontro al boia. Eppure vediamo che qualcosa da salvare c'è, all'interno di questo Kaer. Se solo trovassimo la forza di ritornare alla severe tradizioni dei nostri predecessori. Così come l'Ordine della Rosa Fiammeggiante veglia sulla nostra anima, qualcuno dovrebbe vegliare sulle nostre azioni. E chi se non noi, che per primi immaginammo questa impresa?"*
>
> ***-Discorso del Patto del Giglio***

I Coscritti | 1313 - 1314

> *Vedi anche la Galleria dei Personaggi divisi per Plotoni e Squadre di Coscritti sul gestionale.*

Come comandato dalle tre potenze e dalla Legge dell'Ordine, tutti gli Strighi del nuovo ordine furono irregimentati in **trentatrè gruppi di coscritti**. Ogni gruppo consisteva di mercenari provenienti da **bande diverse** e avrebbe dovuto, per un anno, occuparsi di assistere la nobiltà e gli armati di uno specifico territorio delle Marche di Confine deciso dagli emissari, ovvero Eilan, Wesley e Drangarnir.

Dividere gli Strighi in gruppi di coscritti non era soltanto un'umiliazione, una punizione o un modo per incrinare il potere e l'indipendenza delle bande ma, per la Legge dell'Ordine, un prezioso ed efficace **strumento di controllo.**

Se infatti gli Strighi avrebbero dovuto servire nel loro gruppo di coscritti per un solo anno, il legame con i loro **commilitoni** sarebbe stato invece eterno. La Legge dell'Ordine stabiliva infatti che se mai, nel futuro, uno Strigo fosse stato sorpreso a violare le sacre regole, ovvero a mentire sull'esito di un contratto, a minacciare la nobiltà o a immischiarsi con negromanzia e altri malefici, anche tutti i suoi coscritti sarebbero stati puniti, a meno che essi non avessero riportato per primi il crimine commesso o, ancora meglio, non si fossero tempestivamente occupati di punirlo.

Fu così quindi che, per tutto l'anno 1313, fino alla primavera del 1314, i mercenari furono separati dalle loro bande e costretti a servire insieme ai loro coscritti.

> *"A me non piacciono i sotterfugi. Quindi vi dirò perché la Legge è stata scritta in questo modo. E se questo farà infuriare la maga, bè, che vada alla malora. Nessuna strega, nemmeno Philippa, comanderà mai a Drangarnir quali parole la sua bocca può pronunciare.*
>
> *Tu ora te ne andrai dalla tua banda. Per un anno. Per un anno non sarai un Bastardo di Ferro, ma un coscritto del XXII° Daga.*
>
> *Se per un anno riuscirete a non farvi ammazzare o impiccare, a primavera potrai ritornare con la tua banda. Ma non credere che i tuoi doveri verso il XXII° saranno finiti. No. Vedi, se mai nel futuro scopriremo che qualcuno dei tuoi commilitoni si è messo a trafficare di magherie e maledizioni, prima di punire lui, verremo da te, perché non hai saputo controllarlo. A questo servono i coscritti. Sono la nostra assicurazione che voi Strighi maledetti vi sorveglierete a vicenda. Sono la nostra assicurazione di non vedere mai più un massacro di Acquafredda."*
>
> ***-Drangarnir Tuirseach***

Le Prima Adunata e le Bande Perdute | 1314

Come convenuto, i gruppi di coscritti cessarono il loro servizio nella primavera del 1314 e gli Strighi del Nuovo Ordine si riunirono a Kaer Arnaghad, tornando finalmente ognuno tra le fila della propria **banda di origine.**

Fu subito evidente a tutti che, per assicurare la sopravvivenza dell'Ordine e evitare le lotte caotiche avvenute durante l'Anno delle Promesse Infrante, gli Strighi avrebbero dovuto trovare un modo e un momento per governarsi, risolvere le contese, pensare ai bisogni delle Scuole e dell'Ordine, distribuire oneri e onori e, perché no, festeggiare di essere ancora vivi.

Venne così stabilito che, **una volta all'anno**, a partire da quel giorno del 1314, durante la primavera, **tutte le bande si sarebbero riunite a Kaer Arnaghad**. Così fu detto e così fu giurato.

La prima **adunata** iniziò sotto il peggiore degli auspici. Accadde infatti che alcune bande, ovvero i **Cacciatori di Vizima**, i **Ratti dei Vicoli**, le **Corone di Novigrad** e i **Reietti del Confine**, lasciarono il Kaer all'improvviso, senza dare spiegazioni. Dopo pochi giorni, davanti alle porte della fortezza fu trovato, in fin di vita **Bazyli**, uno dei Cacciatori. Prima di morire, lo Strigo riuscì a dare indicazioni su una radura a nord dello Jaruga dove le altre bande erano accampate. Prima di chiude per sempre gli occhi, aggiunse una sola parola: tradimento.

Prima che chiunque potesse reagire, la **Banda della Catena** partì verso la radura, in avanscoperta. Trovarono i resti di un accampamento e segni di scontro. Al centro del prato era stato piantato un rozzo feticcio. Aveva le sembianze di una **vipera**. Da quel momento, nessuno ha più sentito parlare dei Cacciatori di Vizima, dei Ratti dei Vicoli, delle Corone di Novigrad o dei Reietti del Confine

Durante quella prima adunata del Nuovo Ordine, nell'anno 1314, furono prese molte decisioni ma una, in particolare, si rivelò fonte di rovina e avrebbero funestato il futuro degli Strighi per molti anni a venire.

Per lavare l'onta dell'Anno delle Promesse Infrante, molte bande, lo spirito rinfrancato dalle loro nuove capacità di Strighi, decisero di marciare contro Cintra. Il loro scopo, nobile e folle, era quello di liberare la città dalla Nebbia e dalle Spine.

Dal Kaer partirono i **Raminghi di Temeria** e gli **Scudi di Maribor**, la **Banda dell'Acquascura** e i **Fiori d'Argento**, i **Becchini delle Marche** e gli **Allegri Compagni**. Nessuno di loro fece ritorno.

Ebbe così fine la prima adunata del Nuovo Ordine.

> *"...otto...otto leghe a Nord. Lei...lei è viva. Astrid.*
>
> *...Tra...Tradimento."*
>
> ***-Ultime parole di Bazyli dei Cacciatori di Vizima***

L'Ultimo Inverno | 1314 - 1315

Finita la prima adunata, ogni banda si preparò a partire per le Marche di Confine. Il momento era infine giunto. La grande cerca era conclusa. Il Nuovo Ordine era riuscito a sopravvivere alla sua nascita. Ora, finalmente, quelle che un tempo erano semplici bande di mercenari, uguali a tante altre, potevano calcare le strade di Cintra e Temeria come Strighi. Potevano cercare contratti e soldo, fama e fortuna, onore e gloria o anche solo baldoria e bottino. Non esisteva limite ai loro sogni, non esisteva limite alla loro ambizione.

E così, mentre ogni banda cercava di sopravvivere e di prosperare nelle martoriate e violente Marche di Confine, mentre le notti d'inverno si facevano lunghe e fredde, ognuno realizzò quanto le sue speranze e le sue fortune sarebbero state decise dagli avvenimenti di una manciata di giorni, la prossima primavera. E così, ogni banda iniziò a pensare alla cosa più importante: **cosa avrebbe fatto durante la prossima adunata?**

> *"Devo decidere cosa fare. L'adunata è vicina. Forse per prima cosa è meglio pensare al futuro della banda. Magari provare a diventare protettori di un territorio. O forse stringere amicizie con qualche signore delle Marche di Confine. Potrebbe essere un buon piano. Certo, ci serviranno un accampamento adatto, molte risorse e buona coordinazione, ma se restiamo uniti forse possiamo farcela. Però devo pensare anche alle mie ambizioni personali. Forse dovrei dedicare il mio tempo alla Scuola del Grifone e trovare il modo di affinare le mie capacità con i Segni. Però anche riuscire a farmi ammettere tra i tesorieri e gestire a modo mio le risorse del Nuovo Ordine potrebbe essere utile ai miei scopi.*

No, sto sbagliando tutto. Queste sono cose banali. Chiunque potrebbe farle. Forse dovrei esplorare la Prima Corte con il resto della banda, o trovare il modo di entrare nel Kaer durante la notte, per vedere se davvero alcuni corridoi si aprono solo nelle ore più buie.

Così però finirei per farmi ammazzare. No meglio essere preparati. Farsi degli amici. Trovare pozioni e spade pregiate. Ma come facciamo a farci rispettare?

Potremmo organizzare un torneo, o magari fare dei doni. No, non mi ci vedo per niente. Forse mettere su, nel retro della tenda, una bella bisca con i dadi e le carte è la cosa migliore. Cazzo più ci penso e meno voglio farmi scannare da qualche mostro. Voglio godermela questa maledetta vita. E in quella bisca vorrei avere anche il vino di Toussaint e boccali d'argento. Tutto quello che non ho mai avuto. Magari anche degli amici. E donne, perché no.

O forse dovrei mettere la testa a posto. Magari conquistare una di quelle grandi signore degli Erranti del Lago e poi con lei capire come conquistarci il nostro pezzo di terra in queste Marche maledette.

Ma mi abituerei a una vita del genere? Ci sono ancora così tante avventure. Cosa succede nei boschi intorno al Kaer mentre siamo tutti impegnati con i nostri doveri? E dove vanno gli Eredi, ad ogni tramonto? Forse stanno tramando qualcosa. Potrei spiarli. Però. Però maledizione, adesso sono uno Strigo, forse dovrei pensare più in grande. Al destino del Nuovo Ordine per esempio. Combattere perché rimanga libero dall'influenza delle tre grandi potenze. O forse...forse sarebbe meglio aiutare l'Impero? Del resto sono nato lì...e poi l'Imperatore è sicuramente l'unica speranza per questo continente, sicuramente sa quello che fa, a differenza dei selvaggi del Nord.

Però queste sono cose da soldati. Sono uno Strigo adesso. Forse dovrei capire cos'è la Nebbia. Cosa sono le Spine...

Ma no. Cosa sto dicendo. Devo ricordarmi che la cosa più importante è non farmi ammazzare e godermi la vita. Sono uno Strigo. Andare all'avventura. Cercare un pò di contratti. Spaccare la testa alle bande che cercano di fregarmi. Ogni tanto fare del bene, soprattutto il mio, e poi prendere tutto quello che di buono questo mondo in malora ha da offrire. Ecco. Questo è bene!"

-Uno Strigo del Nuovo Ordine.

PARTE QUINTA

Le maree della Nebbia | 1315

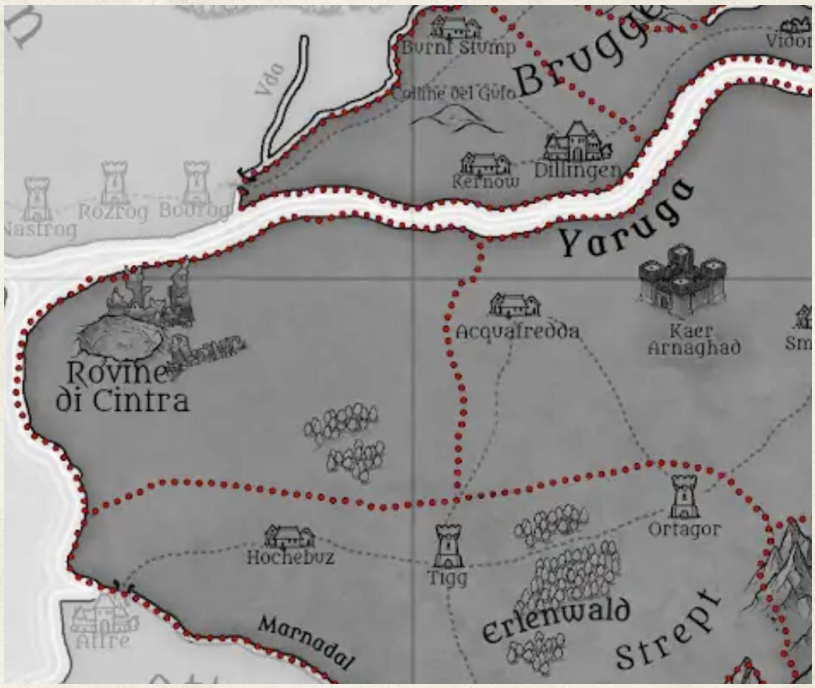
Ogni anno, dopo la notte di **Saovine**, quando ha inizio l'autunno, le Nebbie strisciano lente oltre le distrutte mura della città di **Cintra**, come una marea grigia e inarrestabile. I boschi e le campagne che vengono avvolti in quella foschia, fredda come il buio tra le stelle e solenne come il respiro dei morti, non conoscono quiete. Dove giungono le Nebbie le notti si fanno più scure e il sonno delle anime si interrompe. Crudeli **mostri necrofagi** escono dai loro nascondigli per pasteggiare sulle carogne, e gli spettri dei dannati si risvegliano per esigere giusta vendetta contro traditori e vigliacchi. Dove giungono le Nebbie, **stregoni e negromanti** si fanno sedurre da promesse di potere sussurrate da una voce senza forma che si può sentire solo nell'istante in cui il fuoco si spegne per l'ultima volta dentro una casa.

Ogni anno, le maree della Nebbia si diffondono nei dintorni di Cintra ma sempre, all'inizio della primavera, recedono all'interno delle sue mura, come richiamate dalle regole di una tregua più antica del tempo e più sacra del primo cerchio. Ogni anno. Ma non questo. Non nel **1315**, l'anno in cui il **Nuovo Ordine** preparava la sua **Seconda Adunata**.

La notte di **Imbelik** segna la fine dell'inverno e il momento in cui le Nebbie si ritirano verso Cintra. Nel 1315 questo non è successo. Come richiamate da parole proibite, le Nebbie hanno continuato ad avanzare, lente e inesorabili. Il loro grigio manto è arrivato fino a **sfiorare** il villaggio di **Hochebuz** a sud di Cintra e il contado di **Acquafredda** a est, proprio di fianco a **Kaer Arnaghad**. Tuttavia, le Nebbie si sono spinte con maggior impeto verso nord, arrivando a inghiottire la marca di **Dillingen**.

Dillingen è una marca secondaria e il suo signore, il **Visconte Bronislaw Konarski,** è un nobile di poco conto. Nonostante questo Dillingen è un **importante nodo strategico**. Nei suoi territori, infatti, si trova il principale ponte sul fiume Yaruga. Si tratta del **Ponte di Kernow**, nei pressi dell'omonimo villaggio. Il Ponte di Kernow è uno dei due grandi ponti sul fiume, assieme a quello di **Porto Rosso,** nella parte orientale delle Marche di Confine.

A causa dell'importanza del Ponte di Kernow i due nobili più influenti delle Marche di Convine, ovvero i**l Principe Corley di Maribor** e **Carwin Erin Dyffriyn aep Dheran, il Cavaliere Nero di Cintra,** hanno inviato alcuni dei loro armati ad aiutare le milizie cittadine del visconte Bronislaw a mantenere l'ordine. Ovviamente è apparso subito chiaro a tutti che il vero scopo dei due signori fosse quello di assicurarsi influenza e controllo sul Ponte di Kernow.



Le cose, però, non sono andate come previsto. A quanto pare, circa due settimane fa, gli armigeri di Maribor, vestiti di verde e provenienti da nord, si sono incontrati con i soldati di Carwin aep Dheran, vestiti di nero e provenienti da sud, proprio sul Ponte di Kernow. Da quel momento sembra che le due guarnigioni siano **scomparse nel nulla.**

Come ci si poteva aspettare, questo avvenimento ha infiammato le mai troppo celate ostilità tra il Principe di Maribor e il Cavaliere Nero di Cintra: ognuno, infatti, accusa l'altro di aver teso un'imboscata alle proprie truppe e chiede di essere risarcito. Allo stesso modo, il visconte Bronislaw lamenta di non aver ricevuto l'aiuto promesso e pretende soddisfazione.

Per evitare l'inasprirsi di un conflitto che nessuno avrebbe i mezzi per combattere, i tre nobili hanno accettato di riunirsi in un luogo neutrale per trovare, di comune accordo, qualcuno che li possa giudicare e porre fine alla diatriba. Il luogo neutrale scelto è stato, ovviamente, Kaer Arnaghad, dove **il Principe, il Cavaliere** e **il Visconte** giungeranno in occasione della **Seconda Adunata** del Nuovo Ordine.

L'avanzata delle Nebbie ha causato, tra le altre cose, un drastico aumento della presenza di creature mostruose. Questo, unito al fatto che l'attenzione dei nobili più importanti è concentrata su Dillingen, ha reso le Marche di Confine un luogo, se possibile, ancora più pericoloso e instabile di prima. Senza armati a mantenere l'ordine non solo i contadini non sanno a chi rivolgersi per essere protetti, ma l'attività di criminali, grassatori e barattieri è cresciuta indisturbata. Come se non bastasse dai territori della vecchia Temeria giungono voci di attacchi ai danni dei nobili perpetrati da gruppi di ribelli, siano essi **Scoia'Tael**, **Bande Blu** oppure semplicemente contadini e servi della gleba. Si dice che un famoso agitatore di folle, un tal **Klaudius**, abbia iniziato ad aizzare i braccianti contro i loro signori. Inoltre, i territori di **Porto Rosso** sono da mesi flagellati dalle incursioni di un gruppo di briganti conosciuto come **I Randagi di Spalla**, comandato da una misteriosa figura che si fa chiamare semplicemente **Il Maiale.**

Se le **Nebbie** sono avanzate, in questo inverno nessuno ha avuto sentore di malvagi prodigi causati dalle **Spine**. Forse un'unica buona notizia, a meno che non si tratti della quiete prima della tempesta.

Mentre nelle Marche di Confine inizia una primavera senza luce, a Kaer Arnaghad gli strighi

del Nuovo Ordine si preparano a svolgere la loro Seconda Adunata. Alla fortezza sono attesi gli **ambasciatori** delle tre potenze, ovvero **Eilan aep Ardal**, **Wesley Forthrite** e **Drangarnir Tuirseach** che si dovranno occupare di valutare l'operato dell'Ordine e di nominare i suoi ufficiali, tutto questo mentre le cinque Scuole dovranno riempire la loro gerarchia interna, ognuna seguendo le proprie tradizioni.

A tal proposito, la **Scuola del Gatto** ha fatto sapere a tutti di voler onorare proprio una delle sue antiche tradizioni, organizzando per sabato sera, dopo la chiusura del Kaer, una grande **gazzarra**. La gazzarra è una notte di festa e sbronza, di gioco d'azzardo e di maschere, di fiamme e di spettacoli, d'amore e d'avventura, di coltelli e di tradimenti. In occasione della Seconda Adunata, la Scuola del Gatto, con l'umiltà e il contegno che la contraddistingue, ha chiesto a tutte le bande aiuto per organizzare una festa che le Marche di Confine si possano ricordare per sempre, mettendo a disposizione i loro campi. È noto infatti, soprattutto in certi ambienti poco raccomandabili, che lo sfarzo non passa mai inosservato e può portare a stringere amicizie molto importanti.

A sorpresa, forse per approfittare della presenza di grandi signori come il Principe e il Cavaliere, alcuni **nobili** delle Marche di Confine hanno comunicato il loro desiderio di partecipare alla gazzarra. Tra di loro ci sono: **Medvel, il Barone dei Corvi,** signore di **Nido del Corvo**, **Mevyn di Lyria**, signore di **Porto Rosso** e lontano parente della regina Meve di Rivia, **Lisetta Vald**, figlia di Pierre Vald, signore di **Vorune,** e la marchesa **Ivanka di Cleves**, moglie di Corbett II. Non è costume che nobili signori si facciano vedere a una festa di rozzi mercenari, ma non è stato certo possibile rifiutare la loro presenza, anche se c'è chi teme che qualche Gatto troppo zelante coglierà l'occasione per mostrare a questi nobili come ci si comporta durante una gazzarra. Del resto, quando si va nella dimora altrui, bisogna seguire le sue regole. Se le luci della gazzarra attirano nobili e signori, sicuramente nelle sue ombre si nascondono criminali e barattieri. Il Nuovo Ordine dovrà stare attento a gestire questo delicato equilibrio.

È stato indetto, per sabato pomeriggio, un grande mercato di rarità e reliquie. I tre ambasciatori hanno dapprima mostrato disappunto per non essere stati interpellati, ma poi pare abbiano apprezzato l'iniziativa e si dice intendano ufficializzarla e nominare una banda che possa occuparsi, negli anni a venire, della gestione di questa fiera. Purché, ovviamente, tutto fili liscio e tra le rarità in vendita non ci siano intrugli proibiti e carcasse malvagie.

Tramite suoi araldi, **Drangarnir Tuirseach** ha voluto ricordare a tutti che il **Giuramento di Ferro** dei **Bastardi di Ferro** è protetto dalla Legge dell'Ordine: se questi mercenari stringono un contratto e poi lo violano, saranno puniti alla stregua di stregoni e traditori.

Infine, pare che un sospetto antico sia stato finalmente confermato. Forse stanchi di fingere, gli strighi dei Vatt'Ghern si sono mostrati a tutti per quello che sono: **elfi** e **mezzelfi**. Come è possibile che il Rito abbia avuto effetto anche su di loro?

Questi sono gli avvenimenti principali di una primavera avvolta nelle Nebbie, questo lo sfondo su cui, presto, inizierà la Seconda Adunata del Nuovo Ordine degli Strighi.

LE CINQUE SCUOLE

In questa sezione

SCUOLA DEL LUPO....93
Introduzione....94
Abilità....94
Personalità e Valori....94
La Frattura e le Missioni....96
Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola del Lupo....99

SCUOLA DELL'ORSO....100
Introduzione....100
Abilità....101
Personalità e Valori....101
La Frattura e le Missioni....103
Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola dell'Orso....104

SCUOLA DEL GATTO....105
Introduzione....105
Abilità....106
Personalità e Valori....106
La Frattura e le Missioni....108
Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola del Gatto....110

SCUOLA DEL GRIFONE....111
Introduzione....111
Abilità....111
Personalità e Valori....111
La Frattura e le Missioni....113
Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola del Grifone....114

SCUOLA DELLA MANTICORA....115
Introduzione....115
Abilità....115
Personalità e Valori....116
La Frattura e le Missioni....117
Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola della Manticora....119



SCUOLA DEL LUPO

"Il rumore della mischia si sentiva già dalla foresta, quando siamo usciti da dietro gli alberi sono rimasto congelato. Il campo di battaglia era un inferno. Grida, metallo e sangue. L'aria era pesante di polvere e puzza di morte. Sembrava che la Nebbia stesse uscendo dai corpi dei posseduti e volesse entrare dentro di noi.

Le loro grida erano degne di un coro di dannati.

Abbiamo iniziato ad avvicinarci con cautela. Le spade sguainate pronte a difenderci.
Poi l'abbiamo visto, l'imponente guerriero che mieteva corpi come fossero grano.

Era inconfondibile, anche in mezzo a quel caos. Indossava un'armatura, che era più un vestito di pelli di animali che altro. Un groviglio di pellicce e cuoio che sembravano fusi con il suo corpo massiccio.

Il sangue fresco lo macchiava e copriva quello vecchio, trofeo delle battaglie a cui era sopravvissuto. I capelli rossi, sporchi e scompigliati gli coprivano la faccia piena di cicatrici. Ma non impedivano al suo sguardo feroce di abbattersi sui nemici che aveva davanti.

Siamo rimasti lì come statue di pietra a guardarlo mentre come una bestia, con forza e precisione, continuava la sua carneficina. Ogni colpo era un morto. La distruzione era per lui così facile che sembrava naturale, inevitabile.

Dopo un bel po' ci siamo accorti che c'erano degli altri soldati intorno a lui che lottavano coi dannati. Abbiamo capito che erano i suoi compagni, la guardia del nobile che l'aveva assoldato. Ma se ne stavano in disparte, lontani da lui, più spaventati che dai posseduti.

Quando guardai di nuovo nella sua direzione incrociai il suo sguardo. Ci aveva visti.
Ci guardava con sfida. Aveva subito capito cosa eravamo andati lì a fare e non aveva paura.

Anzi sembrava felice di dover combattere ancora.
Il suo sorriso macchiato di sangue. Lo sogno ancora."

Temeria, 1311

Introduzione

La **Scuola del Lupo** è quella a cui solitamente sia il paesano che l'erudito pensano quando si parla delle gesta degli strighi. Sono **i più equilibrati** nelle diverse arti, addestrati per combattere sia l'oscurità che gli uomini. Sono gli eroi che fanno la cosa giusta ma le loro azioni dipendono da cosa pensano che sia giusto.

Valenti **cacciatori di mostri** che riescono sempre a trovare il modo di avere la meglio con la giusta preparazione e strategia. Portano armature non troppo pesanti per poter mantenere una buona agilità. A seconda della preferenza sono stati visti usare armi a una o a due mani. Alcune volte persino due armi alla volta, utile contro i nemici più temibili o quando erano in forte inferiorità numerica.

Questi Strighi sono per tradizione e indole legati alla loro Scuola più che a chiunque altro. Sono molto a loro agio nelle terre selvagge che separano le chiassose città e si dice che non perdano mai l'orientamento se solo possono guardare le stelle in cielo. Per questo sono stati spesso assoldati come scorte per le carovane o si sono guadagnati da vivere come **mercenari erranti**.

Abilità

Armi: Arte dell'arma a una mano, Arte dell'arma a due mani, Arte delle due armi, Arte dell'armatura media.

Segni: IGNII, YRDEN.

Vie: Via dello Stendardo, Via dell'Argento, Via della Tenacia, Via dello Strigo.

Resistenze: Resistenza Arcana, Eco della Nebbia, Eco delle Spine.

Lavorative: Forgia: Corazzaio.

Background: Saggio, Veterano, Cerusico, Canaglia, Benandante.

Personalità e Valori

Gli Strighi della Scuola del Lupo si sentono **gli ultimi eredi dell'originale Ordine degli Strighi**. I loro vecchi maestri sono stati gli ultimi ad abbandonare il Castello di Morgraig dopo che tutti gli altri se

ne andarono a fondare le loro scuole. Fu allora che si rifugiarono nel Kaedwen, a Kaer Mohren e **fondarono la Scuola del Lupo**.

In questa nuova fase di Restaurazione gli strighi della Scuola del Lupo sentono il **dovere morale di tenere unito l'Ordine**. Sanno che dovranno **superare le differenze** che in passato l'hanno sgretolato, reso debole e fatto fallire. La riuscita del Nuovo Ordine è però più importante della stessa Scuola del Lupo?

Una cosa di sicuro accomuna tutti Lupi: la certezza di aver scelto il branco e che il branco ha scelto loro. **I fratelli sono più importanti di qualsiasi morale** e il branco è l'unico luogo dove trovano comprensione per i loro dilemmi e le loro fatiche.

Per questo se un lupo fa un'azione che mette in cattiva luce l'intera scuola, all'interno ci saranno sicuramente delle conseguenze, ma **all'esterno ci sarà sempre l'apparenza di unità**. Ugualmente un Lupo che ignora i suoi doveri verso la Scuola per perseguire desideri personali o di altri gruppi di potere non è ben visto. La percezione degli strighi del Lupo non è di appartenere ad una Scuola ma ad **una vera famiglia**.

Dalla Restaurazione la Scuola del Lupo è come se fosse un unico grande branco, per alcuni strighi sta diventando ingestibile senza i tradizionali capibranco. Vorrebbero tornare alla gloria passata quando **più branchi indipendenti** costituivano la Scuola.

Gli iniziati di questa scuola sono eroi che si battono per la loro giustizia ma **non cercano l'effimera gloria**. Non compiranno mai imprese per il solo scopo di passare alla storia come famosi avventurieri, ma passeranno alla storia come conseguenza delle gesta che compiono. Invero tante avventure e contratti che i Lupi hanno compiuto negli ultimi anni sono **passati inosservati** e per questi strighi non è un problema, anzi. A volte volare basso, non mettersi in mostra e tenere un profilo celato aiuta nell'impresa. Quante cose si vedono e si apprendono dal fondo scuro di una taverna brulicante di fanfaroni chiassosi.

Così come per la gloria, gli strighi del Lupo **non ricercano nemmeno la ricchezza** fine a se stessa. La loro carenza di ostentazione può essere scambiata per miserabilità ma il danaro è un mezzo per essere pronti alle future sfide. La ricchezza di un Lupo sta nella fattura delle sue **spade**, nella qualità dei suoi **ingredienti** e nell'amicizia della giusta guardia davanti al giusto cancello.

Gli strighi della Scuola del Lupo **non sono particolarmente socievoli**, stanno bene tra di loro e in contesti più complessi possono sentirsi a disagio. Non sognano di essere ministri di un nobile, paggi di corte o predicatori. Preferiscono di gran lunga la compagnia del loro branco durante le lunghe cacce nelle marche di confine. **La Caccia è sempre stata infatti l'occupazione principale** degli Strighi del Lupo, sia che venga con un contratto o che serva a raccogliere ingredienti o magari merci da rivendere. Non troverete quasi mai un Lupo che rifiuta qualche settimana nei boschi, anche solo per provare il nuovo equipaggiamento o l'effetto di nuove pozioni.

Negli anni la morale dei singoli ha a volte sostituito i principi del Vecchio Ordine e questo ha portato **alcuni membri della Scuola a compiere azioni non sempre allineate con le Leggi o i Poteri locali**. Dopo la fondazione del Nuovo Ordine alcuni strighi del Lupo sono stati etichettati come dei fanatici da chi non aveva compreso le loro motivazioni. Infatti questi strighi non hanno esitato a portare la loro idea di giustizia su tutti gli altri, decidendo di non appellarsi alle autorità quando era necessario.

Eppure gli Strighi della Scuola del Lupo sono **fieramente onesti**, non usano stratagemmi meschini per arrivare alla vittoria, non sarai mai avvelenato da un Lupo (a meno che l'unico modo per sconfiggerti sia un veleno). Il fine giustifica sempre i mezzi? No, ma giustifica il rischio nel tentare. Questo porta molti Lupi ad essere **coraggiosi oltre il comune buonsenso**. Le gesta degli strighi del Lupo possono quindi non essere comprese, sembrare folli, azzardate, mal calcolate o poco lungimiranti. Loro però non si curano di quello che gli altri pensano, sanno le loro motivazioni, **sanno di essere nel giusto**. Il sotterfugio non gli appartiene e agire è l'unico modo per affrontare i problemi.

La Frattura e le Missioni

> *"Davvero non so chi sia il mittente e fino a questa mattina non sapevo cosa ci fosse in quel baule"*
>
> *Il mercante iniziava ad essere preoccupato, lì nella tenda dei Lupi, anche se aveva la sua scorta.*
>
> *"E anche se sapessi tutto ma il mio committente mi avesse chiesto riservatezza non vi starei dicendo il loro nome." Fece quindi per alzarsi con tutta la decisione che riuscì a raccimolare ma un grosso guerriero lo fermò con un gesto. Il lyriano sembrava avesse paura che quegli strighi provassero a vedere fin dove arrivava la sua fedeltà.*
>
> *Infondo erano più mostri che uomini, no?*
>
> *"E tu ci vuoi far credere che un misterioso benefattore ti abbia fatto attraversare tutte le Marche di Confine, ti abbia pagato, abbia pagato la scorta di mercenari aggiuntivi, solo per farci dono di una spada? Ti deve aver coperto d'oro per averti spinto ad affrontare mostri, nebbie e spine per tutte queste miglia! Io dico che questa lama è maledetta!"*
>
> *Un enorme chiasso scoppiò tra tutti, ognuno diceva la sua idea e discuteva quella dei vicini, finchè un altro strigo parlò più forte di tutti e li calmò.*
>
> *"Il mio istinto mi dice che il damerino è sincero, e il mio istinto non si sbaglia.*
>
> *Vedremo di capirci noi qualcosa su sta spada e chi ce l'ha mandata."*

NOTA: *Quando sceglierai la Scuola del tuo personaggio sul gestionale, ti verrà chiesto di specificare a quale missione ha partecipato durante gli anni della Frattura. Questa scelta ti darà nuove ed esclusive informazioni di background ma non determinerà in alcun modo quali abilità potrai scegliere. Se preferisci, puoi anche decidere di non aver partecipato a nessuna delle tre missioni.*

Nel 1309, dopo il rituale interrotto, parte degli strighi del Nuovo Ordine si trovarono legati alla vecchia Scuola del Lupo. I vari membri iniziarono a conoscersi e a riconoscersi. Organizzarsi rudimentalmente in un gruppo definito e separato dagli altri strighi è stato istintivo.

Durante i due anni successivi tre gruppi distinti di Lupi si imbarcarono in altrettante misteriose missioni. L'obiettivo principale era di trovare risorse, informazioni e supporto per risollevare la Scuola e l'Ordine. I fondi erano pochi, al Kaer non si facevano di certo banchetti e anche col freddo ci si pensava due volte prima di accendere un fuoco. Quello che segue è quello che si sa, o che almeno si dice in giro, su dove siano andati e cosa hanno trovato.

L'Argento e il Lupo

Il primo gruppo di Strighi del Lupo a partire da Kaer Arnaghad furono quelli più interessati a scoprire l'origine di un inaspettato dono.

Infatti poco dopo il giorno del rituale arrivò al Kaer un mercante con un baule per la Scuola del Lupo. Anche se all'inizio tentarono di tenere la cosa nascosta, si sparse in fretta la voce che conteneva una preziosissima spada d'argento.

Per di più a seguire un ricco vecchio eccentrico, e anche un po' tocco, si trattenne qualche giorno come ospite degli Strighi del Lupo. Bevve, festeggiò e discusse a lungo con gli strighi di quella scuola. Mentre con le altre fu più superficiale e nessuno sembra aver capito bene chi sia, e come si chiami.

Quando questo gruppo tornò più di un anno dopo, tutti poterono notare che non sembravano molto felici del risultato della loro cerca.

Il Sentiero Celato

Del secondo gruppo di strighi della Scuola del Lupo che partì dal Kaer non si seppero le motivazioni neppure quando tornarono, quasi due anni dopo.

Erano andati via in sordina equipaggiati al meglio che erano riusciti, come per una grande avventura.

Quando gli altri strighi li videro tornare al Kaer non gli sembrava vero, almeno la metà pensava fossero morti nelle terre selvagge. Il loro aspetto era tremendo, sembravano reduci di cento battaglie, il loro equipaggiamento ridotto a quattro brandelli e tre lame spuntate.

La goliardia quella sera fu talmente tanta che la Scuola del Lupo decise di improvvisare una Baldoria di Guerra aperto a tutti, e come da tradizione dei Lupi a turno raccontarono le gesta che avevano compiuto e le tragedie che avevano vissuto.

Illuminate dal falò si susseguirono storie del loro viaggio tra montagne inarrivabili, foreste impenetrabili, mostri nella notte, fughe ad un passo dalla morte. Paludi, deserti, rovine, driadi e orde di posseduti.

Più volte si sbugiardarono a vicenda e dichiararono imprese impossibili ma nonostante l'alcool nessuno di loro raccontò perché avessero passato due anni a rischiare la vita.

I Mostri di Redania

Questa terza storia invece è ben chiara a tutto il Nuovo Ordine.

Man mano che i mesi passavano al Kaer rimanevano sempre meno strighi. Tutte le scuole avevano mandato i loro componenti ai quattro capi del continente per missioni più o meno risapute.

Una mattina quando all'accampamento arrivò un plotone dell'Esercito di Redania, praticamente tutti i presenti lo accolsero.

Wesley Forthrite, l'ambasciatore del Nord, uscì dalla sua carrozza e lesse un editto di Re Radovid VI.

> *"Nel nome di Re Radovid VI, Sovrano di Redania, si ordina che lo strigo Geralt di Rivia, i suoi eredi o La Scuola del Lupo, saldino il debito contratto a causa delle sue azioni ai danni al Regno.*
>
> *In caso di inadempimento, il Regno si riserva il diritto di adottare misure alternative, tra cui:*
>
> *l'emissione di una taglia sulla testa di Geralt di Rivia,*
>
> *il sequestro dei suoi beni,*
>
> *la coercizione dei suoi eredi o della Scuola del Lupo ai lavori forzati,*
>
> *fino a ottenimento del pagamento dovuto.*
>
> *Tutti i sudditi del Regno di Redania e dei regni alleati sono chiamati a collaborare con le autorità per il recupero del credito, come stabilito dalle Leggi."*
>
> *Editto Reale del 1309*

Nel silenzio generale tutti gli sguardi si girarono verso gli strighi della Scuola del Lupo. Forthrite scaltramente intuì e si fece accompagnare nella loro tenda.

Il giorno dopo i Lupi stavano partendo, a piedi, al seguito della carovana redaniana diretti a Tretogor per saldare il loro debito. Non erano però tristi o preoccupati. A chi glielo chiese risposero che erano onorati di poter ripulire il nome di Geralt e di tutta la Scuola del Lupo. Di far vedere che gli strighi del Nuovo Ordine sanno qual è la cosa giusta da fare.

Non avendo in tasca però nemmeno un soldo bucato divennero a tutti gli effetti cacciatori di taglie per conto di Re Radovid. Per tutto il tempo che furono via difesero i confini della Redania da mostri

e posseduti che fuoriuscivano dalle Marche di Confine. Non gli andò sempre tutto liscio, e in particolare un ultimo lavoro finì in modo talmente disastroso da costringerli a tornare al Kaer per leccarsi le ferite. Nel male però tutti si accorsero che erano diventati molto più esperti sui pericoli che le Spine e la Nebbia hanno portato nel continente.

Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola del Lupo

- **Aragorn (prima di accettare di essere re)**: eccezionale ramingo, conosce le terre selvagge come le tasche del suo zaino. Onora il compito suo e degli uomini del nord di difendere la Terra di Mezzo dai mostri di Sauron. Per anni insegue Gollum per conto di Gandalf e lavora sotto falso nome sia per Rohan che per Gondor.
- **Geralt di Rivia**: il Lupo Bianco.
- **Capitan America**: supereroe che ha fatto della giustizia il suo pugno e il suo scudo. Che sia un dittatore genocida, o un miliardario che perpetua le ingiuste leggi di uno stato oligarchico, non si è mai fatto troppi scrupoli a picchiarlo.
- **Lagertha (Vikings)**: leggendaria skjaldmær (scudiera, donna che aveva scelto di combattere come un guerriero). Caratterizzata da grande passione per l'avventura, forte determinazione e ambizione. Usa il suo potere con intelligenza e giustizia ma è feroce con i nemici suoi e della sua famiglia.
- **Eddard Stark (GoT)**: inamovibile idealista del nord. Paladino del giusto e dello sbagliato. Per lui la virtù era la cosa più importante, anche se la politica di Approdo del Re gli insegnò quanto è indispensabile il compromesso per ottenere qualcosa. Che lealtà e giustizia non indicano sempre la stessa strada.
- **Sephiroth (FFVII)**: soldato perfetto mutato in laboratorio per avere forza, velocità e agilità sovrumane. Dopo essere diventato un famosissimo eroe di guerra scopre però la verità sulla sua nascita e sulla morte di sua madre. Decide allora di portare giustizia sugli umani, distruggendo il mondo e diventandone il nuovo Dio.

SCUOLA DELL'ORSO

"Mio Signore,

Mando grandi notizie. Le voci che avete sentito erano corrette, sembra proprio che un qualche tipo di rituale delle erbe sia stato compiuto. Ho visto con i miei stessi occhi il grande accampamento a Kaer Arnaghad. Le Scuole sono state rifondate. Vi consiglio di mettervi in viaggio e venire a vedere con i vostri occhi"

Ethor Yandson - Emissario del Re delle Skellige - Luglio 1309



Introduzione

La **Scuola dell'Orso** è una delle più temute e rispettate tra le scuole degli Strighi. Conosciuti per la loro straordinaria forza, i membri di questa scuola sono **guerrieri indomabili**, capaci di affrontare le battaglie più cruente senza mai cedere.

Gli Strighi dell'Orso sono individui di ferro, la cui preparazione li rende in grado di indossare **armature pesanti** senza compromettere la loro efficacia in combattimento. Le corazze, imponenti e robuste, diventano una seconda pelle, e la loro resistenza alle ferite è leggendaria.

Oltre alla forza fisica e al coraggio, gli Strighi della Scuola dell'Orso possiedono anche una straordinaria abilità pratica: **sono abili fabbri**. Non solo guerrieri, ma anche artigiani esperti, i membri della scuola sono in grado di **riparare, rinforzare e forgiare nuove armi e armature durante le pause tra un combattimento e l'altro**.

Abilità

Armi: Arte dell'arma a una mano, Arte dell'arma a due mani, Arte delle armi da tiro, Arte dell'armatura pesante, Arte di scudi e brocchieri.

Segni: AARD, YRDEN.

Vie: Via della Tenacia, Via della Prima Linea, Via dell'Argento.

Resistenze: Resistenza Arcana.

Lavorative: Forgia: Armaiolo, Forgia: Corazzaio.

Background: Saggio, Veterano, Canaglia, Benandante.

Personalità e Valori

> *Siete arrivati troppo tardi temo. Gli Strighi della Scuola dell'Orso sono entrati in contatto con il Mastro forgiatore che ospitavo diversi mesi fa. Stava già pianificando di trasferirsi a Brugge e l'idea di avere un posto nel Nuovo Ordine, è stata la goccia che ha fatto traboccare il vaso. Ha preso su le sue cose e se n'è andato all'avventura. Lo troverete a Brugge. Dovreste comunque passare da lì per tornare al Kaer"*
>
> ***Zoltan - Novigrad - Febbraio 1311***

Se desideri che il tuo Strigo sia un **personaggio diretto, pragmatico e brutalmente onesto**, un guerriero ricoperto di ferro, un fabbro dalle mani d'oro, un artigiano mercante che si è arricchito con la sua arte, oppure un individuo legato alle tradizioni della terra e degli spiriti che la abitano, la Scuola dell'Orso è quella che fa per te. Gli Strighi della Scuola dell'Orso sono maestri nell'andare dritti al punto, risolvendo le situazioni nel modo più efficace possibile, anche se questo significa usare la forza bruta o ignorare completamente le convenzioni sociali.

Unendo la brutalità di un guerriero con il pragmatismo di chi è abituato a sopravvivere con poche risorse che applicano in molte situazioni diverse, questi Strighi sono noti per la loro natura diretta e la totale **mancanza di interesse per le sottigliezze sociali**. La loro efficacia non sta nella grazia o nell'eloquenza, ma nella capacità di vedere esattamente ciò che deve essere fatto e farlo, senza perdite di tempo in chiacchiere inutili o giri di parole. Il risultato finale è ciò che conta, e gli Adepti di questa scuola lo ottengono sempre nel modo più diretto possibile.

Un altro aspetto chiave della personalità di uno Strigo dell'Orso è la loro **brutale onestà**. Non usano le parole per manipolare, ma per comunicare nel modo più diretto possibile, incuranti se questo possa offendere o disturbare chi li ascolta. Il messaggio deve essere consegnato senza fargli perdere il significato con inutili salamelecchi, se poi il destinatario si offende non è certo colpa del mittente!

Difficilmente troverai uno Strigo della Scuola dell'Orso in situazioni che richiedono diplomazia o tatto. Gli Adepti di questa scuola **rifuggono le situazioni sociali complesse e le manipolazioni politiche**, preferendo ambienti dove possono essere sé stessi senza dover fingere o mediare.

L'individualismo all'interno di questa scuola è fondante, eppure quello che gli Strighi dell'Orso perseguono non è un individualismo basato sul desiderio di distinguersi. È piuttosto un **individualismo pratico**, nato dalla consapevolezza che ognuno deve badare a sé stesso per sopravvivere. Le **relazioni** che questi Strighi formano sono **rare ma profonde**, costruite sulla base di una fiducia duramente guadagnata piuttosto che su convenevoli sociali. È risaputo infatti che **chi conquista l'amicizia di uno Strigo dell'Orso, ha vinto un fratello per la vita.**

Questi Strighi **non amano seguire regole imposte dall'esterno,** preferendo affidarsi al proprio giudizio pratico e all'esperienza. Non si tratta di ribellione fine a sé stessa, ma della convinzione che le regole della società siano spesso inutili orpelli che intralciano l'efficienza. Alcuni Strighi sono più inclini a ignorare completamente le convenzioni sociali, altri hanno imparato a tollerarle, pur mantenendo il loro disprezzo per esse e sono meglio inquadrati nella società.

Gli Strighi dell'Orso sono anche noti per la loro totale **mancanza di interesse per le apparenze o il lusso.** In generale, l'essere un guerriero pratico e l'ostentazione sono concetti che si escludono a vicenda, e gli Strighi dell'Orso abbracciano pienamente questa filosofia: ciò che conta è l'efficacia, non l'apparenza. Essi considerano l'ostentazione come una debolezza, una distrazione inutile dalla vera essenza del loro mestiere.

All'interno della Scuola dell'Orso si trovano personaggi con **diversi livelli di freddezza emotiva**. Alcuni mantengono una facciata di totale distacco, agendo sempre in modo calcolato e privo di emozioni. Altri, una volta guadagnata la loro fiducia, rivelano una lealtà ferrea e un'amicizia incrollabile, pur mantenendo sempre il loro caratteristico pragmatismo. Più spesso, gli Adepti della Scuola dell'Orso hanno una **moralità semplice e diretta: non aiutano gli sconosciuti a meno che non ci sia un tornaconto, mantengono sempre la parola data e non fingono mai di essere diversi da ciò che sono**. Nessun adepto della Scuola dell'Orso è freddo per il solo gusto di esserlo, più spesso si tratta di pragmatismo e della consapevolezza che le emozioni possono essere un lusso pericoloso nel loro mestiere.

La Frattura e le Missioni

NOTA: *Quando sceglierai la Scuola del tuo personaggio sul gestionale, ti verrà chiesto di specificare a quale missione ha partecipato durante gli anni della Frattura. Questa scelta ti darà nuove ed esclusive informazioni di background ma non determinerà in alcun modo quali abilità potrai scegliere. Se preferisci, puoi anche decidere di non aver partecipato a nessuna delle tre missioni.*

Nel periodo che va dal 1**309 al 1311**, la Scuola dell'Orso si trovò a un bivio cruciale. La rifondazione del Kaer, il suo antico rifugio, segnò il primo passo verso un futuro di grandezza, ma per consolidare davvero il proprio potere e **imporsi come pilastro del Nuovo Ordine**, gli Strighi sapevano che avrebbero dovuto dimostrare il proprio valore su più fronti. Così, la Scuola si divise, e ogni gruppo intraprese una missione che avrebbe influito sul destino di tutti.

La difesa di Kaer Arnaghad

Un gruppo di guerrieri, tra i più risoluti, decise di rimanere al Kaer. Lontani dalle battaglie e dalle grandi avventure, accettarono il peso della solitudine e della responsabilità. Il loro compito era arduo: difendere il Kaer, proteggerlo dai pericoli che potessero minacciare la sua stabilità e, soprattutto, migliorarlo. Il Kaer è maledetto. In due anni di lavoro incessante, chiusero i cancelli di bronzo con dei sigilli e gli Strighi trasformarono la vecchia fortezza in rovina in una vera e propria casa, ripulendo i detriti, rinforzando le mura e cercando di dare nuova vita al luogo che avrebbe dovuto essere il centro della loro rinascita. Le voci di questo sforzo si diffusero in tutto il continente, e si racconta che persino Helge An Craithe si sia avventurato fino a Kaer Arnaghad per vedere con i propri occhi il progresso. Colpito dall'orgoglio e dalla dedizione degli Strighi, promise loro il suo aiuto, sia politico che materiale, aprendo la porta a una futura alleanza.

L'arte della Forgia

Nel frattempo, un altro gruppo di Strighi partì per una missione che si rivelò più complessa e misteriosa. Indirizzati pare da una conversazione ascoltata per sbaglio tra la scuola del Lupo e un loro ospite, si avventurarono alla ricerca di un mastro forgiatore. Pare che una simile informazione fosse stata data anche alla Scuola del Lupo, gli Strighi dell'Orso non esitarono a muoversi per primi. La missione ebbe esito positivo, ma non fu priva di ostacoli. Alcuni raccontano che la strada per arrivare al mastro forgiatore fosse stata irta di sfide e che gli Strighi non si fermarono di fronte a nulla per raggiungere il loro obiettivo. Non tutti i dettagli sono chiari, ma è noto che l'incontro con il forgiatore avrebbe dato agli Strighi dell'Orso un vantaggio ineguagliabile, arricchendo ulteriormente la loro arte della forgiatura e consolidando il loro dominio nella creazione di armi e armature. Mentre gli Strighi della Scuola del Lupo sono tornati a mani vuote dopo molti mesi.

L’arte della Guerra

Infine, un terzo gruppo di Strighi si avventurò fuori dal Kaer alla ricerca di mostri, con l'intento di affinare le proprie abilità di combattimento. La missione sembrava una di quelle che ogni Strigo della Scuola dell'Orso avrebbe accolto con entusiasmo, ma non andò come previsto. Alcuni affermano che il gruppo abbia avuto un incontro con una creatura che nessuno si sarebbe aspettato. Le voci che circolano parlano di una creatura leggendaria, difficile da abbattere, che li mise duramente alla prova. Nonostante il loro coraggio, il gruppo dovette ritirarsi, ma ciò che accadde dopo rimane avvolto nel mistero. Si dice che, invece di fuggire dalla creatura, gli Strighi offrirono ospitalità a qualcosa che non ci si sarebbe aspettati, forse in un tentativo di allearsi con ciò che avevano incontrato. Ma i dettagli sono pochi, e le voci sull'accaduto continuano a suscitare domande senza risposta.

Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola dell’Orso

- **Il Mastino:** Diretto, brutale e onesto fino all'osso. Disprezza le formalità e la falsa cortesia, preferendo dire le crude verità.
- **Conan il Barbaro:** Individualista, diretto nell'azione, disprezza le sottigliezze della "civiltà" in favore di approcci più diretti e primitivi.
- **Boromir:** Guerriero pratico e diretto, sprezzante verso le sottigliezze diplomatiche, fedele fino alla morte ai suoi principi.
- **Wolverine:** Solitario, brutalmente onesto, segue il suo codice personale ignorando le convenzioni sociali.
- **Little John:** Come il compagno di Robin Hood, grande e forte, diretto nei modi ma leale verso chi si guadagna la sua fiducia.
- **Lyanna Mormont:** Giovane ma incredibilmente diretta e pratica, disprezza le formalità in favore dell'onestà brutale.



SCUOLA DEL GATTO

> *"Sono entrati e usciti senza che nessuno se ne accorgesse! Il Generale è ancora completamente sconvolto da quello che è accaduto! Ha fatto frustrare le guardie che si trovavano davanti all'ingresso del suo studio... tutti sanno che quel luogo è più protetto della banca Vivaldi, eppure, qualcuno è riuscito a entrare e uscire senza che nessuno se ne accorgesse... semplicemente incredibile! Il Generale sembra convinto che una banda di Strighi del Gatto abbia messo alla prova alcune delle loro nuove capacità! "*
>
> ***Settembre 1310 - Markus - Attendente del Generale Henry Var Attre***

Introduzione

Gli Strighi della Scuola del Gatto eccellono in diversi tipi di attività. Le competenze per cui questi Strighi sono più famosi sono quelle legate all'**infiltrazione**, l'arte di nascondersi, di muoversi senza essere notati. Si dice che nessuna roccaforte sia abbastanza sicura da resistere a uno Strigo del Gatto che vuole entrare. Eppure l'agilità non è l'unica caratteristica che questi Strighi decidono di coltivare.

Esistono fulgidi esempi di **Spadaccini** che appartenevano alla Scuola del Gatto. Facendo della velocità e non delle pesanti armature la loro forza, sono combattenti coraggiosi e con un'agilità tale da dimostrarsi un temibile nemico per chiunque, soprattutto perchè non si può mai essere certi se la loro lama sia coperta di veleno.

A volte invece alcuni Strighi del Gatto che sentono di più il richiamo della natura selvaggia e del viaggio, spesso decidono di diventare **Avventurieri.** Questi Strighi sono in grado di seguire tracce, muoversi in un bosco senza farsi scoprire e senza spaventare la preda, ma sono anche abili combattenti.

Abilità

Armi: Arte dell'arma a una mano, Arte delle due armi, Arte delle armi da tiro, Arte dell'armatura leggera

Segni: IGNII, QUEN.

Vie: Via dell'Argento, Via del Cacciatore Nascosto, Via delle Sette Vite, Via del Duellante

Resistenze: Eco della Nebbia, Eco delle Spine.

Lavorative: Contrabbando.

Background: Saggio, Veterano, Cerusico, Canaglia, Benandante.

Personalità e Valori

> *"Ma certo che non mi dispiace raccontarvi ancora del mio incontro con lo Strigo. È successo due notti fa. Me ne stavo a farmi i fatti miei con la mia bottiglia di vino fuori dalla taverna. Ero un po' distratto, dentro si stavano accapigliando per una scommessa finita male come al solito. Ad un tratto, come se fosse comparsa dal nulla mi ritrovo davanti questa donna, armata fino ai denti e coperta di armatura di pelle. Aveva un cappuccio che le copriva gli occhi e per quanto la sua immagine sia ancora stampata della mia memoria, Vostra Grazia, non sarei assolutamente in grado di riconoscerla... Mi teneva una spada puntata alla gola e l'unica parte che potevo vedere del suo viso era il sorriso, Vostra Grazia, un sorriso crudele... Poi con quella sua voce calma, quasi mi prendesse in giro per lo spavento che mi ero preso, mi ha chiesto di voi Vostra Signoria. Come faccio a sapere che si trattasse di uno Strigo della Scuola del Gatto mi chiedete? Beh ma Vostra Signoria... fidatevi di me, se l'avesse vista anche voi l'avreste immediatamente capito. È comparsa dall'ombra, perfettamente in controllo delle sue emozioni eppure con quel sorrisetto e poi PUF! come è comparsa se n'è andata."*
>
> ***14 Febbraio 1310 - Mastro Hedwig – Redania***

Se desideri che il tuo Strigo sia un ladro, una spia, un avventuriero, uno spadaccino oppure l'eminenza grigia nell'ombra, la Scuola del Gatto è quella che fa per te. Gli Strighi della Scuola del Gatto sono maestri di tutte le abilità che li aiutano a muoversi nell'ombra e a risolvere situazioni con astuzia e sangue freddo, raccogliere informazioni e segreti che li aiuteranno ad avvantaggiarsi, adesso o in futuro.

Unendo le doti di **ladri, spie e contrabbandieri** in un'unica e letale combinazione essi sono noti per muoversi con una grazia che rasenta quasi il soprannaturale in qualunque situazione. Una grazia **non necessariamente legata al movimento del corpo, ma anche della mente**. L'efficienza degli Strighi della Scuola del Gatto è rinomata quando si ha bisogno di qualcuno che si infiltri in un luogo protetto o che debba muoversi alla corte di un nobile capriccioso. Il risultato finale non cambia. Gli Adepti di questa scuola troveranno sempre il modo per ottenere il risultato senza farsi scoprire.

Difficilmente troverai uno Strigo della Scuola del Gatto in una posizione di prominenza. **Raramente gli Adepti di questa scuola cercano le luci della ribalta**, o la gloria sul campo di battaglia. La loro arte è più efficace se praticata dalle ombre. Eppure, essi sono ben coscienti dell'obiettivo ultimo che li porta ad agire. Ogni passo, ogni movimento è il risultato di un addestramento volto alla perfezione del gesto e di ragionamento, che viene allenato tanto quanto la spada per diventare un'arma formidabile.

Ricerca e studio all'interno di questa scuola sono importanti, eppure quella che gli Strighi del Gatto perseguono non è una ricerca che si può perseguire davanti a tomi polverosi. Quella che questi Strighi perseguono è una **conoscenza con risvolti molto più pratici**, che si può ricercare solo nel mondo reale. Le conoscenze che questi Strighi bramano sono conoscenze che abbiano un risvolto pratico, che possano essere **utilizzate per colpire il nemico, arricchirsi, oppure acquisire potere, conoscere gli antefatti per leggere una situazione correttamente e prendere le dovute decisioni velocemente.**

Questi Strighi amano **giocare con le regole**, non necessariamente romperle, ma testare i confini. Non sempre è facile per uno Strigo così indipendente ricevere ordini e rispettarli, spesso essi cercano **vie alternative per arrivare allo stesso risultato ma senza dover necessariamente rispettare gli ordini impartiti.** Alcuni Strighi sono più inclini a seguire il proprio istinto ribelle e altri invece sono più bravi a resistervi.

Gli Strighi del Gatto sono anche rinomati per il loro **amore per il lusso**, il **denaro** e spesso anche l'**ostentazione**. In generale l'essere una spia che si muove nell'ombra e l'ostentazione non dovrebbero andare a braccetto, eppure gli Strighi del Gatto hanno trovato un modo non convenzionale per unire le due: nessuno sa da dove tutti questi soldi vengano. Gli Strighi del Gatto amano essere ben vestiti per dimostrare a tutti chi è in cima alla catena alimentare, l'**ostentazione di ricchezza è considerata da questi Strighi come una dichiarazione di potere**.

Un altro aspetto spesso chiave della personalità di uno Strigo del Gatto è l'**abilità di utilizzare le parole nel modo giusto. Manipolare gli altri** per estorcere informazioni o instillare idee nella mente altrui.

All'interno della Scuola del Gatto si trovano personaggi con **varia moralità**. Alcuni utilizzano gli insegnamenti della scuola per il solo scopo di **fare del bene**, agire nell'ombra sì, ma sempre **per uno scopo più grande, un ideale, un sogno da conquistare**. Sono generalmente i "vendicatori mascherati", il vigilante che tiene segreta la sua identità ma che fa del bene per uno scopo più grande, sempre lontano dalle luci della ribalta. **Più spesso** invece gli Adepti della Scuola del Gatto hanno una **moralità fatta in scala di grigi**, seguendo motivazioni ambigue a volte, oppure utilizzando metodi discutibili per raggiungere lo scopo. Ovviamente **non mancano gli Adepti senza scrupoli**, quelli che mettono il loro tornaconto personale davanti ad ogni cosa. Nessun adepto della scuola del Gatto è crudele per il solo scopo di essere crudele, più spesso si tratta di egoismo e individualismo.

La Frattura e le Missioni

> *Hai mai provato a mettere una museruola a un gatto? La prima cosa dovrebbe essere riuscire ad immobilizzarlo, ma i gatti mordono e graffiano, non sono come i cani, asserviti al loro padrone per un po' di apprezzamento. Un Gatto non riconosce altro capo che se stesso e imporre le regole dall'alto non ha mai funzionato. Per un Gatto il gioco deve valere la candela, dev'esserci una grassa ricompensa alla fine. Come dici? Le regole sono regole e andrebbero rispettate in quanto regole? Ahahahah cerca di non farti sentire dagli Strighi, ti ricorderanno che quando parli così sembri proprio uno della Scuola del Grifone.*
>
> ***Luglio 1310 - Sigrid - Governante di Olgierd Van Everec***

Subito dopo la fondazione del Nuovo Ordine la Scuola del Gatto si è imbarcata nelle prime missioni per **raccogliere risorse utili a fortificare la propria posizione all'interno del Nuovo Ordine**. La situazione di tutte le Scuole era ben lontana dal vecchio splendore ormai perduto, quando i Kaher erano potenti fortificazioni e le scuole che li abitavano potevano contare su laboratori alchemici, biblioteche, piazze d'armi. La prima necessatà della Scuola del Gatto è stata quindi quella di assicurarsi di recuperare **potere all'interno del Nuovo Ordine**. Nella sua storia passata gli Strighi della Scuola del Gatto più volte hanno tradito per il loro tornaconto personale, cosa che ha portato al loro definitivo sterminio. I nuovi Strighi del Gatto hanno deciso di comune accordo di cercare di rompere questo circolo vizioso, di **trattare il Nuovo Ordine come una nuova occasione** che è stata data alla Scuola per ripulire il suo nome.

Proprio per questo, tra **il 1309 e il 1311 tre gruppi distinti di Strighi del Gatto si imbarcarono in altrettante pericolose missioni**. Come nella migliore delle tradizioni tutto ciò che si sa delle missioni della Scuola del Gatto sono solo pettegolezzi.

NOTA: *Quando sceglierai la Scuola del tuo personaggio sul gestionale, ti verrà chiesto di specificare a quale missione ha partecipato durante gli anni della Frattura. Questa scelta ti darà nuove ed esclusive informazioni di background ma non determinerà in alcun modo quali abilità potrai scegliere. Se preferisci, puoi anche decidere di non aver partecipato a nessuna delle tre missioni.*

Il palazzo proibito

Sembra che alcuni Strighi si siano vantati di **aver rubato nella casa di un famoso nobile**; una casa abbandonata per giunta, per la verità si tratta di un palazzo, con anche una pessima reputazione. La dimora sembra essere quella di un **generale**. Chi sia stato derubato o cosa gli Strighi abbiano portato via però non è dato a sapersi.

Nella foresta di Brokilon

Altri Strighi hanno affermato di aver viaggiato fino alla **foresta di Brokilon**, dove pare che **abbiano lasciato morire dei contadini** alle dipendenze del Duca di Ellander, preda dei mostri si dice. Ovviamente pare che il Duca non sia contento, che gli Strighi, pur essendo presenti, **non abbiano fatto niente per impedire la carneficina**. Eppure nessuno degli Strighi che erano effettivamente sul posto ha voluto rivelare cosa è accaduto davvero, sembra strano a tutti che senza un secondo fine, una banda di Strighi del Gatto abbia deciso di lasciare poveri contadini in balia dei mostri.

Il Maestro di Spada

Si sa invece benissimo che cosa è successo con il **Maestro di Spada Olgier Von Everec**. Un gruppo di Strighi del Gatto è rimasto nella dimora dell'anziano maestro a Redania per settimane, servendolo in tutto e per tutto con la speranza di **convincerlo a condividere le sue conoscenze**. Pare che a un certo punto un **gruppo di Strighi del Grifone sia giunto a Redania** con lo stesso scopo. Quando il gruppo discusse la questione con Olgierd, il maestro spadaccino decise che **chi avesse vinto a duello tra gli Strighi del Grifone e gli Strighi del Gatto avrebbe avuto accesso alle sue preziose conoscenze.** Eppure, il giorno concordato per la sfida gli **Strighi del Gatto non si fecero vedere** e gli Strighi del Grifone ebbero vita facile con Olgierd. Eppure ancora oggi, **la ragione** per cui gli Strighi del Gatto abbiano abbandonato la missione così facilmente **resta inspiegata**. I gatti non fanno mai niente per niente, perchè se sono andati in quel modo? È possibile che abbiano mollato l'osso cosi' facilmente? Eppure sono tornati all'accampamento settimane dopo i Grifoni....

Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola del Gatto

- **Varys (Game of Thrones)** – Varys rappresenta il maestro di Spie per antonomasia. Sebbene i suoi metodi siano discutibili, in realtà questo personaggio è mosso da un ideale di lealtà, dimostrando che si può essere spie anche per un nobile fine.
- **Han Solo (Star Wars)** – Il contrabbandiere per eccellenza, Han Solo, è un maestro nel traffico illecito e nelle infiltrazione di fazioni in guerra. Con il suo Millennium Falcon e la sua astuzia, rappresenta perfettamente il contrabbandiere astuto che opera sotto il radar delle autorità.
- **Inej (Shadow & Bones)** - Inej è la ladra per antonomasia. In grado di muoversi nelle ombre e di fare del silenzio un'arma affilata. Agisce per fedeltà verso il suo padrone, infiltrandosi anche nella roccaforte più sicura.
- **Robin Hood -** Un altro esempio di avventuriero potrebbe essere Robin Hood, anche lui si muove sotto il radar delle autorità, costruendo una rete di collaboratori.
- **Zorro -** Lo spadaccino mascherato è un personaggio tipico della Scuola del Gatto, un agile combattente che si muove con numerose dimostrazioni di agilita
- **James Bond, 007** - è anche lui un esempio di spia, sangue freddo e capacità di ammaliare gli altri, è anche un amante del lusso e dell'eleganza.
- **Fujiko (Lupin)** - L'arte principale di Fujiko sono le parole, nonostante le numerose malefatte e tradimenti è sempre presente nella vita di Lupin che continua a raggirare e derubare, ben felice di farlo.
- **Oberyn Martell (Game of Thrones)** - La Serpe delle Sabbie è un combattente agile veloce e a volte scorretto. Il suo stile di combattimento, la sua armatura leggera e la propensione per i veleni lo rendono un esempio perfetto di Strigo del Gatto.



SCUOLA DEL GRIFONE

Introduzione

Spadaccini ambiziosi, Cavalieri dalle lame incantate votati al dovere e al piacere, incantatori affabili, maestri istruiti, saggi del villaggio, tiranni da operetta, duellanti lesti di lingua e di spada, zeloti dalla fede incrollabile e avventurieri dai grandi sogni. Gli Strighi della Scuola del Grifone sono queste e molte altre cose.

L'unione di **spada e magia** è la vera arte di questi strighi **amanti della forma e guidati da una forte ambizione personale.** Se da una parte conoscono più a fondo di chiunque altro i segreti dei Segni o come imbrigliare il potere dei Talismani, dall'altra sanno come combattere coperti delle più pesanti armature mentre tessono incanti senza mollare la presa dalla spada o dalla daga.

Abilità

Armi: Arte dell'arma a una mano, Arte dell'armatura pesante, Arte del talismano

Segni: IGNII, YRDEN, AARD, QUEN, AXII.

Vie: Via dello Strigo, Via dell'Argento, Via della Concentrazione, Via del Duellante

Lavorative: Magia Rituale

Background: Saggio, Veterano, Benandante.

Personalità e Valori

Gli eredi della scuola che fu di Erland di Lavik sono animati dallo **spirito ardente** e dal totalizzante **idealismo** appartenuti al loro leggendario fondatore. **Duellanti** impareggiabili, capaci di fondere

insieme la raffinata arte della **scherma** con i misteri della **magia**, gli strighi del Grifone incedono con un'**eleganza inconfondibile**, sia quando indossano **vesti leggere**, pregiate e vaporose, adatte ai balli di corte come alla danza delle lame, che quando si cingono delle più **pesanti armature.**

L'**eleganza** nei gesti e nei modi, il rispetto dell'**etichetta** e, perché no, la **spettacolarità** delle entrate in scena o la **teatralità** nella conclusione di un torneo sono caratteristiche apprezzate e messe in pratica da qualsiasi Grifone: il **duellante** armato di cappa, spada e magia avrà infatti una personalità fiammeggiante quanto i suoi segni, e sarà in grado di centrare il cuore dell'avversario con la lama e il cuore del pubblico con le parole; lo **studioso di incanti** e magie perdute non sarà un topo di biblioteca grigio e ammuffito ma una persona di mondo **a suo agio in ogni luogo,** con una parola adatta per le corti e una invece per i bordelli; infine **il cavaliere** vestito d'acciaio e d'argento saprà benissimo quanto una sconfitta gloriosa sia preferibile a un vittoria priva di grazia.

Per gli eredi di Erland di Lavik il valore di un individuo si misura solo con la **fama** e il **riconoscimento** che egli è in grado di farsi attribuire**. A nulla valgono di fatto le azioni condotte nell'ombra**, lontano dallo sguardo di pari e di signori. Solo spie e traditori scelgono di tenere segrete le proprie geste e solo i vigliacchi evitano di sottoporsi al giudizio dei regni e della storia. Gli strighi del Grifone **cercano sempre un'occasione per splendere**, per essere al centro della folla, per farsi tributare i giusti onori e le giuste cariche. Rifiutare una ricompensa o un riconoscimento è un peccato di falsa modestia, un'offesa verso chi ci sta tendendo la mano, verso i Grifoni che ci hanno preceduto e verso quelli che verranno dopo di noi. Allo stesso modo, non offrire il giusto tributo a chi lo merita, a prescindere dai meschini calcoli di guadagno o di politica, è un peccato volgare agli occhi di questa scuola.

Ogni strigo del Grifone segue un personale **codice d'onore e di valori** e si adopererà sempre per rispettarlo. Non solo, i membri di questa scuola hanno un grande rispetto per **l'ordine costituito e per la legge**. Agire al di fuori di essi, infatti, è una scorciatoia adatta solo agli individui più vili o arroganti e non c'è gloria da trovare nell'essere fuorilegge che non deve rendere conto a nessuno. Un Grifone raramente andrà contro alle regole e quando lo farà cercherà di fare ammenda, poiché due torti mai possono fare una ragione. Tuttavia, spesso ciò che viene comandato dall'onore è molto diverso dalle richieste della legge di questo o di quel regno. Come conciliare questa differenza? Trovare la risposta è una delle eterne sfide che gli strighi del Grifone devono affrontare.

Questo non vuol dire che tutti i Grifoni siano cavalieri senza macchia come quelli che si trovano nelle favole di Toussaint. Rispettare il proprio codice d'onore, la parola data e la legge delle società di cui si fa parte non significa per forza aiutare i deboli e gli indifesi o essere mossi da grande compassione. Uno strigo del Grifone potrebbe essere un ottimo generale di Nilfgaard, spietato ed efficiente, che non sa cosa farsene di carità e temperanza se queste non sono ordinate dal suo Imperatore, oppure un cortigiano dissoluto, sempre perfetto durante i duelli e le danze, ma completamente cieco alle altrui miserie. Magari un Grifone potrebbe essere legato al sottomondo di briganti e grassatori ma mettere l'onore fra i ladri più in alto della sua stessa vita, oppure seguire un codice antico e crudele, dove la forza ed il sangue sono legge e diritto. Certo è che invece Erland di Larvik voleva per la sua scuola la fama che fu degli antichi cavalieri.

Se per gli strighi del Grifone è un valore agire entro i limiti della legge e dell'onore, ovvero mostrare di non temere il giudizio della società, di pari e superiori, è per loro anche fondamentale virtù la **ricerca di una gloria personale.** Se infatti sono solo coloro che ci circondano a poterci riconoscere fama e onore, siamo noi da soli a dover compiere gesta perché questo avvenga. La gloria è solo di chi compie l'impresa e volerla attribuire anche ad altri è un insulto al futuro e alla memoria.

Tutti i Grifoni condividono una sorta di **nostalgia per un mondo che non è mai esistito.** Alcuni si sentono fuori posto in quest'epoca, mentre altri sentono che siano invece il continente e tutte le sue genti ad essere sbagliate. Quale che sia la convinzione nell'animo di ciascuno, il risultato non cambia: ogni Grifone porta in sé il desiderio di cambiare il mondo**: forse per farlo tornare alle tradizioni di una volta o, magari, per creare qualcosa di nuovo.**

Per quanto siano uniti da un forte senso di superiorità e dal rispetto per l'onore, le leggi, l'eleganza e l'etichetta e per quanto tutti condividano il sogno di cambiare il regno ricoprendosi di gloria, gli strighi della scuola del Grifone sono **accomunati più dalla forma che dalla sostanza** e ognuno di loro porta nel cuore un significato diverso della parola onore e un'immagine diversa del regno che verrà. Fino ad oggi queste differenze non hanno incrinato la scuola, grazie a un'impostazione rigida e iniziatica, basata su cerimonie, cariche e rituali, ma fino a quando i Grifoni riusciranno a tenere fede ai loro alti propositi?

La Frattura e le Missioni

NOTA: *Quando sceglierai la Scuola del tuo personaggio sul gestionale, ti verrà chiesto di specificare a quale missione ha partecipato durante gli anni della Frattura. Questa scelta ti darà nuove ed esclusive informazioni di background ma non determinerà in alcun modo quali abilità potrai scegliere. Se preferisci, puoi anche decidere di non aver partecipato a nessuna delle tre missioni.*

Dopo che il Rito fu compiuto e il Nuovo Ordine riuscì a rubare ricordi e segreti degli Strighi di un tempo, strappandoli con arti oscure al riposo dei morti, fu deciso che ogni Scuola avrebbe cercato gloria e risorse da sola, per due anni, per evitare che una nuova battaglia fratricida scoppiasse nel Kaer. La Scuola del Grifone, invece che girovagare a caso per il Continente senza una vera meta, trascorse alcuni mesi presso l'**accademia di Oxenfurt**, cercando indizi sull'eredità di Erland di Larvik e sulle misteriose **tredici reliquie** dei cavalieri. Fu così che da Oxenfurt partirono tre diverse spedizioni, che avrebbero per sempre cambiato la vita dei Grifoni che ne fecero parte.

Le Spade del Destino

Inseguendo voci su una coppia di antiche spade, le reliquie conosciute come **Sorelle d'Argento**, alcuni strighi del Grifone si sono spinti fino a Redania per incontrare **Olgier Von Everec,** ultimo spadaccino ad averle possedute. A quanto si racconta, anche la **Scuola del Gatto** stava cercando di

vincere i favori dell'anziano maestro di spada, e una mischia onorevole avrebbe dovuto stabilire chi, tra le due Scuole, fosse la più meritevole. Tuttavia, il giorno pattuito per lo scontro, gli strighi del Gatto non si presentarono. Cosa è successo davvero quel giorno, nella lontana Redania?

Il sangue degli Elfi

Secondo le leggende, il **Liber Tenebrarum** era uno dei tesori più preziosi di **Kaer Seren**: un compendio che descriveva nel dettaglio le creature dell'oscurità e i riti segreti per scacciarle. O per evocarle. Alcuni strighi della scuola del Grifone si misero sulle tracce di questo testo pericoloso e, per uno strano capriccio del destino, il loro sentiero li portò a **Dol Blathanna,** al cospetto della regina **Francesca Findabair**, colei che gli elfi chiamano **Enid an Gleanna**.

La torre del Grifone

Fu però a **Toussaint** che i Grifoni riuscirono a ritrovare il **Codex Argenteus**, il libro scritto da **Erland di Larvik** contenente i segreti iniziatici riservati ai suoi seguaci. Per riuscire ad ottenerlo, però, gli strighi dovettero dimostrarsi degni agli occhi della **nobiltà** e in particolare di **Gwendal de la Tour.** Un compito non facile per chi, fino a poco tempo prima, era poco più di un rozzo mercenario.

Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola del Grifone

Se ti servono ispirazioni per il carattere del tuo personaggio, ti consigliamo alcuni personaggi famosi che, secondo noi, avrebbero potuto benissimo appartenere alla Scuola del Grifone. Il primo che ci viene in mente è senza dubbio **Lancillotto del Lago**, il più valoroso dei cavalieri di Camelot le cui passioni ardenti, tra cui l'amore proibito per Ginevra, sono però state tra le cause della sua caduta. Anche **Grimilde**, la regina cattiva di Biancaneva, sarebbe un perfetto Grifone: elegante, maga e ossessionata dal suo aspetto. Ovviamente lo sarebbero anche i **Tre Moschettieri**. Se dalla tradizione passiamo invece alla storia, vogliamo citare sicuramente la pulzella d'Orleans, **Giovanna d'Arco**. Niente è più in linea con la scuola del Grifone che sconfiggere gli inglesi in nome di Dio (e delle voci nella nostra testa).

Andando nella cultura pop possiamo elencare alcuni personaggi di Game of Thrones, come **Jamie Lannister,** ossessionato dall'idea che il mondo avrà di lui, l'elegante **Renly Baratheon** o anche lo spadaccino **Syrio Forell**. Allargando ancora il cerchio possiamo trovare **Grifis**, il Falco Bianco, con la sua infinita ambizione, il tormentato **Elric di Melniboné** e tutta una schiera di cavalieri neri, da **Arthas** a **Darth Vader**. Anche **Wyll** di Baldur's Gate è un ottimo Grifone e, a dirla tutta, anche **Rafiki**, il babbuino del Re Leone.



SCUOLA DELLA MANTICORA

Introduzione

Non semplici armati e noiosi studiosi: **guerrieri e alchimisti**, nelle cui vene scorrono **agenti mutageni** tanto portentosi quanto pericolosi, alla ricerca di segreti antichi....ma a quale prezzo?

Si dice che nacquero come guardie delle carovane del deserto; i racconti di agili combattenti dalla pelle bruciata dal sole, che danzano fendendo l'aria con lame affilate al ritmo insegnato loro dalle amazzoni delle sabbie, si diffondono dall'Impero verso le Marche di Confine.

Ma tra di essi vi sono anche **le migliori menti** del Nuovo Ordine, gli unici forse in grado di ricreare la Prova delle Erbe o di scoprire una nuova via per dare un futuro alla scuola.

Che siano ricette alchemiche, **arte magica o conoscenze mediche**, gli Strighi della Manticora sanno quello che fanno, e soprattutto non temono il prezzo delle loro azioni.

Nei laboratori alchemici del Kaer gli Strighi della Manticora sperimentano e riscoprono delicati equilibri degli elementi, mescendo pozioni ed essenze per l'intero Ordine; le conoscenze un tempo perdute ma ancora custodite oltre il deserto, sono solo alcune delle infinite potenzialità di questa pericolosa arte.

Abilità

Armi: Arte dell'arma a una mano, Arte delle due armi, Arte dell'armatura media, Arte di scudi e brocchieri.

Segni: AARD, QUEN, AXII.

Vie: Via del Mutante, Via dell'Argento, Via della Concentrazione.

Lavorative: Alchimia: Diluizione, Alchimia: Distillazione.

Background: Saggio, Veterano, Cerusico.

Personalità e Valori

> *"Che importa se il cammino è lungo, se in fondo c'è un pozzo."*
>
> ***Proverbio Zerrikaniano***

Gli strighi della Manticora sono per molti un **completo mistero**, sepolto nella storia e nei racconti dei mercanti.

Guerrieri e studiosi forgiati dall'**esperienza diretta e** dal **pragmatismo**, figli di un deserto che punisce senza pietà chiunque non si adatti alle sue leggi non scritte. Menti riflessive che interpretano il movimento delle nubi quanto le tracce lasciate lungo un sentiero, così da agire soltanto nel momento necessario - **non per rabbia, non per orgoglio, ma per calcolo mirato**.

Mal sopportano il conformismo e l'etichetta delle grandi corti, sono solo metodi per sentirsi parte di un costrutto sociale inefficiente e fine a se stesso - poco più di un circo di guitti. Quello che davvero merita rispetto, è una vita spesa nella ricerca spirituale e fisica dell'individuo. Un percorso scevro dai vincoli della società e della moralità imposta.

Un guerriero della Manticora si muove agile, privo delle pesanti armature che lo renderebbero un facile bersaglio; utilizza con abilità sia le spade che lo scudo, in una danza mortale di parate e fendenti, perché sa adattarsi ad ogni nemico. Come nella migliore tradizione, i Guerrieri della Manticora sono temprati dalle punture dello scorpione del deserto. Il veleno della bestia un compagno nelle freddi notti di caccia.

Tra di loro ci sono **silenziose guardie del corpo**, in grado di resistere ad assalti e pericoli celati; **investigatori e cacciatori a pagamento**, in grado di ricavare la verità dei peggiori bugiardi d'osteria; **studiosi a tutto tondo**, in grado di padroneggiare sia l'arte alchemica che quella magica.

Ma gli Strighi della Manticora hanno anche **grandi menti mosse da obiettivi e ambizioni personali**.Per loro il corpo umano è una mappa da comprendere a fondo e aggiornare con nuove scoperte, arricchendola via via, di dettagli che potrebbero salvare quanto condannare le prossime generazioni.

Gli agenti mutageni delle pozioni e di quella che fu la Prova delle Erbe sono per alcuni membri della scuola strumenti necessari per combattere le creature mostruose dell'oscurità, mentre per altri la chiave per una **evoluzione del guerriero perfetto**, a qualunque costo.

Certo è che la conoscenza non può essere donata o studiata dietro un banco di un'aula: va acquisita ed esercitata, perché **nessuna strada per la sapienza è rapida**. Che sia con un maestro più saggio, o con un compagno come unica sicurezza, nulla ti insegnerà meglio che tentare e fallire. E quando per studiare il veleno di un serpente sarai stato morso cento volte, il suo gusto e dolore saranno per te ormai diletto e piacere.

Questi animi così diversi sono uniti nel disprezzare coloro che si pavoneggiano e impongono le proprie idee e decisioni, ma ancora di più per i gradassi ed i finti potenti; il detto **"Chi è saggio non parla mai di ciò che non può tramutare in azione."** incarna la mentalità di questi strighi, più proni a piani ben congegnati e preparativi ben celati, piuttosto che gesti plateali e manifesti.

Tutte le Manticore sanno che il mondo attuale non è altro che un passaggio verso un futuro tutto da definire tramite nuove regole, **nuovi dogmi ma soprattutto nuove scoperte**. Alcune cose sono come il deserto, immutabili ed eterne, ma ci sono infinite variabili da comprendere ed utilizzare per i propri obiettivi, qualunque essi siano.

Gli allori e le storie di grandi Cacce sono di poca importanza, rispetto al raggiungimento di una visione; la sostanza, ottenuta a fatica e con la necessaria praticità, l'unico valore che può annichilire forma, ideali e valori.

La Frattura e le Missioni

NOTA: *Quando sceglierai la Scuola del tuo personaggio sul gestionale, ti verrà chiesto di specificare a quale missione ha partecipato durante gli anni della Frattura. Questa scelta ti darà nuove ed esclusive informazioni di background ma non determinerà in alcun modo quali abilità potrai scegliere. Se preferisci, puoi anche decidere di non aver partecipato a nessuna delle tre missioni.*

Dopo che il Rito fu compiuto e il Nuovo Ordine riuscì a rubare ricordi e segreti degli Strighi di un tempo, strappandoli con arti oscure al riposo dei morti, fu deciso che ogni Scuola avrebbe cercato gloria e risorse da sola, per due anni, per evitare che una nuova battaglia fratricida scoppiasse nel Kaer.

La ricerca di maestri e antiche conoscenze, come deciso per tutte le "nuove scuole", divenne allo stesso tempo un piacere e un'ossessione per gli strighi della Manticora. Quale altro nutrimento sarebbe servito a menti acute e occhi attenti, quando già avevano un tale scopo a muoverli?

Le personalità individuali iniziarono presto a prendere il sopravvento rispetto ad una visione di gruppo - o per meglio dire, ognuno aveva idee diverse su dove cercare.

Al di fuori della loro cerchia, non si trovavano tracce interessanti che non portassero ad un angolo sconosciuto nel profondo dell'Impero di Nilfgaard, o in vicoli ciechi popolati da truffatori.

Data la scarsità di informazioni su maestri e patroni di un tempo, dopo settimane di infruttuose ricerche gli Strighi della Manticora decisero all'unanimità di concentrarsi sul presente e su conoscenze mirate: maestri di alchimia tali da poter creare pozioni mutagene adatte a degli strighi, le tecniche dei guerrieri delle tribù del deserto che addestrarono gli antichi maestri, e l'unica traccia di potere magico non in mano alla Loggia delle Maghe - il Liber Tenebrarum.

Caccia all'uomo

Infinite ricerche e studi di documenti tra Regni del Nord e e città dell'Impero, hanno permesso ad un gruppo di Strighi di trovare a **Rivia** colui che dovrebbe possedere il famigerato **Liber Tenebrarum**, un compendio che descriveva nel dettaglio le creature dell'oscurità e i riti segreti per scacciarle. O per evocarle.

C'è addirittura chi dice che questa persona, uno studioso di nome **Regis,** conoscesse lo stesso Geralt di Rivia, ma come credergli?

Il Patto di Granito

Come in passato i fondatori della Scuola della Manticora si erano inoltrati nel profondo del **deserto di Korith**, cercando una nuova vita ed il loro destino, così un nutrito gruppo di nuovi strighi si è diretto verso il confine est dell'Impero, seguendo le tracce che portavano alle antiche vie carovaniere. Per mesi nessuno ha saputo più nulla e tutti al Kaer pensavano di aver perso più di metà degli Strighi della Manticora, inghiottiti dalle sabbie del deserto. Dopo più d'un anno sono però ricomparsi nelle Marche di Confine, accompagnati da **una donna guerriera Zerrikaniana** e dai suoi compagni d'arme - un accordo era stato stipulato con il popolo oltre il deserto.

Il Maestro che aveva sconfitto la morte

Un solo nome era riconosciuto da tutti i membri del Nuovo Ordine come autorità nel campo dell'Alchimia: **Vysogota di Corvo**. Un unico problema: di lui non vi era alcuna traccia **da più di 30 anni,** da quando pare si fosse nascosto dalla condanna a morte imperiale nelle paludi di Paraplut.

Oggi quel luogo è parte dell'Impero di Nilfgaard, al suo interno solo il rudere di una capanna e le urla delle banshee che la infestano. Una traccia ha però portato alcune Manticore proprio a **Oxenfurt**, luogo dove un tempo il Maestro Vysogota aveva insegnato, presso un suo presunto allievo impegnato in esperimenti segreti. Oggi quell'uomo, "Il Maestro", ha allestito un laboratorio alchemico nel nuovo Kaher e prosegue gli studi di Vysogota con l'aiuto degli strighi della Manticora.

> ***Mercato di Novigrad, Estate 1309***
>
> *Il suo nome era Malik, un esperto mercante imperiale con un volto segnato dal tempo e occhi che avevano visto le meraviglie e gli orrori del deserto. Una sera, mentre il sole tramontava all'orizzonte e il mercato cominciava a quietarsi, una piccola folla si formò intorno alla sua bancarella, mentre l'uomo concludeva una trattativa di successo con un cliente con l'immancabile Karkadè caldo delle sue terre.*
>
> *"Mio nobile amico, prima di salutarci voglio farti dono di una storia: alcuni anni fa," iniziò Malik, con una voce bassa e affascinante, "stavo viaggiando nel cuore del Grande Deserto di Korath, la mia carovana carica di merci preziose destinate ai mercati dei Regni del Nord, proprio come voi. Il viaggio era lungo e arduo, e il deserto, con le sue sabbie mobili e il sole implacabile, era un avversario formidabile. Ma non era il deserto che temevo di più; erano i pericoli sconosciuti che si nascondevano nella sua vasta distesa."*

Mentre la folla si avvicinava, Malik continuò, "Una sera, mentre ci accampavamo nei pressi di un'oasi, notammo due figure avvicinarsi da lontano. Si muovevano con la grazia e il silenzio delle ombre, i loro abiti blu si fondevano perfettamente con il crepuscolo. Quando si avvicinarono, vidi che erano guerrieri Zerrikaniani, i loro volti velati e i loro occhi acuti e penetranti."

Il pubblico sussultò, poiché di Zerrikania si conoscevano soltanto le leggende, storie di guerriere fiere ed enigmatiche, la loro lealtà e onore senza pari. Malik sorrise alla loro reazione e proseguì, "Questi armati, un uomo e una donna, si presentarono come Tariq e Zainab. Parlavano poco, ma la loro presenza comandava rispetto. Cercavano riparo per la notte, e io, diffidente ma incuriosito, li accolsi nel nostro accampamento."

La voce di Malik si fece più sommessa mentre raccontava gli eventi di quella fatidica notte. "Mentre sedevamo intorno al fuoco, Tariq e Zainab condividevano con noi leggende del profondo del deserto, parlavano di antiche battaglie e città perdute sepolte sotto le sabbie. Raccontavano di un tesoro nascosto, custodito da una maledizione che solo i puri di cuore potevano spezzare. Le loro parole erano come un incantesimo, e noi ascoltavamo, incantati dal mistero e dal pericolo che li circondava."

Il mercante si fermò, lasciando crescere la suspense prima di continuare, "Ma non furono solo le loro storie a incidersi nella nostra memoria. Quella notte infatti, mentre dormivamo, il nostro accampamento fu attaccato da quella che sembrava una banda di spietati predoni. Arrivarono rapidamente e silenziosamente, il loro intento era chiaro. Le nostre guardie vennero rapidamente sopraffatte, perché non di semplici predoni si trattava, ma di creature della notte da denti e artigli affilati come coltelli e pelle dura come il cuoio di una sella.

Ma Tariq e Zainab erano pronti. Con una velocità e abilità che sembravano quasi soprannaturali, respinsero gli attaccanti, i loro movimenti un turbinio di blu e argento al chiaro di luna."

Gli occhi di Malik brillavano al ricordo di quella notte. "Quei mostruosi predoni non erano all'altezza dei due misteriosi guerrieri. I colpi rapidi delle scimitarre argentate tagliavano l'oscurità, e presto gli attaccanti fuggirono, lasciandoci in un silenzio sbalordito. Quando la battaglia fu finita, Tariq e Zainab infilarono le mani all'interno del torace dei mostri caduti, come a cercare qualcosa all'interno che non riuscii a vedere - ma nei riflessi del fuoco un medaglione appeso al loro collo con le sembianze di una Manticora.

Dopo di che, si limitarono a fare un cenno l'uno all'altra e tornarono ai loro posti vicino al fuoco, come se nulla fosse accaduto."

La folla intorno a Malik era silenziosa, appesa a ogni sua parola. "La mattina seguente," disse, "Tariq e Zainab erano spariti, senza lasciare traccia della loro presenza. Ma ci avevano lasciato un dono: la consapevolezza che anche nel vasto e implacabile deserto, c'erano coloro che combattevano le creature dell'oscurità. Non li vidi mai più, ma il loro ricordo rimane con me come speranza in ogni viaggio."

Personaggi famosi che sarebbero appartenuti alla Scuola della Manticora

- **Casa di Corvonero (Harry Potter)**: I membri della casa di Corvonero, come gli Strighi della Manticora, sono noti per la loro intelligenza, saggezza, creatività, arguzia e tolleranza. Valorizzano l'apprendimento, l'originalità e la riflessione ponderata - sono ingegnosi e capaci di trovare soluzioni brillanti a problemi complessi, apprezzando la diversità di pensiero e l'apertura mentale.

Questi valori rendono Corvonero una casa ideale per coloro che amano la scoperta e l'innovazione.

- **Dr. Jekyll & Mr.Hyde:** Dr. Jekyll, rispettato medico noto per la sua intelligenza, crea Mr. Hyde per esplorare la dualità della natura umana e liberarsi delle restrizioni morali. La sua curiosità scientifica e il desiderio di potere lo spingono a condurre questo esperimento audace, volto a superare i limiti dell'uomo e della conoscenza del suo tempo. Tuttavia, Jekyll è tormentato dal conflitto morale e prova un profondo senso di colpa per le azioni malvagie di Hyde. La sua storia riflette perfettamente il conflitto tra bene e male che anima molti strighi della Manticora - quale prezzo e chi dovrà pagarlo per certe conoscenze?
- **Dr. Frankenstein:** il Dr. Victor Frankenstein, giovane scienziato brillante e ambizioso, è ossessionato dalla scoperta dei segreti della vita. La sua determinazione lo porta a creare la Creatura, ignorando le implicazioni etiche del suo esperimento. Dopo la creazione, si isola e vive tormentato dal rimorso e dalla colpa per le tragedie causate dal suo esperimento.
- **Shuri (Marvel):** Shuri, principessa del Wakanda, è estremamente intelligente e innovativa, responsabile di molti progressi tecnologici del suo paese. Rappresenta l'innovazione e il progresso, ma allo stesso la straordinaria capacità di adattamento e resilienza restando legati alle tradizioni del proprio popolo.
- **Bruce Banner (the Hulk):** geniale fisico specializzato in radiazioni gamma, sfrutta le conseguenze del suo "incidente" per il bene superiore. La sua responsabilità e lotta per mantenere il controllo dell'Hulk rappresentano la volontà di ferro ed il sacrificio personale. Il riuscire con il tempo a controllare con estrema facilità la sua trasformazione, è l'esempio perfetto della crescita interiore che caratterizza l'apprendimento degli Strighi della Manticora.
- **Dago:** Dago, il giannizzero nero, incarna la combinazione di intelligenza tattica e adattibilità dei guerrieri della Manticora; la sua versatilità e capacità di leggere la situazione gli permettono di superare nemici più forti e numerosi, utilizzando le sue capacità in corpo a corpo solo quando necessario. Di poche parole, ma dotato di una determinazione a sopravvivere negli ambienti più ostili a qualsiasi costo.
- **Jinx (Arcane):** Jinx è un'inventrice straordinaria che finisce per diventare una criminale anarchica. è eccentrica, imprevedibile, tormentata e vulnerabile, con una morale ambigua e conflittuale. Le sue conoscenze tecnologiche sono impressionanti: crea e utilizza armi da fuoco personalizzate, esplosivi e gadget high-tech. Nonostante il suo comportamento imprevedibile, è estremamente ingegnosa e capace di sfruttare la tecnologia per raggiungere i suoi obiettivi distruttivi.
- **Viktor (Arcane):** è un brillante scienziato determinato a lasciare un grande lascito; vede il corpo umano come un limite da superare. Riservato e introverso, preferisce il lavoro alla compagnia degli altri. La sua morale utilitarista lo porta a prendere decisioni eticamente discutibili per il progresso scientifico, ma il suo obiettivo finale è migliorare la vita delle persone. Viktor è un personaggio complesso, spinto da nobili intenzioni ma spesso in conflitto con le sue scelte morali.

REGOLAMENTO

In questa sezione

Come funziona il gioco 122
Il combattimento 123
Armi, scudi e armature 124
Competenza in Armi, scudi e armature 124
Armi e scudi 124
Armature 125
Punti Armatura (PA) e Punti Ferita (PF) 127
Sconfitta, sanguinamento e morte 127
Il mazzo delle Brutte Cose 128
Chiamate 129
Segni 131
Invocazioni 131
Immunità e resistenze 132
Guarigioni e cure 133
Filtri, Pozioni, Estratti, Quintessenze 134
Combattimento a mani nude 137

ABILITÀ 138

Creazione del Personaggio 140
Elenco delle abilità 142
Crescita del Personaggio 168

MECCANICHE DI GIOCO 169

CONCETTI FONDAMENTALI 170
[!]I mostri 170
[!]La fama 172
OPPORTUNITÀ DI GIOCO 173
Conseguenze per ogni azione: i Custodi 173
Le Cinque Scuole 176
Il controllo delle Marche di Confine: i Margravi 176
L'indipendenza dell'Ordine 179
[!]Le incursioni notturne 180
IL NUOVO ORDINE 181
La legge dell'Ordine 181
I Capitani dell'Ordine 183
Gli Ufficiali dell'Ordine 183
Gli Schiavi dell'Ordine 185
[!]Gli sguatteri 186
I VOSTRI PERSONAGGI 186
[!]Le Bande 186
I coscritti 186
[!]Leggere e Scrivere 187
[!]L'abito fa il Monaco 187
MAGIA E PRODIGI 188
[!]Sigilli 188
La Nebbia e le Spine 189
Il Circolo Runico 190
ALTRO 191
Reagenti, pozioni e lavorazioni 191
Monete 191
[!]La bacheca 192
[!]Legare, torturare, perquisire 192
GWENT 193
[!]Il dimeritio 193

COME FUNZIONA IL GIOCO

The Witcher - La Restaurazione *è un gioco di ruolo dal vivo sandbox, creato per darvi la possibilità di sviluppare la vostra avventura come meglio credete. Trovare la vostra strada, darvi un obiettivo e capire come realizzarlo sarà una parte centrale del vostro gioco.*

Il gioco di ruolo dal vivo si basa essenzialmente sulla libera interpretazione da parte dei partecipanti. Qualunque azione tu voglia compiere nel gioco, devi semplicemente farla fisicamente: è come se ti trovassi a vivere sul set di un film fantasy. Gli unici limiti sono, ovviamente, il comune buon senso e la legge italiana.

Inoltre, pur trattandosi sostanzialmente di un gioco di pura interpretazione, abbiamo scritto alcune regole, per simulare quegli aspetti del gioco che sarebbe troppo complesso, pericoloso, o difficile, interpretare realmente, ad esempio il combattimento o la magia, i veleni, le pozioni magiche.

Queste regole servono a simulare nella finzione ciò che è impossibile compiere fisicamente, per arricchire l'esperienza di gioco, rappresentare alcuni capisaldi tipici del fantasy e favorire il coinvolgimento e lo sviluppo dei personaggi attraverso il conflitto, il dramma, l'incertezza.

IL COMBATTIMENTO

Durante il gioco utilizziamo repliche in lattice di armi medievali, completamente inoffensive, per rappresentare spade, pugnali e altre armi bianche, quanto archi e balestre per Larp per scagliare poderosi dardi, anch'essi imbottiti appositamente per essere inoffensivi.

Se qualcuno ti aggredisce con un'arma in lattice, puoi cercare di sfuggirgli oppure parare il colpo, se sei armato a tua volta o impugni uno scudo. Se invece il tuo avversario porta a segno un colpo valido significa che il tuo personaggio è stato **COLPITO**. Potrebbe trattarsi di una frattura, o magari solo di un graffio - in ogni caso, fa dannatamente male!

Non appena il tuo personaggio viene **COLPITO**, devi accusare il colpo in modo palese a tutti, e interpretare la ferita che sicuramente ti renderà più lento, confuso o goffo. Puoi comunque ritirarti dallo scontro e fuggire se il tuo nemico te lo permette.

Ogni personaggio può resistere ad un diverso numero di colpi, in base alle sue abilità ed alla sua armatura, ma prima o poi queste difese terminano ed il colpo è letale. Quando questo succede il tuo personaggio è **SCONFITTO**: puoi cadere rantolando, o accasciarti al suolo implorando pietà, o anche rimanere in piedi con lo sguardo incredulo tenendo in mano il tuo intestino... qualsiasi cosa ti diverta e che renda chiaro a tutti che il tuo personaggio è fuori combattimento e non è in grado di fuggire né battersi in alcun modo.

Che cos'è un colpo valido?

Per prima cosa, puoi portare solo un colpo a segno per ogni assalto; non appena colpisci, devi smettere di incalzare l'avversario e dargli il tempo di accusare il colpo. Ogni eventuale colpo aggiuntivo non verrà conteggiato dalla vittima. Un colpo è "reale" nel gioco solo quando il giocatore manifesta che il suo personaggio è stato colpito.

I colpi validi sono sempre portati con il taglio e non sono MAI affondi di punta, nemmeno per armi appositamente costruite.

Inoltre, cerca sempre di colpire in modo chiaro, bene interpretato e caricando il colpo. Non colpire mai con violenza. Solo i colpi puliti e visibili sono colpi validi: i colpi di striscio o gli incroci confusi di lame non hanno effetto.

Infine, è severamente vietato colpire in faccia, sul collo, sui genitali o sulle dita; sono ammessi i colpi in testa portati con cautela dall'alto verso il basso. Se accidentalmente colpisci con troppa violenza facendo male al tuo avversario, devi smettere di attaccarlo e **concedere lo scontro**.

ARMI, SCUDI E ARMATURE

Competenza in Armi, scudi e armature

Tutti gli strighi del Nuovo Ordine possono usare armature leggere, pugnali e armi ad una mano. L'utilizzo delle altre armi, scudi ed armature è basato sulla Scuola di appartenenza (per vedere come, leggete il paragrafo "Scegliere la scuola" a p. 140).

Esempio: tutti gli strighi possono utilizzare una spada ad una mano, ma soltanto gli strighi del Lupo, della Manticora e del Gatto possono usarne due in contemporanea, una per mano.

Nel caso riusciate ad apprendere da Maestri esterni alla scuola un'Arte delle Armi, apprenderete anche la competenza base relativa.

Armi e scudi

Le uniche armi ammesse all'evento sono le armi da Larp (integre e non danneggiate). Per mantenere la coerenza con l'ambientazione ed il design della saga, vanno evitate tutte le armi chiaramente non medievali, esageratamente fantasy o fuori ambientazione (i.e. un'alabarda a forma di testa di drago, un ascia demoniaca che fa luce, una katana, NON sono le armi che il Nuovo Ordine ha a disposizione). Allo stesso modo le armi non realistiche (i.e. magli e giganteschi martelli, oggetti irrealistici o inadatti come spade di giada).

Gli scudi devono essere anch'essi da Larp – non sono permessi scudi di legno o altri materiali troppo duri o dai bordi taglienti.

Armi e scudi sono divise per categorie in base alla loro tipologia e dimensioni:

- **Pugnale** – lunghezza fino a 45 cm, infligge 1 danno
- **Arma ad una mano** – lunghezza da 46 cm a 105 cm, infligge 1 danno
- **Arma a due mani** – da 106 cm a 225 cm , infligge 2 danni
- **Scudo (non tondo)** – dimensioni massime 120 x 65 cm
- **Scudo tondo** – massimo diametro 80 cm
- **Brocchiere** (piccolo scudo legato all'avambraccio) – dimensioni massime 30 x 30 cm
- **Arco/balestra** – massimo libbraggio 30 lb (no: archi e balestre moderne), infligge 5 danni
- **Frecce** – tutte le frecce da larp in commercio vanno bene, sia a testa cilindrica che tonda

è necessario coprire le punte con del semplice tessuto, qua alcuni esempi (esempio 1 esempio 2 esempio 3 frecce non coperte)

Se avete scelta tra frecce in legno o carbonio, in legno sono molto più belle da vedere.

- **Armi da lancio** – NON sono previste armi da lancio in questo evento

Armature

Anche le armature sono suddivise per tipologie specifiche, in base ai materiali utilizzati e al livello di copertura del corpo. Dal punto di vista stilistico, valgono le stesse regole menzionate per le armi: vanno evitate le armature esageratamente fantasy o fuori ambientazione (i.e. armature da guerriero del Chaos di Warhammer, armature giapponesi, armature estremamente sproporzionate e irrealistiche).

Oltre alla descrizione, trovate il link ad una photogallery su Pinterest per ogni tipologia di armature; l'obiettivo, oltre ad ispirare, è aiutare a visualizzare la descrizione. La combinazione di immagini e testo dovrebbe essere sufficiente a dirimere la maggior parte delle questioni limite, oltre che essere da guida per chi di voi ha bisogno di idee.

- **Armature Leggere** - 2PA (https://pin.it/1NMR6za3I).
  Corazza di cuoio solo sul busto, gambeson più alcuni elementi di metallo o cuoio rigido (i.e. gorgiera+ spallacci oppure cubitiere e cosciali oppure pancera), o simili protezioni leggere.
  Attenzione: pelliccia, pelle o il solo gambeson contano come costumi o comunque armature troppo leggere per fornire una reale protezione in termini di gioco.
- **Armature Medie** - 4 PA (https://pin.it/30DtSQG2k)
  Corazza in metallo solo sul busto, cotta di maglia non completa, o un'armatura di cuoio rigida completa o con diverse parti in metallo
- **Armature Pesanti** - 6 PA (https://pin.it/zz0KkImrU)
  Armatura di Piastre sulla maggior parte del corpo o Piastre separate sopra a cotta di maglia o scaglie, o cotta di maglia completa.
- **Armature Eccezionali** - +1 Livello nell'Arte dell'Armatura pesante (https://pin.it/2DUXHLlpb)
  Armatura in metallo eccezionale, davvero completa: piastre sovrapposte a cotta di maglia, corazza gotica o simili set "da museo".
- **Elmo di metallo o camaglio** - garantisce +1 PA al totale, sommandosi all'armatura. Può sempre essere indossato, indipendentemente dalle competenze del personaggio.

FAQ sui materiali

Come vengono contate cotte di maglia di alluminio rivettato o in titanio?

Vengono considerate come le controparti in ferro.

Come vengono contate le armature di *"plastica" o poliuretano?*

Le armature in plastica realistiche, come quelle realizzate da Wyrmwick (ma non quelle esagerate, tipo paladini o campioni di Khorne) possono essere utilizzate e di base valgono come di una classe inferiore rispetto a quello che rappresentano

Esempio: se l'armatura rappresentata sembra metallo allora vale come armatura media. Se rappresenta cuoio allora vale come armatura leggera).

Se vengono proposte allo staff nel forum privato di gruppo come saranno indossate interamente, possono ricevere l'approvazione per essere considerate come le rispettive controparti di metallo (niente malus). Come per le altre approvazioni, ci sarà un post sul forum di "autorizzazione pubblica".

Importante: le armature in plastica non possono ambire al rango Armature Eccezionali.

Esempi di armature in plastica accettabili:

- https://www.wyrmwick.com/historic-1 (non la Classical Lion o la Muscle Armour)
- https://epicarmoury.com/products/1839-knightly-armour-set
- https://epicarmoury.com/products/1837-mercenary-armour-set
- https://epicarmoury.com/products/1843-nordic-greaves
- https://www.arthammer.com.ua/warrior_breastplate

Esempi di armature in plastica non ok:

- https://www.wyrmwick.com/fantasy (la maggior parte)
- tutto il resto di arthammer

Altri materiali:

- armature di cuoio dipinto → si tratta di cuoio a tutti gli effetti
- Pezzi di plastazote/altri materiali non facenti parti della lista → non sono accettati

Punti Armatura (PA) e Punti Ferita (PF)

Quando vieni **colpito,** subisci normalmente **un danno** che sarà sottratto prima dai tuoi **Punti Armatura** e, quando questi saranno esauriti, dal tuo unico **Punto Ferita.**

La prima e più comune difesa di ogni strigo sono i **Punti Armatura**. I **PA** di un personaggio dipendono principalmente dalla **qualità dell'armatura** che sta indossando:

- **Armatura leggera**: 2 PA
- **Armatura media**: 4 PA
- **Armatura pesante:** 6 PA
- Inoltre, tutti i personaggi possono indossare un **elmo in metallo,** che conferisce 1 PA addizionale.

Quando la tua armatura è danneggiata dai colpi, **i suoi PA non si riparano da soli**. Avrai bisogno dell'assistenza di un **Fabbro** o di utilizzare un'abilità speciale, come **Olio e Cinghie**, per ripristinare la tua armatura. In mancanza di queste opzioni, puoi sempre passare una ventina di minuti a fare vita da campo presso la tenda della tua banda.

Quando non ha più PA a disposizione, ogni personaggio ha **1 singolo Punto Ferita.** Quando anche questo Punto Ferita va a zero, il personaggio è **SCONFITTO** e inizia il **tempo di sanguinamento**.

Guarire i Punti Ferita è una faccenda molto più complicata che riparare un'armatura ed è normalmente possibile solo bevendo **Pozioni di Cura** o venendo curati da un **Cerusico**.

NOTA: Di norma ogni colpo ricevuto infligge un singolo danno, ma ci sono molti casi in cui un fendente potrebbe causare due o addirittura cinque danni. In questo caso se hai 4 PA e 1 PF sarai sconfitto con un solo colpo.

Sconfitta, sanguinamento e morte

Quanto perdi il tuo unico Punto Ferita sei **SCONFITTO**. Un personaggio **SCONFITTO** può solo parlare a bassa voce e camminare a carponi, o camminare piano se aiutato da un altro giocatore. Un personaggio SCONFITTO **non può usare nessuna delle sue abilità** ed è **completamente alla mercé dei suoi aggressori**: se gli viene richiesto consegnerà tutto gli oggetti che porta con sé e acconsentirà ad altri ordini ragionevoli.

Un personaggio SCONFITTO non può in alcun modo partecipare a un combattimento né allontanarsi troppo da dove è stato battuto senza l'aiuto di altri personaggi. Potete strisciare o camminare zoppicando fino ai margini del combattimento per evitare di essere calpestati ma non potete di certo sfuggire ai vostri aggressori: la vittoria oggi è stata loro.

Inoltre, un personaggio **SCONFITTO** deve immediatamente iniziare a contare il **tempo di sanguinamento**, che è pari a **4 minuti**.

Scaduti questi quattro minuti, il personaggio diventa **MORIBONDO**, cioè al di là di qualunque cura che i personaggi possano effettuare. Dovrà subito recarsi o essere accompagnato in **Infermeria** e **nessuno** potrà impedirgli di raggiungerla.

NOTA: L'UNICA cosa che un personaggio MORIBONDO può fare è trascinarsi lentamente verso l'infermeria, situata nel cortile del Kaer e **nessuno può impedirglielo**. Se qualcuno prova a sbarrarvi la strada sussurrategli "sto morendo, devo andare in infermeria" e chiunque dovrà farvi passare o, ancora meglio, accompagnarvi fino al lazzaretto.

Una volta in infermeria sarai accudito dal **cerusico del Kaer**, un membro dello staff che ti comunicherà quanto tempo di convalescenza dovrai passare in infermeria prima di poter tornare in gioco e, soprattutto, ti farà pescare una carta dal terribile **Mazzo delle Brutte Cose.**

IMPORTANTE: Come spiegato in seguito, nel capitolo sulle incursioni notturne, dalle 23:00 il Kaer non sarà più attivo. Se diventi **MORIBONDO** dopo le 23:00 non avrai la possibilità di guarire. Dovrai stare in convalescenza nel campo della tua banda e potrai al massimo muoverti con fatica e aiutato da qualcuno verso il campo di un altro gruppo. Non potrai usare nessuno dei tuoi poteri, combattere, urlare, correre e fare qualsiasi altra cosa. Immagina di essere pieno di ferite: non puoi fare niente. La mattina seguente dovrai andare in infermeria a pescare dal **Mazzo delle Brutte Cose.**

NOTA: la morte è una conseguenza incredibilmente rara in questo larp. Di norma la morte, e con essa l'obbligo di crearsi un nuovo personaggio, arriva solo in seguito ad una condanna capitale da parte dei Capitani dell'Ordine e se avete la sfortuna di pescare la carta della Morte presente nel Mazzo delle Brutte Cose.

Esistono ovviamente poteri molto rari e situazioni specifiche, come per esempio una pericolosa missione notturna, che possono portare alla morte del vostro personaggio, ma sono appunto un'eccezione e non la regola.

Il mazzo delle Brutte Cose

Siccome un gioco che non preveda la possibilità di essere sconfitti non è divertente, è necessaria una meccanica visibile, riconoscibile e che non comprometta la possibilità di dare un seguito agli eventi. E cosa può essere meglio per dei mercenari che cicatrici, ferite purulente e maledizioni terribili?

Il mazzo delle Brutte Cose è composto da un numero VARIABILE di carte, divise in tre tipologie:

- le carte rosse, o **MENOMAZIONI**: sono ferite fisiche permanenti, che possono variare dalla cicatrice sul volto alla perdita dell'uso di un braccio, di una gamba o di un occhio. Possono essere guarite solo da **Cerusici esperti** e con l'utilizzo di parecchie **pozioni di cura**

- le carte nere, o **MALEFICI**: sono maledizioni permanenti che possono influire sul corpo o sulla mente del vostro personaggio; possono per esempio maledirvi con la codardia o rendervi particolarmente vulnerabili al fuoco. Possono essere rimosse soltanto dai **Benandanti** e con l'utilizzo di parecchie **Pozioni d'argento**
- le carte bianche, o **EVENTI**: sono avvenimenti che vi sono capitati, la cui funzione e durata si esauriscono nelle conseguenze scritte sulla carta stessa. Tra gli **EVENTI** possibili ci sono la **MORTE** e l'agognato **SCAMPATO PERICOLO**

Il Mazzo stesso è **variabile** e cambia in numero di copie delle carte stesse ed in gravità delle conseguenze in base al momento del gioco ed al tipo di evento: pescare dopo una caccia al cinghiale andata male avrà più facilmente conseguenze rosse, mentre pescare dopo essere stati abbandonati in balia di uno spettro può più facilmente dannare la vostra anima con tremendi malefici.

Nota: in ogni mazzo è SEMPRE presente **almeno** una copia della **MORTE** ed una copia di **SCAMPATO PERICOLO**.

CHIAMATE

Come abbiamo detto, nel gioco i **colpi** validi ricevuti infliggono sempre un singolo danno, con queste eccezioni:

- Le **armi a due mani** infliggono sempre **2 danni**
- Le **frecce e i dardi** infliggono sempre **5 danni**
- I colpi dei **MOSTRI COMUNI** infliggono sempre **2 danni**
- I colpi dei **MOSTRI SUPERIORI** rendono un personaggio **SCONFITTO** con un solo colpo, anche se vengono parati.
- I colpi dei **MOSTRI ANTICHI** rendono un personaggio **MORIBONDO** con un solo colpo, anche se vengono parati.

NOTA: Le regole sui mostri sono spiegate più avanti, nel capitolo sulle meccaniche di gioco.

Tuttavia, nell'ambientazione di The Witcher, come del resto in qualsiasi mondo *dark fantasy* che si rispetti, esistono decine di poteri, colpi speciali, incantesimi e magie proibite con cui fare i conti. Per simulare tutti questi elementi nel gioco utilizzeremo un sistema di sette semplici **CHIAMATE**.

Le **CHIAMATE** sono **parole chiave** pronunciate quando viene portato un colpo o dopo aver pronunciato una formula magica e indicano che quel fendente o quell'incantesimo hanno un effetto particolare.

Le **CHIAMATE** sono elencate nella pagina successiva.

Lista Chiamate

IGNI	infligge 5 danni.
NIL	la vittima è istantaneamente **SCONFITTA** e perde tutti i PA e i PF. I colpi accompagnati dalla chiamata **NIL** hanno effetto anche se vengono parati con un'arma o con uno scudo.
MOR	la vittima diventa istantaneamente **MORIBONDA** e perde tutti i PA e i PF. I colpi accompagnati dalla chiamata **MOR** hanno effetto anche se vengono parati con un'arma o con uno scudo.
LUX	**particolarmente efficace contro mostri e creature profondamente legate alla magia**. In condizioni normali **NON HA EFFETTI SPECIALI sui personaggi,** e quindi ricevere un colpo accompagnato dalla chiamata LUX ti infligge solo un danno.
YRDEN	la vittima **non sarà in grado di muovere le gambe,** come se i piedi fossero incollati al suolo. Sarà in grado di muovere il resto del corpo, ma non potrà compiere un passo. **Questo effetto dura 20 secondi.**
AARD	la vittima deve finire al suolo**, appoggiando la schiena a terra**, e lasciare la presa da ogni oggetto che impugna, facendolo cadere. Subito dopo aver toccato terra con la schiena, la vittima può rialzarsi.
AXII	dopo la chiamata AXII segue SEMPRE un ordine composto da una sola parola, come ad esempio *"Inginocchiati!"*. **La vittima dovrà eseguire l'ordine al meglio delle sue possibilità** e nel modo più vantaggioso per chi ha pronunciato la chiamata. Per ordini di durata non immediata, questo effetto si mantiene per circa 30 secondi.

Come detto le CHIAMATE possono essere utilizzare quando viene portato un **colpo** o dopo la formula magica di un **segno**.

ESEMPIO: Se un tuo avversario recita la formula di un **segno**, poi ti indica e urla **IGNI**, vuol dire che sei stato investito da un calore magico insopportabile e doloroso: subisci CINQUE DANNI.

ESEMPIO: Se ricevi un **colpo** di spada e il tuo avversario urla **IGNI** quando ti colpisce, vuol dire che la sua spada è infuocata: subisci CINQUE DANNI.

NOTA: Quando il colpo di un'arma è accompagnato da una chiamata, subisci solo l'effetto di quest'ultima. Per esempio se vieni colpito da un'arma a due mani e il tuo avversario dichiara IGNI, subisce CINQUE DANNI per la chiamata ma NON anche i due danni che sono normalmente inflitti da un'arma a due mani. Allo stesso modo un colpo AARD ti sbilancia e scaglia a terra ma non ti infligge danni.

Segni

I Segni sono semplici magie utilizzate tradizionalmente dagli Strighi. Questi piccoli incanti non sono che trucchetti se paragonati al vero potere dell'Arcano o della Nebbia, eppure, nelle Marche di Confine, sono più che sufficienti per bruciare un mostro o per non pagare il conto in taverna.

Per utilizzare un segno devi pronunciare in modo chiaro e scandito la formula "**Domino il potere del Segno**" e tracciare nell'aria **due volte** un simbolo, diverso per ogni segno.

Quando lo hai fatto puoi effettuare una chiamata, ovvero il nome del Segno che stai usando, indicando chiaramente un bersaglio entro nove metri da te. Mentre tracci il segno devi avere una **mano libera** e **non puoi muoverti** o fare altre azioni. Se ricevi un colpo mentre stai pronunciando la formula o tracciando il simbolo, l'utilizzo del tuo Segno è **interrotto** e la concentrazione non viene spesa.

Normalmente i Segni non possono essere usati contro **mostri**, **mostri superiori** o **mostri antichi**.

Invocazioni

L'Arcano, la **Nebbia** e le **Spine** sono le misteriose forze che governano la magia nelle Marche di Confine. L'Arcano è costituito dal potere della vera magia, mentre la Nebbia e le Spine sono energie misteriose e oscure.

Oltre alle CHIAMATE, nel gioco utilizzeremo un semplicissimo sistema di **INVOCAZIONI** per simulare le infinite possibilità date dalla magia.

Le invocazioni rappresentano il vero potere magico, di molto superiore ai deboli Segni degli strighi. Quando utilizzate, saranno riconoscibili per la formula iniziale "**Per l'Arcano**...", "**Per la Nebbia**..." oppure "**Per le Spine**", seguita dalla descrizione dell'effetto (in forma di ordine).

I bersagli dell'invocazione devono eseguire l'ordine al meglio delle proprie possibilità. Se non specificato diversamente, l'effetto ha termine al completamento del suddetto ordine.

ESEMPIO: Uno stregone ti guarda e pronuncia le parole **“PER LA NEBBIA**, sarai mio schiavo fino al tramonto”, significa che dovrai assecondare il suo malvagio volere fino al tramonto. Se invece una maga ti dicesse “**PER L’ARCANO**, vattene da qui!” il potere dell’invocazione avrà fine quando ti sarai allontanato ad una distanza ragionevole.

NOTA: Le **Invocazioni** sono poteri MOLTO RARI E POTENTI, cerca di eseguire gli ordini che ricevi al meglio delle possibilità e di compiacere in ogni modo chi le ha usate su di te.

Immunità e resistenze

Potrà capitare che tu, o i tuoi avversari, possano essere immuni o resistere ad alcuni colpi, segni o chiamate.

NOTA: non c'è differenza pratica tra *"essere immuni"*, *"resistere"* o *"poter ignorare un potere"*. Sono termini intercambiabili che utilizziamo nella descrizione delle abilità per caratterizzarle e renderle meno astratte.

OGNI VOLTA che puoi e vuoi ignorare un colpo, un segno o una chiamata, devi **ricordarti di farlo capire al tuo avversario** con una frase adatta non appena lo ricevi.

ESEMPIO: nel caso di un attacco di fuoco, potresti dire " **Il tuo fuoco non può nulla contro di me**" o **"le tue fiamme bruciano meno di quanto tu creda"**, in modo che anche il tuo avversario capisca che hai sentito il suo attacco e non lo stai semplicemente ignorando. Allo stesso modo se puoi ignorare un colpo ricevuto potresti dire semplicemente ***"mancato!"***

A questo punto dobbiamo fare un piccolo approfondimento sull'**origine** degli effetti a cui potete essere immuni.

- **COLPO**: per colpo si intende, appunto, un **colpo ricevuto da un'arma**. A questo colpo può essere **associata una chiamata**, per esempio IGNI, che viene pronunciata da chi vi sta attaccando dopo che vi ha colpito. Se siete immuni al "primo colpo subito" e questo colpo comprende una chiamata, sarete immuni anche alla chiamata.
- **SEGNO**: Per Segno si intendono i poteri attivati dagli Strighi **utilizzando la magia dei segni e relativa formula.** Se il vostro avversario vi dice "Domino il potere del Segno, IGNI" e voi siete immuni "al primo segno ricevuto", sarete immuni a quella chiamata IGNI.
- **INVOCAZIONE**: Per invocazione si intendono tutti quei poteri che si attivano con la formula "**Per l'Arcano/la Nebbia/le Spine...".** Se il vostro avversario vi dice "Per l'Arcano, uccidi i tuoi alleati" e voi siete immuni alle invocazioni arcane, potete ignorare quell'ordine.
- **CHIAMATA**: le chiamate, come abbiamo visto, sono specifiche **parole chiave** che descrivono un **effetto** di gioco. Essere immuni a una CHIAMATA vuol dire poterla ignorare a prescindere dal fatto che venga utilizzata dopo un **colpo**, dopo un **segno** o da sola.

NOTA: Le CHIAMATE sono quasi sempre associate a un **colpo** o a un **segno**. Se qualcuno vi indica e pronuncia una CHIAMATA significa che sta utilizzando poteri sconosciuti a cui è molto difficile resistere, a meno che, appunto, non siate immuni a quella specifica chiamata.

NOTA: Le abilità più diffuse permettono di resistere ai segni oppure di ignorare i colpi. Ricorda che se puoi ignorare un SEGNO ma ricevi un colpo di spada accompagnato dalla chiamata IGNI, non potrai resistere e dovrai subire cinque danni.

GUARIGIONI E CURE

Alla fine di ogni scontro avrai sicuramente ricevuto qualche duro colpo, o addirittura sarai stato *sconfitto*. Come ci si riprende da questa condizione, prima di diventare **moribondi** e dover andare in **Infermeria**?

Se sei stato abile o fortunato, solo la tua armatura è rimasta intaccata dai fendenti nemici; hai davanti a te tre opzioni:

- **Vita da campo:** per riparare la tua armatura devi essere nel campo della tua banda, toglierti almeno un pezzo di armatura, e fare **una ventina di minuti di scene di vita da campo e di manutenzione dell'armatura** (insomma, un pò bere del vino, un pò oliare le giunture, come in un'officina di Bressanone)

- **Fabbri**: un **fabbro** di fiducia dotato dell'abilità **Corazzaio**; al campo della sua banda potrà riparare la tua armatura, facendoti recuperare tutti i PA persi. Per farlo almeno due parti dell'armatura devono essere tolte e devi simulare, con attrezzi adeguati, una riparazione per circa **tre minuti**. **Nota:** i fabbri possono effettuare riparazioni anche fuori dal campo, ma con un costo descritto nella loro abilità.

- **Olio e cinghie**: se sei dotato dell'abilità Arte dell'Armatura relativo al tipo di armatura che indossi, e hai raggiunto il livello **Olio e Cinghie**, puoi toglierti parte dell'armatura e per circa cinque minuti simulare di prendertene cura. Al termine di questa azione, puoi recuperare tutti i **tuoi** PA, al costo di 2 Concentrazione.

Le ferite delle carni, cioè i PF persi, sono molto più difficili da recuperare. Per farlo, avrete bisogno di un **cerusico o di una pozione di cura**.

Al termine di un trattamento adatto da parte del cerusico (per maggiori informazioni leggi l'abilità Cerusico), o dopo aver bevuto una pozione di cura, avrete recuperato tutti i punti ferita persi.

In ogni caso, all'inizio della giornata di gioco, tutte le ferite del giorno precedente contano guarite e tutte le armature contano riparate.

Eccezione: le menomazioni e i malefici sono conseguenze permanenti (come perdere un occhio o l'uso di un arto) che possono capitarvi se pescate la carta sbagliata dal Mazzo delle Brutte Cose.

Soltanto i cerusici veramente esperti, con l'utilizzo di diverse pozioni di cura, possono guarire le menomazioni, mentre dovrete cercare un benandante per provare a salvare la vostra anima da un maleficio.

Filtri, Pozioni, Estratti, Quintessenze

I filtri alchemici sono una larga parte dell'arsenale a disposizione di uno Strigo per prepararsi ad uno scontro mortale. A differenza delle altre lavorazioni, più economiche ma volatili e temporanee, le pozioni **non hanno una scadenza** e permettono di "mettere da parte" soluzioni a problemi non ancora incontrati.

Gli Alchimisti della Scuola della Manticora sono i gelosi padroni della conoscenza necessaria a produrre i diversi tipi di pozione, e solo presso il Laboratorio Alchemico possono produrre, partendo dai giusti reagenti, questi iconici strumenti.

L'efficacia delle pozioni stesse varia in base alla competenza dell'Alchimista ed alla quantità dei reagenti impiegati: da questi fattori dipende il **Grado di Purezza** dei filtri.

I preparati a basso grado di purezza, comunemente chiamate **Pozioni**, sono le più comuni, ma non per questo le meno utili. Esse sono

- la **Pozione di Cura** *(liquido rosso)* interrompe il sanguinamento e ripristina immediatamente **tutti i PF** del ricevente. Vengono anche utilizzate come reagente dai **cerusici** per guarire le **Menomazioni**
- La **Pozione d'Argento** *(liquido blu)* permette di ingaggiare **mostri normali** per un combattimento, mettendovi in grado di svolgere il vostro compito di Strighi e risparmiandovi l'umiliazione di dover scappare davanti ad un necrofago. Vengono inoltre usate dai **Benandanti** per rimuovere i **Malefici**.

I preparati ad elevato grado di purezza, gli **Estratti**, sono piuttosto rari ed hanno un valore ben maggiore. Essi sono

- L' **Estratto della Concentrazione** *(liquido giallo-arancio)* Dona lucidità e nuova freschezza alla mente esausta, permettendo di recuperare **3 punti di Concentrazione**
- L' **Estratto d'Argento** *(liquido verde)* permette di ingaggiare **mostri normali e mostri superiori** per un combattimento, aumentando ancora di più il vostro valore come Strighi.

I preparati a livello assoluto di purezza, le **Quintessenze**, sono quasi introvabili ed un dono degno di un Re. Essi sono

- La **Quintessenza Stimolante** *(liquido dorato, denso e salato)* migliora una qualunque vostra abilità per un'ora, **aumentandola di un rango**. Questo può far arrivare l'abilità al livello 5, o **Maestria**
- La **Quintessenza d'Argento** *(liquido argentato, denso e salato)* Permette di ingaggiare **ogni tipo** di mostro, anche i temibili **Mostri Antichi**. Ma sarà saggio farlo?

NOTA: i filtri sono composti da acqua, coloranti e ingredienti vegetali e devono essere **bevuti realmente e interamente**: ogni boccetta è una singola dose.

Ricette Alchemiche

FILTRO	REAGENTI	RICETTA
Pozione di Cura *3 boccette di liquido rosso*	• Sangue delle Spine • Corteccia Ardente	Sminuzza finemente la *Corteccia Ardente*, fino a ridurla a un trito sottile. Lasciala in immersione per tre clessidre esatte in una boccetta piena di acqua sorgiva fresca. Filtra con garza di lino per rimuovere la Corteccia, quindi versa alcuni pizzichi di Sangue delle Spine nella soluzione. Mescola con un cucchiaio d'osso per mezza clessidra, finché la mistura non assume una uniforme tinta vermiglia e un calore appena percettibile.
Pozione d'Argento *3 boccette di liquido blu*	• Residuo delle Nebbie • Nocciolo di Grevas	Riduci in frammenti minuti il *Nocciolo di Grevas*, poi immergilo in acqua fredda di fonte. Lascia che riposi per tre minuti, poi filtra per togliere ogni impurità. Versa allora una dose di *Residuo delle Nebbie* e agita con moto circolare per trenta battiti di cuore, finché il liquido non diventa cupo come il cielo prima della tempesta.
Estratto della Concentrazione *2 boccette di liquido arancio*	• Zolfo degli Alchimisti • Sangue delle Spine • Corteccia Ardente	Poni a bollire acqua pura con una presa abbondante di *Sangue delle Spine*, finché il vapore non sfuma in sentore acre. Intanto, riduci a un trito uniforme la *Corteccia Ardente* e aggiungila al decotto, lasciandola sobbollire per cinque clessidre. Filtra con tela sottile, quindi versa una punta di cucchiaino di *Zolfo degli Alchimisti*. Rimescola lentamente, finché la mistura non diviene omogenea e opalescente.
Estratto d'Argento *2 boccette di liquido verde*	• Zolfo degli Alchimisti • Residuo delle Nebbie • Nocciolo di Grevas	In un paiolo di rame, porta a bollore acqua e *Residuo delle Nebbie*. Frantuma il *Nocciolo di Grevas* e immergilo nella mistura, lasciandolo infondere per cinque clessidre sotto fiamma costante. Filtra con garza candida e conserva il liquido, quindi unisci una dose precisa di *Zolfo degli Alchimisti* e mescola con una bacchetta di frassino o di stagno, finché la soluzione non si fa limpida.
Quintessenza Stimolante *1 boccetta di liquido dorato, denso e salato*	• Corteccia Ardente • Polvere di Incarnum • Lacrime dell'Idra • Resina di Tharne	Sminuzza la *Corteccia Ardente* insieme alla *Resina di Tharne* e lascia riposare il tutto in tre boccette di acqua tiepida per una clessidra, poi filtra. Dona alla terra le due boccette più dense e tieni la più limpida. Pesta con cura le *Lacrime dell'Idra* finché non divengono polvere, quindi scioglile nella boccetta e fai bollire finché il composto si asciuga, poi raccogli il residuo. In un flacone pulito, versa la *Polvere di Incarnum* e aggiungi poca acqua con un contagocce, agitando ogni volta. Infine, mescola il tutto al residuo precedente per una clessidra.
Quintessenza d'Argento *1 boccetta di liquido argentato, denso e salato*	• Nocciolo di Grevas • Lamine d'Argento Vivo • Lacrime dell'Idra • Resina di Tharne	Per prima cosa, dividi la *Resina di Tharne* in tre parti uguali, gettane via una dietro la spalla destra e una dietro la spalla sinistra. Trita finemente le *Lacrime dell'Idra*, scioglile in acqua limpida e unisci la *Corteccia Ardente* sminuzzata. Riscalda finchè è tiepida, filtra con cura per rimuovere la Corteccia. Fai bollire ed evaporare l'acqua finché resta solo il corpo solido della mistura. Raccogli e gratta con una lama. In un'ampolla pulita, versa piccoli frammenti di *Lamine d'Argento Vivo*, quindi aggiungi acqua pura a gocce, senza smettere di mescolare. Unisci gli altri ingredienti e agita con decisione per una clessidra.

I Reagenti: creare un Filtro

Creare un Filtro richiede di usare il Laboratorio Alchemico, avere Reagenti specifici e seguire una certa procedura, la Ricetta Alchemica spiegata nella pagina precedente.

Ogni Ricetta permette, con una singola preparazione e utilizzando 1 ciascuno dei Reagenti indicati, di creare 3 boccette (3 dosi) di una Pozione, oppure 2 boccette di un Estratto, o infine 1 singola boccetta di una Quintessenza.

Di cosa sono fatti i Filtri e i Reagenti?

I filtri sono composti da acqua, coloranti e ingredienti vegetali e devono essere **bevuti realmente** (e interamente: ogni boccetta è una singola dose).

Se soffri di allergia agli ingredienti (zenzero, zucca, gomma di tara), per favore **non** berli davvero!

REAGENTE	ASPETTO	CONTENUTO	NEI FILTRI...
Sangue delle Spine	Piccolo involto di carta marrone, segnato con una runa	colorante alimentare in polvere ROSSO	Pozione di Cura, Estratto della Concentrazione
Residuo delle Nebbie		colorante alimentare in polvere BLU	Pozione d'Argento, Estratto d'Argento
Corteccia Ardente		Fettina di **zenzero**	Pozione di Cura, Estratto della Concentrazione, Quintessenza Stimolante
Nocciolo di Grevas		mezzo cucchiaino di semi di **zucca**	Pozione d'Argento, Estratto d'Argento, Quintessenza d'Argento
Zolfo degli Alchimisti		colorante alimentare in polvere GIALLO (abbondante)	Estratto della Concentrazione, Estratto d'Argento
Polvere di Incarnum	Minuscola boccettina in vetro con tappo	colorante alimentare in polvere ORO brillante	Quintessenza Stimolante
Lamine d'Argento Vivo		lamina alimentare (o polvere) d'ARGENTO	Quintessenza d'Argento
Lacrime dell'Idra		Sale grosso da cucina	Quintessenza d'Argento, Quintessenza Stimolante
Resina di Tharne		Addensante per gelati (gomma di **tara**, polvere biancastra)	Quintessenza d'Argento, Quintessenza Stimolante

Combattimento a mani nude

Talvolta le parole non bastano per dirimere certe questioni, e snudare le lame è troppo e da incoscienti.

Se il tuo personaggio vuole aggredirne un altro senza utilizzare armi, interpreta la scena assieme al tuo bersaglio. Fronteggia il tuo nemico e, con cautela e buon senso, afferralo o spintonalo o strattonalo. Inizia in modo leggero e palese, così da permettere al tuo nemico di reagire in modo adatto e, perché no, di guardarsi attorno e capire la scena al meglio. Il gioco può essere fisico ma non deve **mai** essere doloroso né tantomeno causare dei veri lividi o ferite.

Il tuo avversario potrebbe non volere giocare la lotta a mani nude e fartelo capire in modo palese, **concedendo la scena** ("facile fare il gradasso in quattro contro uno! Questa volta l'hai vinta tu, ma la prossima volta andrà diversamente!"); oppure potrebbe voler creare una scena specifica con te, e dunque ti afferrerà e parlerà con te sottovoce per **definire con te fuori dal gioco cosa fare** ("sei chiaramente più forte, facciamo un paio di finti cazzotti, poi mi lanci contro il bancone e ti lascio vincere, accasciandomi sul bancone stesso"); oppure potete giocarla in modo più libero, seguendo il flusso del gioco e il mutare dello schieramento. In questo caso, se la scena resta indecisa e non vi siete trovati in accordo sull'esito della rissa, ad un certo punto l'aggressore **dovrà** concedere la scena.

In ogni caso: tira sempre i colpi con cautela, **a vuoto** e evitando di mirare alla faccia o ad altre zone sensibili (i.e. collo e genitali); guarda sempre la zona intorno a voi per possibili ostacoli o rischi.

Negli scontri non concordati, se sono coinvolti due personaggi o gruppi simili, l'esito è lasciato all'interpretazione del momento. Se invece il tuo schieramento è chiaramente più debole di quello nemico, è il momento di farti pestare!

Nessuno gioca per vincere: lo scopo è perdere, con stile, perché la sconfitta aumenta l'impatto emotivo della scena e fornisce materiale per una successiva rivalsa o vendetta.

Alcuni esempi di schieramenti chiaramente sbilanciati: un guerriero contro qualsiasi altro personaggio. Un ogre contro un essere umano. Un uomo grande e grosso contro una donna minuta (e viceversa, ovviamente). Due persone contro una. Un personaggio che ne colpisce un altro alle spalle e di sorpresa.

E se, ad esempio, due mercanti imbellettati prendono a pugni un rude barbaro? La situazione non è chiaramente sbilanciata, quindi l'esito è lasciato all'interpretazione del momento. In ogni caso le risse non lasciano vere ferite, ma semplici contusioni o stordimento; naturalmente puoi decidere che il tuo personaggio si è fatto davvero male in una rissa ("mi hai rotto una mano, bastardo!"), se preferisci.

ABILITÀ

Come ogni gioco ambientato nell'universo di **The Witcher** che si rispetti, anche **La Restaurazione** vi da la possibilità di personalizzare il vostro personaggio con potenti abilità.

In **The Witcher - La Restaurazione**, ogni abilità è una tabella come questa, divisa in **cinque livelli:**

Arte dell'arma a una mano

UNA STELLA: Unguento di Fuoco

Al terzo colpo inflitto allo stesso bersaglio puoi dichiarare IGNI, non più di una volta per combattimento.

COSTO: 3 Concentrazione

DUE STELLE: Olio e Cote

I fabbri possono effettuare lavorazioni sulla tua arma a una mano

Unguento di fuoco costa 1 concentrazione in meno.

TRE STELLE: Lama di Fuoco

I colpi necessari all'attivazione dell'abilità Unguento di Fuoco scendono a due.

QUATTRO STELLE: Guardia perfetta

Puoi parare i colpi NIL ed i colpi dei mostri superiori usando la tua arma a una mano

MAESTRIA: Colpo fatale

Puoi dichiarare un colpo NIL, non più di una volta per combattimento

COSTO: 4 Concentrazione

All'inizio del gioco i vostri personaggi conosceranno **TRE** abilità e di ognuna avranno attivi i livelli che corrispondono al livello di fama delle loro **Bande**. All'inizio del gioco tutte le bande avranno fama pari a una singola stella.

INOLTRE, ognuno potrà scegliere, tra le TRE abilità in suo possesso, uno che sia la sua **specialità**. L'abilità in cui siete specializzati è sempre attiva ad un livello addizionale rispetto al vostro valore di fama e può arrivare fino al grado di maestria.

ESEMPIO: Questo vuol dire che, all'inizio del gioco, tutti i personaggi avranno due abilità di livello 1 e un'abilità di livello 2.

NOTA: Puoi utilizzare tutti i livelli delle abilità che conosci che siano pari o inferiori al tuo livello di fama.

NOTA: La Fama è una meccanica di gioco fondamentale, spiegata nel capitolo relativo. Per ora vi basti sapere che è un valore DI GRUPPO che misura quanto è rinomata la vostra banda e determina quali livelli delle abilità che conoscete potete utilizzare. La Fama può salire e scendere, ma ogni eventuale cambio di valore vi sarà comunicato la mattina di ogni giornata, prima dell'inizio del gioco.

Concentrazione

La concentrazione è ciò che permette ai personaggi di compiere colpi di incredibile potere, lanciare potenti Segni magici, come anche creare potenti pozioni alchemiche. Immaginatela come un insieme di stamina, adrenalina, mana ed energia mentale.

Quasi tutte le abilità hanno un costo in concentrazione. Questo vuol dire che dovrete spendere i relativi "punti" concentrazione OGNI VOLTA che le utilizzate. Noterete subito che avrete a disposizione POCHISSIMI utilizzi dei poteri speciali. Dovete usarli solo quando è davvero importante.

La concentrazione è limitata ad un massimo di **9 punti al giorno**; all'inizio di ogni giornata di gioco vengono ripristinati fino al massimo, indipendentemente dagli utilizzi del giorno precedente. Non vi è alcun vantaggio o modo per conservarli da una giornata alla successiva, invece potrebbe capitare di perdere punti concentrazione a causa di specifiche maledizioni o eventi sfortunati (i.e. carte specifiche del Mazzo delle Brutte Cose, oggetti maledetti, veleni).

Abilità o oggetti specifici potrebbero aumentare il massimale di concentrazione, o, più facilmente, permetterti di recuperare durante la giornata alcuni punti di quelli già consumati.

Per tenere il conto della Concentrazione utilizzata e disponibile, vi verrà consegnata ad inizio evento una apposita corda da portare alla cintura; alla fine di un combattimento o di una scena in cui avete utilizzato punti concentrazione, dovrete fare tanti nodi a questa corda quanti i punti spesi. Come facilmente immaginabile, quando recupererete Concentrazione, potrete sciogliere tanti nodi quanti ne avete guadagnati.

Quando spendete concentrazione, dovrete fare i nodi alla corda alla prima occasione utile. Non fermatevi ad annodarla durante un combattimento, ma fatelo subito dopo.

Non è richiesto che la corda sia sempre in vista, potrete tenerla celata da una fusciacca o tra altri accessori del vostro costume. **Deve** però essere **sempre** portata alla cintura e non potete ovviamente scambiarla con altri giocatori - si tratta di un oggetto e meccanismo fuori dal gioco a tutti gli effetti!

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

SCEGLIERE LA SCUOLA

Per prima cosa dovrete scegliere una **scuola** a cui appartenere. Le scuole infatti determinano con quali abilità di base potrete iniziare la vostra avventura e quali armi e armature il vostro personaggio sarà in grado di indossare o di impugnare. Potrete scegliere la vostra scuola sul gestionale, liberamente.

NOTA: Quando sceglierete la scuola a cui appartiene il vostro personaggio vi verrà chiesto a quale missione ha partecipato in passato. Questa scelta influenza solo il vostro *background* e non modifica le abilità che potete selezionare.

SCUOLA DEL LUPO

- **Armi**: armi a una mano, armi a due mani, due armi, armi da tiro
- **Armature**: leggere e medie
- **Abilità**: Arte dell'arma a una mano, Arte dell'arma a due mani, Arte delle due armi, Arte dell'armatura media, IGNII, YRDEN, Via dello Stendardo, Via dell'Argento, Via della Tenacia, Via dello Strigo, Resistenza Arcana, Eco della Nebbia, Eco delle Spine, Forgia: Corazzaio, Saggio, Veterano, Cerusico, Canaglia, Benandante

SCUOLA DELL'ORSO

- **Armi:** Armi a una mano, armi a due mani, scudi, armi da tiro
- **Armature:** leggere, medie e pesanti
- **Abilità:** Arte dell'arma a una mano, Arte dell'arma a due mani, Arte delle armi da tiro, Arte dell'armatura pesante, Arte di scudi e brocchieri, AARD, YRDEN, Via della Tenacia, Via della Prima Linea, Via dell'Argento, Resistenza Arcana, Forgia: Armaiolo, Forgia: Corazzaio, Saggio, Veterano, Canaglia, Benandante

SCUOLA DEL GATTO

- **Armi:** Armi a una mano, due armi, armi da tiro
- **Armature:** leggere
- **Abilità:** Arte dell'arma a una mano, Arte delle due armi, Arte delle armi da tiro, Arte dell'armatura leggera. IGNII, QUEN. Via dell'Argento, Via del Cacciatore Nascosto, Via delle Sette

Vite, Via del Duellante. Eco della Nebbia, Eco delle Spine. Contrabbando. Saggio, Veterano, Cerusico, Canaglia, Benandante.

SCUOLA DEL GRIFONE

- **Armi:** Armi a una mano, due armi
- **Armature:** leggere e pesanti
- **Abilità:** Arte dell'arma a una mano, Arte dell'armatura pesante, Arte del talismano. IGNII, YRDEN, AARD, QUEN, AXII. Via dello Strigo, Via dell'Argento, Via della Concentrazione, Via del Duellante. Magia Rituale. Saggio, Veterano, Benandante.

SCUOLA DELLA MANTICORA

- **Armi:** Armi a una mano, scudi, due armi
- **Armature:** leggere e medie
- **Abilità:** Arte dell'arma a una mano, Arte delle due armi. Arte dell'armatura media, Arte di scudi e brocchieri. AARD, QUEN, AXII. Via del Mutante, Via dell'Argento, Via della Concentrazione. Alchimia: Diluizione, Alchimia: Distillazione. Saggio, Veterano, Cerusico.

NOTA: Non è necessario conoscere l'Arte di una specifica arma o di una specifica armatura per poterle usare. È la vostra SCUOLA a determinare quale tipo di equipaggiamento sapete indossare o impugnare, mentre le Arti rappresentano un addestramento ulteriore.

SCEGLIERE LE ABILITÀ

Dopo aver scelto la vostra scuola, potrete selezionare TRE abilità conosciute dal vostro personaggio. Ricordate: delle abilità che conoscete avrete a disposizione i livelli corrispondenti al rango di fama della vostra banda.

SCEGLIERE LA SPECIALITÀ

A questo punto potrete selezionare in quale delle vostre abilità siete specializzati. Essere specializzati conferisce un livello attivo aggiuntivo e la possibilità di arrivare a sbloccare la MAESTRIA dell'abilità di cui siete specialisti.

NOTA: la MAESTRIA è a tutti gli effetti il quinto livello, quindi per poterla utilizzare il vostro gruppo dovrà avere quattro stelle di fama.

ELENCO DELLE ABILITÀ

Ogni personaggio può **scegliere liberamente** a quale **Scuola** appartenere, senza limitazioni.

Tutti i personaggi appartenenti a una **Scuola** posso usare le armi e le armature indicate, senza bisogno dell'Arte relativa.

Ogni personaggio può scegliere **tre abilità** tra quelle disponibili per la sua Scuola.

Una di queste abilità sarà la vostra **specialità**. L'abilità in cui siete specializzati riceve un **livello bonus alla fama e può raggiungere la Maestria.**

La **fama** va da **una a quattro stelle** e rappresenta quanto la vostra **Banda** si è distinta nelle Marche di Confine. La fama può cambiare durante il larp ma solo all'inizio di ogni giornata. È possibile sia guadagnare che perdere fama.

Tutte le bande iniziano al **primo livello di fama**, ovvero una stella.

In questo modo, all'inizio tutti i personaggi avranno **due abilità al primo livello** e una terza, in cui si sono specializzati, al **secondo**.

Noterete inoltre che in molte abilità è indicato un costo in **Concentrazione**. Ogni personaggio ha **9 Concentrazione al giorno** e, normalmente, non è possibile ricaricarla. Non è mai possibile accumulare Concentrazione per il giorno dopo. Solo nove al giorno, fatevela bastare.

In questa sezione

Arti delle Armi 143
Arte dell'arma a una mano 143
Arte dell'arma a due mani 144
Arte delle due armi 144
Arte delle armi da tiro 145

Arti delle Armature ... 146
Arte dell'armatura leggera 146
Arte dell'armatura media 147
Arte dell'armatura pesante 147
Arte del talismano 148
Arte di scudi e brocchieri 148

Segni 149
IGNII 149
YRDEN 150
AARD 150
QUEN 151
AXII 151

Vie 152
Via della Concentrazione 152
Via dello Stendardo ... 153
Via della Prima Linea. 153
Via del Cacciatore Nascosto 154
Via dello Strigo 154
Via del Mutante 155
Via dell'Argento 155
Via della Tenacia 156
Via delle Sette Vite 156
Via del Duellante 157

Resistenze 158
Resistenza Arcana 158
Eco della Nebbia 159
Eco delle Spine 159

Lavorative 160
Forgia: Corazzaio 160
Forgia: Armaiolo 161
Alchimia: Distillazione 162
Alchimia: Diluizione 162
Magia Rituale 163

Background 164
Contrabbando 164
Saggio 165
Cerusico 166
Canaglia 166
Benandante 167

Arti delle Armi

Le antiche Arti di combattimento tramandate dagli Strighi di un tempo.

*Le **Arti** rappresentano un addestramento speciale in un tipo di arma e NON sono un requisito per **impugnare** una specifica arma. Per sapere quali armi puoi impugnare controlla quelle disponibili per la tua **Scuola.***

*A prescindere dalle Arti che conosci, tutte le **armi a una mano** infliggono **1 danno**, le **armi a due mani** infliggono **2 danni** e le **frecce** scagliate dalle armi da tiro **5 danni**. Per poter scagliare una freccia o un quadrello devi appoggiare un ginocchio a terra e prendera la mira per almeno tre secondi.*

*Le chiamate **IGNI, AARD e YRDEN** hanno l'effetto dei Segni corrispondenti. La chiamata **NIL** rende il bersaglio **sconfitto** con un singolo colpo, anche se viene parata con arma o scudo, e la chiamata **MOR** rende il bersagio **moribondo** con un singolo colpo, anche se viene parata. Infine, la chiamata **LUX** ha effetti speciali su mostri e creature legate alla Nebbia o alle Spine*

NOTA**: Normalmente non è possibile **ingaggiare** o usare **abilità** contro **mostri**, **mostri superiori** e **mostri antichi

Arte dell'arma a una mano

Tipo: Armi. Scuole: TUTTE

> *UNA STELLA: Unguento di Fuoco*

Al terzo colpo inflitto allo stesso bersaglio puoi dichiarare **IGNI**, non più di una volta per combattimento.

COSTO: 3 *Concentrazione*

> *DUE STELLE: Olio e Cote*

I fabbri possono effettuare *lavorazioni* sulla tua arma a una mano

Unguento di fuoco costa 1 *Concentrazione* in meno.

> *TRE STELLE: Lama di Fuoco*

I colpi necessari all'attivazione dell'abilità *Unguento di Fuoco* scendono a due.

> *QUATTRO STELLE: Guardia perfetta*

Puoi parare i colpi **NIL** ed i colpi dei *mostri superiori* usando la tua arma a una mano

> *MAESTRIA: Colpo fatale*

Puoi dichiarare un colpo **NIL**, non più di una volta per combattimento

COSTO: 4 *Concentrazione*

Arte dell'arma a due mani

Tipo: Armi. Scuole: Lupo, Orso

> *UNA STELLA: Unguento dell'Aria*

Al secondo colpo inflitto alle gambe dello stesso bersaglio puoi dichiarare **AARD**, non più di una volta per combattimento.

COSTO: 3 *Concentrazione*

> *DUE STELLE: Olio e Cote*

I fabbri possono effettuare *lavorazioni* sulle tue armi a due mani.

Unguento dell'Aria costa 1 *Concentrazione* in meno.

> *TRE STELLE: Spezzascudi*

Puoi dichiarare **NIL** quando colpisci uno scudo, non più di una volta a combattimento

COSTO: 3 *Concentrazione*

> *QUATTRO STELLE: Sbilanciare*

Unguento dell'Aria ora richiede un solo colpo alle gambe.

> *MAESTRIA: Colpo mortale*

Puoi dichiarare un colpo **MOR**

COSTO: 9 *Concentrazione*

Arte delle due armi

Tipo: Armi. Scuole: Lupo, Gatto, Manticora

> *UNA STELLA: Unguento della Terra*

Dopo aver colpito un nemico nella stessa locazione con entrambe le armi, non per forza nello stesso assalto, puoi dichiarare un colpo **YRDEN**, non più di una volta per combattimento.

COSTO: 3 *Concentrazione*

> *DUE STELLE: Olio e Cote*

I fabbri possono effettuare *lavorazioni* sulle tue armi ad una mano

Unguento della Terra costa 1 *Concentrazione* in meno.

> *TRE STELLE: Colpire il punto debole*

Dopo aver colpito un nemico nella stessa locazione con entrambe le armi e nello stesso assalto puoi dichiarare un colpo **NIL**, non più di una volta per combattimento.

COSTO: 6 *Concentrazione*

> *QUATTRO STELLE: Derviscio*

Riduce di 2 il costo in *Concentrazione* di *Colpire il punto debole*

> *MAESTRIA: Colpi di fuoco*

Puoi dichiarare **IGNI** quando colpisci. Puoi utilizzare questa abilità più volte nello stesso combattimento.

COSTO: 2 *Concentrazione*

Arte delle armi da tiro

Tipo: Armi. Scuole: Orso, Gatto

> *UNA STELLA: Freccia d'Argento*

Puoi tirare una freccia contro un *mostro* o un *mostro superiore*.

COSTO: 1 *Concentrazione*

> *DUE STELLE: Tiro Istintivo*

Non devi più appoggiare il ginocchio a terra e non hai più un tempo minimo di mira da rispettare

> *TRE STELLE: Spalle al muro*

Utilizzando un PUGNALE puoi dichiarare un colpo **YRDEN**, non più di una volta a combattimento

COSTO: 3 *Concentrazione*

> *QUATTRO STELLE: Maestro di Caccia*

Puoi usare *Freccia d'Argento* senza pagare *Concentrazione* contro i *mostri normali* e i *mostri superiori*, oppure pagare 1 *Concentrazione* per tirare contro i *mostri antichi*.

> *MAESTRIA: Colpo a bruciapelo*

Se scagli una freccia a meno di sei metri dal tuo bersaglio e lui ti sta guardando, puoi dichiarare **NIL** quando la freccia lo colpisce. Non puoi usare questa abilità più volte nello stesso combattimento.

COSTO: 4 *Concentrazione*



Arti delle Armature

Le antiche Arti di difesa tramandate dagli Strighi di un tempo.

Le Arti rappresentano un addestramento speciale in un tipo di armatura e NON sono un requisito per indossarne una. Per sapere quali armature puoi indossare controlla quelle disponibili per la tua Scuola. ***ECCEZIONE****, per potere usare un Talismano devi conoscere la rispettiva Arte.*

Le ***armature leggere*** *forniscono* ***2 PA****, le medie* ***4 PA*** *e le pesanti* ***6 PA****. Indossare un elmo di metallo o un camaglio fornisce un PA addizionale.*

Quandi vieni colpito perdi ***Punti Armatura (PA)****. Quando li finisci e perdi anche il tuo unico* ***Punto Ferita (PF)*** *sei* ***sconfitto****. Quando sei* ***sconfitto*** *puoi solo rantolare, sussurrare e muoverti di qualche passo, non puoi combattere nè usare abilità. Quando sei* ***sconfitto****, alla fine del tempo di* ***sanguinamento****, diventi* ***moribondo****. Quando sei* ***moribondo*** *l'unica cosa che puoi fare è andare in* ***infermeri****a a pescare dal mazzo delle* ***Brutte Cose*** *e affrontare le sfighe che il destino ha in serbo per te. Tra queste sfighe possono esserci terribili* ***menomazioni, monomazioni gravi, malefici e perfino la morte.***

I ***PA*** *non si ricaricano automaticamente. Per riparare la tua armatura devi essere* ***nel campo della tua banda****, toglierti almeno un pezzo di armatura, e fa****re una ventina di minuti*** *di scene di vita da campo e di manutenzione dell'armatura (insomma, un pò bere del vino, un pò oliare le giunture, come in un'officina di Bressanone). Chi conosce come usare OLIO E CINGHIE può riparare la sua armatura lontano dal campo per un medio investimento di Concentrazione. Solo i* ***Fabbri*** *possono riparare le armature degli altri. Inoltre i Fabbri, quando sono nel loro campo base, non spendono concentrazione per riparare le armature.*

Recuperare i ***PF*** *è molto difficile e servono un* ***cerusico*** *esperto oppure delle* ***pozioni di cura.***

NOTA*: per non spezzare troppo l'immersione e non fare troppa confusione, i mostri* ***non*** *urlano chiamate quando portano i loro colpi. Tuttavia dovrai ricordarti che il colpo di un* ***mostro normale*** *infligge* ***2 danni,*** *quello di un* ***mostro superiore*** *la chiamata* ***NIL*** *e quello di un* ***mostro antico*** *la chiamata* ***MOR****.*

Arte dell'armatura leggera

Tipo: Armature. Scuole: Gatto

> *UNA STELLA: Lavorazione a strati*

La tua *armatura leggera* ti fornisce **1 PA** addizionale

> *DUE STELLE: Pelle di salamandra*

Puoi subire solo 3 *danni* dalle frecce e dal segno **IGNI**

COSTO: 2 *Concentrazione*

> *TRE STELLE: Olio e cinghie*

I fabbri possono effettuare *lavorazioni* sulla tua *armatura leggera*.

La tua *armatura leggera* ti fornisce **1 PA** addizionale

Inoltre, se ti togli almeno parte dell'armatura e per circa cinque minuti simuli di prendertene cura, puoi recuperare tutti i tuoi PA. Questo effetto costa 2 *Concentrazione*.

> *QUATTRO STELLE: Cuoio di Viverna*

Pelle di salamandra non ha più un costo di attivazione.

> *MAESTRIA: Scaglie di Drago*

Pelle di salamandra ora riduce a 1 i *danni* subiti da **IGNI** e dalle frecce.

Arte dell'armatura media

Tipo: Armature. Scuole: Lupo, Manticora

UNA STELLA: Olio e cinghie

I fabbri possono effettuare *lavorazioni* sulla tua *armatura media*.

La tua *armatura media* ti fornisce **1 PA** addizionale

Inoltre, se ti togli almeno parte dell'armatura e per circa cinque minuti simuli di prendertene cura, puoi recuperare tutti i tuoi PA. Questo effetto costa 2 *Concentrazione*.

DUE STELLE: Cuoio infuso

Quando ricevi un colpo da un *mostro superiore* puoi subire 5 *danni* invece che la chiamata **NIL**.

Costo: 1 *Concentrazione*

TRE STELLE: Borchie e placche

La tua *armatura media* ti fornisce **2 PA** addizionali

QUATTRO STELLE: Essenza del Buio

Quando ricevi un colpo da un *mostro normale* subisci 1 *danno* invece di 2

MAESTRIA: Rinforzo di Dimeritio

La tua *armatura media* ti fornisce **3 PA** addizionali

Arte dell'armatura pesante

Tipo: Armature. Scuole: Orso, Grifone

UNA STELLA: Ferro dentro, ferro fuori.

Quando subisci una chiamata **AARD** puoi scegliere di non toccare terra con la schiena. Se lo fai devi invece appoggiare un ginocchio per terra per almeno 3 secondi. Durante quei tre secondi non puoi raccogliere le armi che hai fatto cadere per effetto della chiamata.

Inoltre, la tua *armatura pesante* ti fornisce **1 PA** addizionale

DUE STELLE: Olio e cinghie

I fabbri possono effettuare *lavorazioni* sulla tua *armatura pesante*.

La tua *armatura pesante* ti fornisce **1 PA** addizionale

Inoltre, se ti togli almeno parte dell'armatura e per circa cinque minuti simuli di prendertene cura, puoi recuperare tutti i tuoi PA. Questo effetto costa 2 *Concentrazione*.

TRE STELLE: Acciaio nanico

La tua *armatura pesante* ti fornisce **2 PA** addizionali

QUATTRO STELLE: Corazza impenetrabile

Quando subisci la chiamata **NIL** non sei immediatamente sconfitto ma subisci invece 5 *danni*.

MAESTRIA: Oggetto inamovibile

Sei immune alla chiamata **AARD** e a tutti gli effetti della chiamata **AXII** che ti obbligano a spostarti, ovvero AVVICINATI! FUGGI! SEGUIMI!

Arte del talismano

Tipo: Armature. Scuole: Grifone

UNA STELLA: Armatura Magica

Un talismano è un oggetto di ottima fattura, riconoscibile come magico e di dimensioni massime 40 cm. Per esempio, un teschio di rubino, un cristallo luminoso, una grossa collana d'oro col simbolo del Fuoco Sacro. A prescindere dalla forma il talismano deve emettere luce.

Per un combattimento. se impugni un talismano occupando una mano libera, hai **3 PA** a prescindere da quale armatura indossi.

COSTO: 4 *Concentrazione*

DUE STELLE: Corazza Incantata

Armatura magica ora conferisce **5 PA** a prescindere da quale armatura indossi.

TRE STELLE: Infusione

Armatura Magica costa 1 *Concentrazione* in meno.

QUATTRO STELLE: Sintonia

Puoi indossare il tuo talismano, senza bisogno che questo ti occupi una mano, quando attivi *Armatura Magica*

MAESTRIA: Aura di Protezione

Armatura Magica ora non ha più un costo di *Concentrazione*, è sempre attiva fintanto che indossi il talismano e si ricarica meditando (o con altri metodi adeguati, come preghiere o piccoli riti) per almeno dieci minuti lontano dal combattimento

Arte di scudi e brocchieri

Tipo: Armature. Scuole: Orso, Manticora

UNA STELLA: Parata migliorata

Quando pari un colpo **NIL** con il tuo scudo puoi scegliere di non essere immediatamente sconfitto, ma invece di subire 3 *danni*. Se lo fai devi far cadere lo scudo o comunque non usarlo più per il resto del combattimento.

COSTO: 3 *Concentrazione*

DUE STELLE: Tempra

Parata migliorata ora costa 1 *Concentrazione* in meno.

TRE STELLE: Scudo indistruttibile

Quando usi *Parata migliorata* non subisci più alcun *danno* e non devi gettare o smettere di usare il tuo scudo.

QUATTRO STELLE: Difesa impenetrabile

Parata migliorata non ha più un costo in *Concentrazione*.

MAESTRIA: Non oggi

Quando pari un colpo **MOR** con il tuo scudo subisci 7 *danni* invece di diventare immediatamente moribondo.

Segni

I Segni sono semplici magie utilizzate tradizionalmente dagli Strighi. Questi piccoli incanti non sono che trucchetti se paragonati al vero potere dell'Arcano o della Nebbia, eppure, nelle Marche di Confine, sono più che sufficenti per bruciare un mostro o per non pagare il conto in taverna.

*Per utilizzare un **segno** devi pronunciare in modo **chiaro e scandito** la formula "Domino il potere del Segno" e tracciare nell'aria **due volte** un simbolo, diverso per ogni segno. Quando lo hai fatto puoi effettuare una chiamata, ovvero il nome del Segno che stai usando, indicando chiaramente un **bersaglio entro nove metri da te.** Mentre tracci il segno devi avere **una mano libera e non puoi muoverti** o fare altre azioni. Se **ricevi un colpo** mentre stai pronunciando la formula o tracciando il simbolo, l'utilizzo del tuo Segno è **interrotto** e la concentrazione non viene spesa.*

*Normalmente i Segni **non** possono essere usati contro **mostri**, **mostri superiori** o **mostri antichi.***

***NOTA**: **Infusione d'Argento** permette di usare un singolo **Segno** contro un **mostro** o **mostro antico** ma NON di **ingaggiarlo**.*

IGNII

Tipo: Segni. Scuole: Lupo, Gatto, Grifone

UNA STELLA: Conoscere il Segno

Domino il potere del Segno: **YRDEN**!

SIMBOLO: Triangolo con la punta verso l'alto

EFFETTO: Il bersaglio indicato sente un fuoco bruciante divampare nel petto, che provoca un dolore lancinante e subisce **5 danni**.

Puoi usare il segno **IGNI** una volta a combattimento

COSTO: 4 *Concentrazione*

DUE STELLE: Infusione d'Argento

Puoi usare **IGNI** su *mostri* e *mostri superiori*.

IGNI costa 1 *Concentrazione* in meno.

TRE STELLE: Radici d'acciaio

IGNI costa 1 *Concentrazione* in meno.

QUATTRO STELLE: Radici d'Argento

Puoi lanciare fino tre **IGNI** nello stesso combattimento.

MAESTRIA: Dominio delle Radici

IGNI costa 1 *Concentrazione* in meno.

Il terzo **IGNI** che lanci nello stesso combattimento non costa *Concentrazione*.

YRDEN

Tipo: Segni. Scuole: Lupo, Orso, Grifone

UNA STELLA: Conoscere il Segno

Domino il potere del Segno: **YRDEN**!

SIMBOLO: Clessidra

EFFETTO: L'obiettivo indicato non sarà in grado di muovere le gambe, come se i piedi fossero incollati al suolo. Sarà in grado di muovere il resto del corpo, ma non potrà compiere un passo. Questo effetto dura 20 secondi.

Puoi usare il segno **YRDEN** una volta a combattimento

COSTO: 3 *Concentrazione*

DUE STELLE: Infusione d'Argento

Puoi usare **YRDEN** su *mostri* e *mostri superiori*.

YRDEN costa 1 *Concentrazione* in meno.

TRE STELLE: Radici d'acciaio

YRDEN costa 1 *Concentrazione* in meno.

QUATTRO STELLE: Radici d'Argento

Dopo aver recitato la formula e disegnato il simbolo, se appoggi il palmo di una mano libera a terra, puoi usare **YRDEN** su un *mostro antico*.

Devi tenere la mano appoggiata a terra per tutta la durata dell'effeto.

MAESTRIA: Dominio delle Radici

Dopo aver recitato la formula e tracciato in aria il segno due volte, puoi effettuare la chiamata **YRDEN** un qualsiasi numero di volte su bersagli diversi.

Ogni volta che usi la chiamata **YRDEN** in questo modo spendi 1 *Concentrazione* aggiuntiva

AARD

Tipo: Segni. Scuole: Orso, Grifone, Manticora

UNA STELLA: Conoscere il Segno

Domino il potere del Segno: **AARD**!

SIMBOLO: Triangolo con la punta verso l'alto e un ricciolo verso il basso.

EFFETTO: Il bersaglio indicato viene investito da una violentissima folata di vento. Deve finire al suolo, appoggiando la schiena a terra, e lasciare la presa da ogni oggetto che impugna, facendolo cadere.

Puoi usare il segno **AARD** una volta a combattimento

COSTO: 4 *Concentrazione*

DUE STELLE: Assalto e tempesta

AARD costa 1 *Concentrazione* in meno.

TRE STELLE: Infusione d'Argento

Puoi usare **AARD** su *mostri* e *mostri superiori*.

AARD costa 1 *Concentrazione* in meno.

QUATTRO STELLE: Dominio del Vento

AARD costa 1 *Concentrazione* in meno.

MAESTRIA: Colpo di Grazia

Dopo aver usato **AARD**, se colpisci al petto o alla testa il tuo bersagio prima che si sia completamente rialzato, puoi dichiarare **NIL**.

QUEN

Tipo: Segni. Scuole: Gatto, Grifone, Manticora

> *UNA STELLA: Conoscere il Segno*

Domino il potere del Segno: **QUEN**!

SIMBOLO: Triangolo con la punta verso il basso e un ricciolo verso l'alto

EFFETTO: Dopo aver usato **QUEN** puoi ignorare completamente il primo colpo che subisci, anche se si trattasse del colpo devastante di un *mostro antico*. Se non subisci colpi, l'incanto si esaurisce in un paio di minuti. Quando usi questo Segno non devi indicare un bersaglio.

Quando **QUEN** ti protegge da un colpo devi pronunciare la chiamata **QUEN**

Puoi usare il segno **QUEN** una volta a combattimento

COSTO: 4 *Concentrazione*

> *DUE STELLE: Rinforzare lo Scudo*

QUEN ora ti permette di ignorare un Segno invece di un colpo

> *TRE STELLE: Espandere lo Scudo*

QUEN ora ti permette di ignorare due colpi o segni invece di uno.

> *QUATTRO STELLE: Padroneggiare lo Scudo*

QUEN costa 1 *Concentrazione* in meno

> *MAESTRIA: Dominare lo Scudo*

QUEN ora non ha più una scadenza temporale. Il tuo scudo rimane attivo finché non si esaurisce i colpi o i segni da cui ti può proteggere. Non puoi accumulare più **QUEN**.

AXII

Tipo: Segni. Scuole: Grifone, Manticora

> *UNA STELLA: Conoscere il Segno*

Domino il potere del Segno: **AXII**

SIMBOLO: Triangolo con la punta verso il basso

EFFETTO: Dopo aver pronunciato la formula puoi indicare il bersaglio e pronunciare in modo chiaro un ordine composto da una sola parola. Il tuo bersaglio dovrà eseguire l'ordine al meglio delle sue possibilità e nel modo più vantaggioso per te. Per ordini di durata non immediata, questo effetto si mantiene per circa 30 secondi.

Puoi usare il segno **AXII**.

Quando usi il segno **AXII** puoi utilizzare una singola parola da questa lista: FUGGII! AVVICINATI! TACI!

COSTO: 5 *Concentrazione*

> *DUE STELLE: Piegare la mente*

AXII costa 1 *Concentrazione* in meno.

> *TRE STELLE: Parole Proibite*

Ora puoi utilizzare **AXII** anche con le seguenti parole: DIFENDIMI! SEGUIMI! UCCIDILO! INGINOCCHIATI!

> *QUATTRO STELLE: Infusione d'Argento*

Puoi usare **AXII** su *mostri* e *mostri superiori*.

AXII costa 1 *Concentrazione* in meno.

> *MAESTRIA: Dominio della Parola*

Puoi utilizzare, solo sugli umani, la seguente invocazione: "Per l'Arcano: Sei in mio potere e per un'ora ubbidirai ai miei ordini!

Finchè dura l'invocazione puoi dare qualsiasi ordine al tuo servitore ma non potrai mai chiedergli, in nessun modo, di farsi del male o di rivelare la verità su qualcosa.

COSTO: 9 *Concentrazione*. Inoltre, dopo aver usato questa invocazione NON puoi riguadagnare *Concentrazione* in alcun modo fino all'alba successiva.

Vie

Le vie sono gli insegnamenti degli antichi Stri-ghi che le Scuole del Nuovo Ordine sono riuscite a riscoprire.

*Per **colpo** si intende, appunto, un colpo rice-vuto da un'arma. A questo colpo può essere associata una chiamata, per esempio IGNI, che viene pronunciata da chi vi sta attaccando dopo che vi ha colpito. Se siete immuni al "primo colpo subito" e questo colpo com-prende una chiamata, sarete immuni anche alla chiamata.*

*Per **Segno** si intendono i poteri attivati dagli Strighi utilizzando la magia dei segni e relativa formula. Se il vostro avversario vi dice "Domino il potere del Segno, IGNI" e voi siete immuni "al primo segno ricevuto", sarete immuni a quella chiamata igni.*

*Per **invocazione** si intendono tutti quei poteri che si attivano con la formula "Per l'Arcano/la Nebbia/le Spine..."*

Se siete "immuni al segno IGNI" e prendete un colpo IGNI, il danno ve lo predente. Così come se siete immuni al "primo colpo subito" e vi fanno un Segno IGNI da lontano.

*Se siete immuni alla **chiamata** IGNI, siete im-muni a prescindere da dove arriva.*

NOTA: Quando resisti o sei immune a un ef-fetto, devi rendere palese che non ti ha colpito. Potresti dire "Mancato!" oppure ringhiare, o dire "non basta!" o qualsiasi cosa sia adatto alla situazione.

***NOTA**: Alcune abilità fanno riferimento a fumo-geni o manette di dimeritio. L'effetto in gioco del dimeritio è sempre lo stesso: quando vi tro-vate nel fumo del fumogeno o quando vi mettono le manette di dimeritio TUTTE le vo-stre Abilità non funzionano.*

Via della Concentrazione

Tipo: Vie. Scuole: Grifone, Manticora

UNA STELLA: Meditazione

Una volta al giorno puoi compiere un piccolo rito a tua scelta, della durata di una decina di minuti, per recuperare 2 *Concentrazione*. Il rito deve svolgersi in un luogo tranquillo. Puoi dare qualsiasi forma preferisci a questo rito, può essere un momento di meditazione silen-ziosa, una cerimonia di fede o un momento in cui ti passi in modo cerimoniale della grappa con i tuoi alleati più fidati.

DUE STELLE: Incenso e candele

Meditazione ora fa recuperare 1 *Concentra-zione* in più

TRE STELLE: Guida

Puoi utilizzare Meditazione per far recuperare *Concentrazione* ad un altro personaggio in-vece che a te. Il personaggio che riceve la *Concentrazione* deve partecipare attivamente al rito.

QUATTRO STELLE: Rune e sigilli

Meditazione ora fa recuperare 1 *Concentra-zione* in più

MAESTRIA: Guida esperta

Guida ti permette di far recuperare *Concen-trazione* a DUE altri personaggi oltre che a te. I personaggi che ricevono la *Concentrazione* devono partecipare attivamente al rito.

Via dello Stendardo

Tipo: Vie. Scuole: Lupo

UNA STELLA: Tenete la linea!

Una volta per combattimento, puoi alzare in aria lo stendardo della tua banda e urlare "Per lo stendardo di/della/dei <nome banda>: *TENETE LA LINEA!*"

Se lo fai, tutti i tuoi compagni di Banda entro circa 9 metri da te recuperano istantaneamente **2 PA** e si riprendono da qualsiasi effetto **YRDEN**, **AARD** o **AXII**.

COSTO: 5 *Concentrazione*

DUE STELLE: Voce del branco

Tenete la linea! ora costa 1 *Concentrazione* in meno

TRE STELLE: Orgoglio di Kaer Morhen

Mentre tieni in mano lo stendardo della tua banda hai **2 PA** addizionali

QUATTRO STELLE: Forza del branco

Tenete la linea! ora costa 1 *Concentrazione* in meno

MAESTRIA: Fino alla morte!

Una volta per combattimento, puoi alzare in aria uno stendardo della tua banda e urlare "Per lo stendardo di/della/dei <nome banda>: FINO ALLA MORTE!".

Se lo fai, tutti i tuoi compagni di Banda sconfitti entro circa 9 metri da te non sono più sconfitti e recuperano istantaneamente tutti i loro PA e tutti i loro PF.

COSTO: 6 *Concentrazione*

Via della Prima Linea

Tipo: Vie. Scuole: Orso

UNA STELLA: Tattiche di Arnaghad

Questa Via ti permetta di utilizzare due diverse tattiche, in base al tuo stile di combattimento

Carica inarrestabile: Se impugni un'arma a due mani, quando inizi una carica insieme ad almeno altri due personaggi, puoi pagare 5 *Concentrazione* per essere immune a **YRDEN**, **AARD** E **AXII** finché stai correndo verso il tuo nemico più vicino e per i 3 secondi successivi.

Muro di scudi: Se impugni uno scudo e sei in linea con almeno altri due personaggi che impugnano uno scudo, puoi pagare 5 *Concentrazione* per resistere a una chiamata **YRDEN**, **AARD** o **AXII**

DUE STELLE: Primi a colpire

Carica inarrestabile e *Muro di scudi* costano 1 *Concentrazione* in meno

TRE STELLE: Ultimi a cadere

Quando stai usando *Carica inarrestabile* ignori il primo colpo ricevuto.

Quando sei in un *Muro di Scudi* ignori il primo colpo ricevuto in ogni combattimento.

QUATTRO STELLE: Veterani del Nuovo Ordine

Carica inarrestabile e *Muro di scudi* costano 1 *Concentrazione* in meno

MAESTRIA: Carica Eroica

A prescindere dall'arma che impugni, quando guidi una carica verso il nemico, a cui partecipano almeno altri due tuoi alleati, puoi spendere 5 *Concentrazione* per essere immune a qualsiasi colpo, chiamata o invocazione finché non hai raggiunto l'avversario più vicino e per i 3 secondi successivi.

Via del Cacciatore Nascosto

Tipo: Vie. Scuole: Gatto

UNA STELLA: Manto putrido

Se, mentre nessun nemico ti sta osservando, spendi qualche secondo per accucciart in un luogo poco visibile, riparato e nascosto, puoi non farti notare da *mostri* e *mostri superiori*.

Per segnalare che ti stai nascondendo dai mostri, tieni il palmo della mano aperto e alzato. L'effetto finisce se parli, ti muovi o se subisci un qualsiasi colpo o effetto.

NOTA: *Manto putrido* non ti rende invisibile, è una tecnica di mimetizzazione. I *mostri antichi* e quelli particolarmente intelligenti possono comunque accorgersi della tua presenza. Sugli esseri umani questa abilità non ha alcun effetto, anzi, loro si accorgono subito del tuo mantello maleodorante.

COSTO: 4 *Concentrazione*.

DUE STELLE: Icore di Necrofago

Manto putrido costa 1 *Concentrazione* in meno.

TRE STELLE: La caccia ha inizio

Mentre usi Manto purtrido puoi muoverti lentamente, sempre mantenendo una posizione accucciata e restando in zone buie e riparate.

QUATTRO STELLE: Respiro rallentato

Manto putrido costa 1 *Concentrazione* in meno.

MAESTRIA: Imboscata

Se attacchi un *mostro* o un *mostro superiore* con un'arma a una mano mentre sei nascosto grazie a *Manto putrido*, puoi dichiarare un colpo **MOR**. Questo colpo ti permette di ingaggiarlo anche se non potresti.

COSTO: 4 *Concentrazione*

Via dello Strigo

Tipo: Vie. Scuole: Lupo, Grifone

UNA STELLA: Spada e magia

Quando utilizzi un Segno devi tracciare il simbolo una sola volta e non hai bisogno di avere una mano libera. Puoi disegnare il segno con l'elsa della tua arma, tenendo la punta verso il basso e verso l'interno, oppure, se la resa scenica è migliore, utlizzando un talismano o un pugnale.

DUE STELLE: Concentrazione del Grifone

Quando utilizzi un Segno puoi muoverti e i colpi ricevuti non ne interrompono il lancio.

TRE STELLE: Trascendere il Segno

Quando utilizzi un Segno non devi più tracciare il simbolo, ti basterà pronunciare la formula.

Puoi pronunciare la formula mentre stai attaccando o parando, ma quando dici la chiamata dovrai comunque indicare chiaramente il tuo bersaglio.

QUATTRO STELLE: Morso del Lupo Bianco

Una volta per combattimento, dopo aver colpito con successo i tuoi nemici almeno tre volte, anche non lo stesso bersaglio, puoi utilizzare uno dei Segni che conosci senza pagarne il costo in *Concentrazione*.

MAESTRIA: Invocazione silenziosa

Puoi utilizzare i tuoi Segni senza disegnare il simbolo e senza recitare la formula: ti basta indicare un bersaglio e pronunciare il nome del Segno che intendi utilizzare.

Via del Mutante

Tipo: Vie. Scuole: Manticora

UNA STELLA: Gene del Troll

Quando bevi due *pozioni di cura*, puoi scegliere di ignorare i suoi effetti per guadagnare invece **2 PF** aggiuntivi. Questi PF non possono essere guariti o recuperati in alcun modo, se non con un altro utilizzo di *Gene del Troll*.

L'effetto di *Gene del Troll* non è cumulabile.

COSTO: 1 *Concentrazione*

DUE STELLE: Gene del Leshen

Quando bevi due *pozioni d'argento*, puoi scegliere di ignorare i suoi effetti per poter lanciare, entro mezz'ora, un Segno che NON conosci (come se tu avessi il primo livello dell'abilità corrispondente) Puoi utilizzare questo segno anche sui *mostri* e sui *mostri superiori*. Usare il Segno non ti costa *Concentrazione* aggiuntiva oltre al costo di *Gene del Leshen*.

L'effetto di *Gene del Leshen* non è cumulabile.

COSTO: 1 *Concentrazione*

TRE STELLE: Gene del Basilisco

Sei immune al fumo delle granate di *Dimeritio*.

QUATTRO STELLE: Mutageni

Gene del Troll ti fa ora guadagnare **4 PF** aggiuntivi invece di 2.

Gene del Leshen ti permette ora di lanciare 2 Segni. Puoi usare segni diversi oppure due volte lo stesso.

MAESTRIA: Chimera

All'inizio di ogni giornata di gioco puoi scegliere una qualsiasi abilità purché non sia lavorativa. Per tutta la giornata possiedi quell'abilità ai ranghi delle quattro stelle e inferiori.

Via dell'Argento

Tipo: Vie. Scuole: TUTTE

UNA STELLA: L'argento è per i mostri

Per utilizzare questa abilità devi portare con te un'arma secondaria che deve essere una spada a una mano. Quella è la tua spada d'argento. Prima di utilizzare *l'argento è per i mostri devi infoderare* o abbandonare la tua arma principale e impugnare la spada d'argento.

Per un combattimento, puoi ingaggiare i *mostri*

INGAGGIARE significa poter combattere contro i mostri con tutte le tue abilità e con la tua arma d'argento, ma non con altre armi.

COSTO: 1 *Concentrazione*

DUE STELLE: Deargdeith

L'argento è per i mostri ora ti permette di ingaggiare anche i *mostri superiori*.

TRE STELLE: Naevde Seidhe

L'argento è per i mostri ora non ha più un costo in *Concentrazione*

QUATTRO STELLE: Gynvael

L'argento è per i mostri ora ti permette di ingaggiare anche i *mostri antichi*

MAESTRIA: Ultima luce

Puoi dichiarare un colpo **LUX**

COSTO: 4 *Concentrazione*

Via della Tenacia

Tipo: Vie. Scuole: Lupo, Orso

UNA STELLA: Resistenza

Mentre sei sconfitto puoi camminare e parlare, ma devi continuare a contare normalmente il tempo di *sanguinamento*. Se vieni colpito devi pagare 3 *Concentrazione* o l'effetto di *Resistenza* finisce immediatamente. L'effetto ha termine anche se subisci una chiamata **MOR**.

Mentre è attivo l'effetto di *Resistenza* puoi spendere *Concentrazione* solo in questa abilità

DUE STELLE: Duro a morire

Raddoppia il tuo tempo di *sanguinamento*.

TRE STELLE: Resistenza Superiore

Mentre *Resistenza* è attiva puoi combattere e correre.

QUATTRO STELLE: Adrenalina

Mentre *Resistenza* è attiva puoi spendere *Concentrazione* anche in altre abilità.

MAESTRIA: BERSERK

Resistenza non ha più un costo in *Concentrazione* e il suo effetto ha termine solo quando scade il tuo tempo di *sanguinamento*, quando non colpisci un nemico per più di 15 secondi o quando subisci un colpo **MOR**.

Via delle Sette Vite

Tipo: Vie. Scuole: Gatto

UNA STELLA: Schivata

Puoi ignorare un colpo.

COSTO: 6 *Concentrazione*

DUE STELLE: Riflessi

Schivata costa 1 *Concentrazione* in meno.

TRE STELLE: C'è mancato poco!

Schivata può farti ignorare un segno invece di un colpo.

QUATTRO STELLE: Fortuna del Diavolo

Schivata costa 1 *Concentrazione* in meno.

Quando vai in infermeria dopo essere diventato moribondo, peschi due carte invece di una dal mazzo delle brutte cose. Puoi scegliere quale delle due subire.

MAESTRIA: Pensaci tu!

Quando subisci un'invocazione, puoi usare l'invocazione "Per l'Arcano, ha colpito te!" per scaricare il barile su un membro della tua banda entro 9 metri da te.

COSTO: 1 *Concentrazione*

Via del Duellante

Tipo: Vie. Scuole: Gatto, Grifone

UNA STELLA: Dichiarazione di Sfida

Durante un combattimento, dopo aver portato almeno due assalti contro lo stesso nemico, puoi effettuare una *dichiarazione di sfida*. Puoi farlo come preferisci, purché sia un modo eclatante e teatrale e si capisca che stai sfidando un avversario specifico.

A questo punto puoi considerarti in una sfida. Durante una sfida, puoi infliggere 1 colpo **YRDEN** con la spada e 1 colpo **IGNI** con il pugnale contro il nemico che hai sfidato. Inoltre puoi ignorare 1 colpo che ricevi dal tuo avversario.

Costo: 6 *Concentrazione*

DUE STELLE: Intoccabile

Durante la sfida puoi scegliere se ignorare un Segno usato dal tuo avversario invece che ignorare un colpo.

Dichiarazione di sfida ora costa 1 *Concentrazione* in meno.

TRE STELLE: Risse e tornei

Durante la sfida puoi utilizzare 1 colpo di spada **YRDEN** OPPURE di daga **IGNI** addizionale.

QUATTRO STELLE: Spada e daga

Durante la sfida, puoi utilizzare il tuo pugnale per dichiarare un colpo **NIL** invece che un colpo **IGNI**. Questo colpo non può colpire uno scudo.

MAESTRIA: Colpo di scena

Se sei sconfitto dal tuo avversario durante una sfida, dopo pochi secondi puoi rialzarti, dicendo una frase ad effetto, e riprendere a combattere contro il nemico che hai sfidato con tutti i tuoi PA e PF al massimo. Se riesci a battere il tuo avversario, dopo pochi secondi cadi a terra, esausto e sconfitto. Se per qualsiasi motivo ti ritiri dalla sfida, sei sconfitto.



Resistenze

L'Arcano, la Nebbia e le Spine sono le misteriose forze che governano la magia nelle Marche di Confine. L'Arcano rappresenta il potere della vera magia, mentre la Nebbia e le Spine sono energie misteriose.

***Le invocazioni** rappresentano il **vero potere magico**, di molto superiore ai deboli Segni degli strighi. **Le invocazioni** sono **ordini** che iniziano con la formula "Per l'Arcano...", "Per la Nebbia..." oppure "Per le SpinÈ'. Quando le senti rivolte a te dovrai eseguire l'ordine al meglio delle tue possibilità. Se non specificato diversamente, l'effetto ha termine quando hai portato a termine l'ordine che ti è stato comandato.*

***Il Segno della Nebbia e il Segno delle Spine:** Alcuni creature molto potenti o degli stregoni potrebbero marchiarti con il Segno della Nebbia o delle Spine. Il Segno non ha alcun effetto di per sé, ma potrebbe renderti più suscettibile ai poteri malvagi. Per esempio, alcuni mostri potrebbero usare le loro capacità più terribili solo con chi porta il Segno. Non è possibile rimuovere il Segno una volta ricevuto.*

***Il Marchio della Nebbia e il Marchio delle Spine**: Alcune creature molto potenti, dopo averti sconfitto, potrebbero marchiarti con il Marchio della Nebbia o il Marchio delle Spine. Quando li ricevi ti rialzi istantaneamente e sei completamente al servizio della creatura che ti ha inflitto il Marchio. Il marchio dura finché non diventi moribondo, a quel punto, dopo essere passato in infermeria ad affrontare le Brutte Cose, sarai di nuovo padrone della tua volontà.*

***I rampicanti delle Spine**: sono piante innaturalmente dure, spinose e velenose che si avvinghiano intorno a oggetti, aperture e persone. Non possono essere toccati ne rimossi in alcun modo. Se vedete un rampicante che, per esempio, avvolgere uno scrigno, allora non potrete aprirlo in alcun modo senza prima togliere il rampicante. Allo stesso modo se dei rampicanti bloccano un passaggio non potrete attraversalo finchè non ne avrete tolti abbastanza per creare un'apertura dalla quale potete passare comodamente. Non tentate di fare il limbo che la maggior parte di voi ha una certa età. E comunque è vietato.*

NOTA: Quando resisti o sei immune a un effetto, devi rendere palese che non ti ha colpito. Potresti dire "Mancato!" oppure ringhiare, o dire "non basta!" o qualsiasi cosa sia adatto alla situazione.

Resistenza Arcana

Tipo: Resistenze. Scuole: Lupo, Orso

> *UNA STELLA: Forza di volontà*

Puoi resistere a una chiamata **IGNI**, **YRDEN**, **AARD** o **AXII** quando viene utilizzata contro di te.

COSTO: 5 *Concentrazione*

> *DUE STELLE: Ostinazione*

Forza di volontà ora costa 1 *Concentrazione* in meno

> *TRE STELLE: Disciplina*

Forza di volontà ora costa 1 *Concentrazione* in meno

> *QUATTRO STELLE: Occhio interiore*

Forza di volontà ora costa 1 *Concentrazione* in meno

> *MAESTRIA: Battesimo Arcano*

Puoi resistere a una invocazione "Per l'Arcano..."

COSTO: 5 *Concentrazione*

Eco della Nebbia

Tipo: Resistenze. Scuole: Lupo, Gatto

UNA STELLA: Abbraccio della Bruma

Il *Segno della Nebbia* non ha effetto su di te. Dopo averlo ricevuto dovrai togliertelo alla prima occasione utile.

DUE STELLE: Vicino al Velo

La Nebbia non vede chi è troppo vicino alle sue porte.

Il *Marchio della Nebbia* non ha effetto su di te.

TRE STELLE: Parlare con i morti

Su un *mostro* o un *mostro superiore* chiaramente non-morto, puoi utilizzare l'invocazione "Per le Nebbie, rispondi a una mia domanda" e poi porre una singola domanda.

Molto probabilmente la risposta non ti piacerà.

Questa abilità non può essere usata in combattimento.

COSTO: 2 *Concentrazione*

QUATTRO STELLE: Esorcismo

Dopo una cerimonia a tua scelta, possibilmente che comprenda tradizioni popolari come sanguisughe per purificare il sangue, ferri di cavallo per intrappolare il male e altre cose di questo tipo, puoi rimuovere il *Segno della Nebbia* da un altro personaggio.

COSTO: 3 *Concentrazione*

MAESTRIA: Battesimo della Nebbia

Puoi resistere a un'invocazione "Per le Nebbie..." pagando 5 *Concentrazione*.

Quando ricevi un colpo o una chiamata **LUX** subisci 5 *danni* invece di 1

Eco delle Spine

Tipo: Resistenze. Scuole: Lupo, Gatto

UNA STELLA: Cuore di Tenebra

Il *Segno delle Spine* non ha effetto su di te. Dopo averlo ricevuto dovrai togliertelo alla prima occasione utile.

DUE STELLE: Vicino alla Terra

La Spine non vedono chi è troppo vicino al loro cuore.

Il *Marchio delle Spine* non ha effeto su di te.

TRE STELLE: Strappare le Spine

Puoi rimuovere un singolo rampicante delle Spine.

Dopo averlo rimosso, dovrai gettarlo nel bracere del Fuoco Sacro perché venga distrutto.

COSTO: 4 *Concentrazione*

QUATTRO STELLE: Esorcismo

Dopo una cerimonia a tua scelta, possibilmente che comprenda tradizioni popolari come sanguisughe per purificare il sangue, ferri di cavallo per intrappolare il male e altre cose di questo tipo, puoi rimuovere il *Segno delle Spine* da un altro personaggio.

COSTO: 3 *Concentrazione*

MAESTRIA: Battesimo delle Spine

Puoi resistere a un'invocazione "Per le Spine..." pagando 5 *Concentrazione*.

Quando ricevi un colpo o una chiamata **LUX** subisci 5 *danni* invece di 1

Lavorative

All'interno del Kaer esistono Forge e Laboratori Alchemici dove gli artigiani possono effettuare le loro lavorazioni.

I Fabbri possono potenziare armi e armature, mentre gli Alchimisti possono creare pozioni, riconoscibili dal loro colore. Le lavorazioni dei fabbri hanno una durata limitata, ovvero un'ora.

Gli effetti delle pozioni sono:

*La **pozione di cura** fa recuperare **1PF***

*La **pozione d'argento** permette di ingaggiare **i mostri normali** per un combattimento*

*L'**estratto della concentrazione** fa recuperare **3 Concentrazione***

*L'**estratto d'argento** permette di ingaggiare **mostri normali** e **superiori** per un combattimento*

*La **quintessenza stimolante** fornisce **+1 al livello** di un'abilità a scelta per un'ora.*

*La **quintessenza d'argento** permette di ingaggiare un mostro antico*

Forgia: Corazzaio

Tipo: Lavorative. Scuole: Lupo, Orso

UNA STELLA: Manutenzione

Nel campo della tua banda puoi riparare la tua armatura o quella di un altro personaggio, facendogli recuperare tutti i PA. Per farlo almeno due parti dell'armatura devono essere tolte e devi simulare, con attrezzi adeguati, una riparazione per circa tre minuti.

DUE STELLE: Riparazione d'emergenza

Ora puoi usare *Manutenzione* ovunque, purché non durante un combattimento, ma ti costa 1 *Concentrazione*

TRE STELLE: Armoriere

Sai come effettuare una *lavorazione* alla Forgia. Puoi effettuare questa *lavorazione* solo sulle armature di chi possiede l'abilità *olio e cinghie*.

Armatura Rinforzata: Per un ora chi indossa questa armatura riceve +1 al livello della sua Arte corrispondete (Ovvero arte dell'*armatura leggera*, media o pesante).

COSTO: 4 *Concentrazione*

QUATTRO STELLE: Veterano delle Marche

Quando usi Manutenzione puoi riparare contemporaneamente l'armatura di due personaggi allo stesso costo.

MAESTRIA: Cristallo infuso

Sai come effettuare una nuova *lavorazione* alla Forgia. Puoi effettuare questa *lavorazione* solo sulle armature di chi possiede l'abilità *olio e cinghie*.

Armatura Indistruttibile: Chi indossa l'armatura bersaglio di questa abilità subisce un solo *danno* dalle chiamate **IGNI** e **NIL**, dai colpi dei *mostri normali* e superiori, dalle freccie e dalle armi a due mani. L'effetto finisce dopo un'ora o quando l'armatura finisce i PA. L'armatura NON può essere riparata finché questo effetto è attivo.

COSTO: 5 *Concentrazione*

Forgia: Armaiolo

Tipo: Lavorative. Scuole: Orso

UNA STELLA: Polvere d'Argento

Sai come effettuare *lavorazioni* alla Forgia, lavorando sull'arma che intendi migliorare per alcuni minuti. Puoi effettuare *lavorazioni* solo sulle armi di chi possiede l'abilità olio e cote. Se l'arma su cui applichi la *lavorazione* non viene usata per combattere entro un'ora, la *lavorazione* non ha più effetto.

Puoi effettuare le *lavorazioni* filo d'argento e infusione d'argento.

Filo d'Argento: per il prossimo combattimento, l'arma può essere usata per ingaggiare i *mostri*.

COSTO: 2 *Concentrazione*

Infusione d'Argento: per il prossimo combattimento, l'arma può essere usata per ingaggiare *mostri* e *mostri superiori*.

COSTO: 3 *Concentrazione*

DUE STELLE: Rune elementali

Aggiungi le *lavorazioni* seguenti a quelle che puoi fare presso la Forgia.

Runa Della Terra: L'arma su cui hai applicato la runa deve, con il primo colpo che sferra, dichiarare **YRDEN**

COSTO: 3 *Concentrazione*

Runa dell'Aria: L'arma su cui hai applicato la runa deve, con il primo colpo che sferra, dichiarare **AARD**

COSTO: 4 *Concentrazione*

Runa del Fuoco: L'arma su cui hai applicato la runa deve, con il primo colpo che sferra, dichiarare **IGNI**

COSTO: 5 *Concentrazione*

TRE STELLE: Tradizione nanica

Le *lavorazioni* fornite da Polvere d'argento e Rune elementali costano 1 *Concentrazione* in meno

QUATTRO STELLE: Ferro meteoritico

Aggiungi la *lavorazione* seguente a quelle che puoi fare presso la Forgia.

Placcatura d'Argento: per il prossimo combattimento, l'arma può essere usata per ingaggiare i *mostri antichi*.

COSTO: 4 *Concentrazione*

MAESTRIA: Rune proibite

Aggiungi le *lavorazioni* seguenti a quelle che puoi fare presso la Forgia.

Runa della Morte L'arma su cui hai applicato la runa deve, con il primo colpo che sferra, dichiarare **NIL**

COSTO: 6 *Concentrazione*

Runa della Luce: L'arma su cui hai applicato la runa deve, con il primo colpo che sferra, dichiarare **LUX**

COSTO: 6 *Concentrazione*

Alchimia: Distillazione

Tipo: Lavorative. Scuole: Manticora

> *UNA STELLA: Pratica della Distillazione*

Nel laboratorio alchemico puoi creare *pozioni d'argento* pagando per ciascuna 5 *Concentrazione*, utilizzando i reagenti e seguendo la procedura necessari. Se possiedi anche l'abilità *Alchimia: Diluizione* il costo in *Concentrazione* scende a 4

> *DUE STELLE: Padronanza della distillazione*

Nel laboratorio alchemico puoi ora creare anche *Estratti della Concentrazione* pagando per ciascuno 5 *Concentrazione*, utilizzando i reagenti e seguendo la procedura necessari. Se possiedi anche l'abilità *Alchimia: Diluizione* il costo in *Concentrazione* scende a 4

> *TRE STELLE: Siero Distillato*

Quando somministri le seguenti *pozioni*, *estratti* o *quitessenze* a un altro personaggio, puoi spendere 4 *Concentrazione* per modificarne gli effetti

Pozione di cura: invece che guarire punti ferita concede **2 PF** bonus che non possono essere curati in alcun modo. Questo effetto non è cumulabile con *Gene del Troll*.

Pozione d'Argento: permette di ingaggiare anche *mostri superiori*

Estratto della Concentrazione: fa recuperare 6 *Concentrazione* invece di 3

Quintessenza Stimolante: Concede +2 in un'abilità a scelta invece di +1

> *QUATTRO STELLE: Efficienza*

Siero distillato ora ti costa 1 *Concentrazione* in meno.

> *MAESTRIA: Segreti delle Sabbie*

Nel laboratorio alchemico puoi ora creare anche quintessenze d'argento pagando per ciascuna 5 *Concentrazione* e utilizzando i reagenti e seguendo la procedura necessaria. Puoi scoprire le *pozioni antiche* e i *veleni* della *distillazione*.

Alchimia: Diluizione

Tipo: Lavorative. Scuole: Manticora

> *UNA STELLA: Pratica della Diluizione*

Nel laboratorio alchemico puoi creare *pozioni di cura* pagando per ciascuna 5 *Concentrazione* utilizzando i reagenti e seguendo la procedura necessari. Se possiedi anche l'abilità *Alchimia: Distillazione* il costo in *Concentrazione* scende a 4

> *DUE STELLE: Padronanza della diluizione*

Nel laboratorio alchemico puoi ora creare anche estratti d'argento pagando per ciascuna 5 *Concentrazione*, utilizzando i reagenti e seguendo la procedura necessari. Se possiedi anche l'abilità *Alchimia: Distillazione* il costo in *Concentrazione* scende a 3

> *TRE STELLE: Siero diluito*

Puoi somministrare una singola *pozione*, *estratto* o *quintessenza* a due personaggi diversi. Entrambi ricevono gli interi benefici.

COSTO: 4 *Concentrazione*

> *QUATTRO STELLE: Efficenza*

Siero diluito ora ti costa 1 *Concentrazione* in meno.

> *MAESTRIA: Misteri di Zerrikania*

Nel laboratorio alchemico puoi ora creare anche *Quintessenze Stimolanti* pagando per ciascuna 4 *Concentrazione* e utilizzando i reagenti e seguendo la procedura necessaria. Puoi scoprire le *pozioni antiche* e i *veleni* della *diluizione*.

Magia Rituale

Tipo: Lavorative. Scuole: Grifone

> *UNA STELLA: Incanalare i Sigilli*

Al circolo runico, dopo avere effettuato una cerimonia a tua scelta della durata di qualche minuto, puoi vincolare un Sigillo Minore a un personaggio. Quando un sigillo è vincolato i suoi effetti sono attivi e deve essere portato affisso all'armatura o ai vestiti. Ogni personaggio può avere un solo Sigillo vincolato.

COSTO: 3 *Concentrazione*

> *DUE STELLE: Rituale Arcano*

Puoi officiare rituali invocando l'Arcano presso l'antico circolo runico.

I rituali sono cerimonie complesse tramite le quali è possibile ottenre qualsiasi effetto, ma che vengono principalmente usati per la creazione di oggetti magici.

Per preparare un rituale dovrai per prima cosa scegliere quali reagenti utilizzare. Qualsiasi cosa può essere un reagente per un rito. Scegli bene.

Quando avrai scelto i reagenti e capito come questi contribuiranno alla tua grande opera, dovrai confrontarti con il vecchio e cieco custode del Circolo che dorme sotto il tavolo della Scuola del Grifone.

A questo punto, se il vecchio non ti ha distolto dal tuo intento, dovrai pagare una grande quantità di oro per preparare le polveri necessarie a risvegliare le rune e, quando sarà giunto il momento a te assegnato, potrai celebrare il rito insieme a tutti coloro che vorranno aiutarti. Ti conviene anche difendere i confini del cerchio.

A questo punto probabilmente morirai. Se così non dovesse essere, FORSE otterai quello che hai chiesto.

NOTA: Rituale Arcano è un'abilità MOLTO difficile e costosa da usare, se la prendi è MOLTO probabile che tu non riesca mai ad utilizzarla. Pensaci bene.

> *TRE STELLE: Maestria dei Sigilli*

Incanalare i Sigilli ora costa 2 *Concentrazione* in meno

> *QUATTRO STELLE: Polvere alla Polvere*

Devi spendere meno oro per pagare le polveri rituali

> *MAESTRIA: Patto Oscuro*

Quando raggiungi per la prima volta questa Maestria dovrai scegliere tra la Nebbia e le Spine.

Finché possiedi questa maestria puoi invocare la forza che hai scelto nei tuoi rituali.

Finché possiedi questa maestria i colpi **LUX** ti infliggo la chiamata **NIL** invece di un solo *danno*.

Background

Tutti i personaggi sanno leggere, firmare con il proprio nome e scrivere qualche tremolante parola. Solo i Saggi sanno scrivere decentemente.

Solo i Veterani possono legare gli altri personaggi.

Nel Kaer esiste una bacheca: è usata dallo staff per darvi comunicazioni d'ambientazione durante il gioco, come per esempio "c'è stata una battaglia a Oxenfurt" che dovete considerare sempre vere. È vietato affiggere o strappare manifesti dalla bacheca.

*Con **Oste del Kaer** intendiamo un membro dello staff che si occupa di gestire una taverna interna al castello e alcune dinamiche di gioco*

*Le **menomazioni**, le **menomazioni gravi e i malefici** sono conseguenze **permanenti**, come perdere un occhio o l'uso di un arto, che possono capitarvi se pescate la carta sbagliata dal Mazzo delle Brutte Cose*

Contrabbando

Tipo: Lavorative. Scuole: Gatto

> *UNA STELLA: Ricettatore*

All'inizio dell'Evento ricevi un pacchetto di risorse casuali (può contenere monete e/o reagenti)

> *DUE STELLE: Mercato Nero*

Puoi andare in taverna per chiedere all'oste del Kaer di darti un pacchetto di rendita aggiuntivo.

COSTO: 6 *Concentrazione*

> *TRE STELLE: Scorte d'emergenza*

Mercato Nero ora costa 1 *Concentrazione* in meno

> *QUATTRO STELLE: Favore del Sindacato*

Puoi chiedere all'assistente del laboratorio alchemico un reagente a tua scelta

COSTO: 3 *Concentrazione*

> *MAESTRIA: Serata Fortunata*

Quando usi *Mercato Nero* puoi tirare una moneta.

Testa: prendi TRE pacchetti.

Croce: non prendi niente.

Saggio

Tipo: Background. Scuole: TUTTE

UNA STELLA: Scrivano

Il tuo personaggio sa scrivere, anche testi lunghi e complessi. Riesce perfino a usare grafia civettuola e bello stilo. Meglio di quasi tutti gli scrittori di larp, quindi.

DUE STELLE: Umarell

Puoi assistere un alchimista o un fabbro nelle loro preparazioni e *lavorazioni*. Se concedi i tuoi saggi consigli dall'inizio alla fine del processo, possibilmente tenendo le mani dietro la schiena, l'artigiano può spendere 4 *Concentrazione* in meno

Un artigiano può essere assistito da un solo saggio alla volta. Un Saggio non può darsi consigli da solo. Solo uno sciocco penserebbe il contrario. Questa abilità può essere usata una sola volta per ogni *lavorazione*.

COSTO: 3 *Concentrazione*

TRE STELLE: Superstizione

Puoi assistere un ritualista nella preparazione della teoria magica del suo rito da sottoporre al vecchio custode del circolo runico. Se lo fai e rispondi in maniera convincente alle domande del custode, il rito sarà più stabile.

Un ritualista può essere assistito da un solo saggio alla volta. Vi stupirà, ma nemmeno per i rituali il Saggio può darsi consigli da solo

COSTO: 4 *Concentrazione*

QUATTRO STELLE: Non si fa così

L'effetto di *Umarell* fa ora risparmiare solo 3 *Concentrazione* all'artigiano assistito ma costa solo 2 *Concentrazione* al saggio che concede i suoi consigli.

MAESTRIA: Voce della piazza

Puoi scrivere un messaggio e consegnarlo allo staff che lo affigerà sulla bacheca, proprio come se fosse una delle comunicazione di ambientazione da considerare sempre vere che di solito si trovano lì affisse.

COSTO: 6 *Concentrazione*

Veterano

Tipo: Background. Scuole: TUTTE

UNA STELLA: Legare

Puoi legare un umano, assicurandoti così che non possa liberarsi dai legacci. Mentre leghi il tuo bersaglio, ricordagli che in passato hai fatto la guardia e che i tuoi nodi sono ben saldi. Per poter legare una persona devi avere rappresentazioni scenografiche adatte come corde spesse e lunghe, catene o altro.

DUE STELLE: Perquisire

Sai come perquisire a fondo. Mentre stai frugando nelle scarselle di qualcuno puoi dire "Ho fatto la guardia, so come perquisire" e il tuo bersaglio dovrà consegnarti eventuali oggetti che ha occultato grazie all'abilità *Nascondere Oggetti*.

COSTO: 4 *Concentrazione*

TRE STELLE: Il mestiere delle armi

Hai **1 PA** in più

QUATTRO STELLE: Guardia

Perquisire ora ti costa 1 *Concentrazione* in meno

MAESTRIA: Interrogatorio Arcano

Dopo una scena di interrogatorio di almeno dieci minuti, in cui la tua vittima deve essere completamente in tuo potere, puoi usare l'invocazione "Per l'Arcano, rispondi sinceramente con un SI o con un NO alle mie prossime tre domande"

Puoi decidere quale taglio dare al tuo stile di interrogatorio: forse sei un feroce torturatore amante dei coltelli o un alchimista sadico che si diverte a far colare acido sui capezzoli delle sue vittime. Magari sei un mentalista manipolatore o un esperto di Segni che usa quel tanto di magia che basta per rendere i coltelli roventi. Qualsiasi cosa tu scelga, la scena deve essere chiaramente aggressiva e credibile.

COSTO: 7 *Concentrazione*

Cerusico

Tipo: Background. Scuole: Lupo, Gatto, Manticora

UNA STELLA: Trattare ferite

Quando un personaggio è sconfitto, se si toglie buona parte dell'armatura puoi trattare le sue ferite. Se gli presti soccorso con scenografie adeguate e dando vita a una scena credibile blocchi istantaneamente il suo tempo di *sanguinamento* che resterà bloccato fino a quando ti occuperai del tuo paziente. Se ti occupi di un paziente per circa quattro minuti, questo non sarà più sconfitto e si curerà tutti i PF.

Puoi bloccare il *sanguinamento* e prestare cure solo ad un paziente alla volta.

COSTO: 1 *Concentrazione*

DUE STELLE: Impacco lenitivo

Trattare ferite non ha più un costo in *Concentrazione*

TRE STELLE: Segaossa

Puoi utilizzare tre *pozioni di cura* per curare una menomazione.

QUATTRO STELLE: Infermiere da campo

Puoi occuparti di due pazienti alla volta usando *Trattate ferite*

MAESTRIA: Medico Eccellente

Puoi utilizzare cinque *pozioni di cura* per curare una menomazione grave

Canaglia

Tipo: Background. Scuole: Lupo, Orso, Gatto

UNA STELLA: Amici nei bassifondi

All'inizio di ogni evento ricevi 2 Oren addizionali

DUE STELLE: Divincolarsi

Puoi liberarti da qualunque tipo di legaccio, manetta o corda in 30 secondi.

COSTO: 1 *Concentrazione*

TRE STELLE: Nascondere oggetti

Puoi usare un sacchetto di stoffa nera, che verrà fornito a inizio a evento a tutti i furfanti, per nascondere e portare con te degli oggetti. Quando vieni perquisito, puoi pagare 3 *Concentrazione* per non dover consegnare gli oggetti che si trovano in questo sacchetto, a meno che a perquisirti non sia una guardia che ti dice qualcosa di simile a "Ho fatto la guardia, so come perquisire". In quel caso dovrai consegnare il malloppo.

QUATTRO STELLE: Pertugio oscuro

Nascondere Oggetti ora costa 1 *Concentrazione* in meno

MAESTRIA: Avvocato del Diavolo

Puoi mentire quando un qualsiasi effetto, comprense le invocazioni, ti obbligherebbe invece a dire la verità.

Benandante

Tipo: Background. Scuole: Lupo, Orso, Gatto, Grifone

UNA STELLA: Preghiera popolare

Mentre un moribondo è agonizzante in infermeria, puoi fare su di lui una benedizione insieme religiosa e ispirata al folklore popolare, per proteggerlo dalla mala sorte. Quando il personaggio che hai benedetto dovrà pescare dal mazzo delle Brutte Cose, potrà pescare due carte e sceglierne una.

Quando usi qualsiasi potere dell'abilità *Benandante* devi dare un tema religioso alle tue cerimonie. Scegli tu la religione, può essere il Fuoco Eterno, il culto del Sole imperiale, il culto di Melitele o magari credenze ancora più pagane provenienti dalle isole Skellige o dai confini remoti del Continente. Ricorda però, non sei un vero e proprio sacerdote.

COSTO: 2 *Concentrazione*

DUE STELLE: Scacciare il malocchio

Puoi fare una piccola cerimonia o, meglio, una mezza preghiera ricca di scaramanzia, per provare a togliere il malocchio da un altro personaggio. Alla fine della cerimonia, che deve durare almeno dieci minuti e come sempre mischiare la tradizione della tua religione con quella del popolo, il personaggio su cui la hai effettuata si libera dagli effetti di ogni invocazione.

Inoltre, utilizzando 5 *Pozioni d'Argento* oltre al costo in *Concentrazione*, puoi guarire un personaggio da un maleficio.

COSTO: 5 *Concentrazione*

TRE STELLE: Fare il malocchio

Quando usi *Preghiera Popolare*, puoi scegliere tu la carta del bersaglio, ma devi fare effettuare una cerimonia che sia chiaramente minacciosa, portatrice di malocchio e sventura e, perché no, piena di colorite ingiurie.

QUATTRO STELLE: La Falange di Santa Rutilia

Un tuo oggetto è una reliquia portafortuna: puoi tenerlo o donarlo ad altri giocatori. Se il possessore della reliquia dovesse pescare dal mazzo delle Brutte Cose, può pescare invece TRE carte e scegliere quella che preferisce.

MAESTRIA: Profeta

Quando usi *Preghiera Popolare* puoi scegliere dal mazzo la carta da far pescare al bersaglio della tua cerimonia. Se scegli La Morte dovrai pescare anche tu una carta dal mazzo, che sarà scelta dalla tua vittima.

COSTO: 9 *Concentrazione*

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

È inutile girarci intorno, stiamo giocando una campagna fantasy e la progressione del personaggio ne è un elemento fondamentale.

Durante il gioco troverete diverse occasioni per apprendere nuove capacità: la più comune è tramite le Scuole, in base alle risorse e ai maestri loro disponibili, ma ci saranno anche altre personalità disposte ad addestrare qualcuno di voi in cambio del giusto prezzo e, soprattutto, al di fuori della struttura del Nuovo Ordine.

Che siano denaro, risorse o forse uno specifico favore, **c'è sempre un prezzo da pagare** per questa rara opportunità.

Non vi è limite al numero di abilità che un personaggio può imparare, ma prima di ogni evento, dovrà indicare un massimo di 4 abilità quali attive per l'evento stesso.

Inoltre, prima di ogni evento, dovrete indicare quale delle vostre abilità sarà la vostra **specialità**.

NOTA: Questo vi permette, a tutti gli effetti, di cambiare specialità tra un evento e l'altro.

IMPORTANTE: imparare nuove abilità non sarà affatto semplice e non aspettatevi che ogni personaggio riesca a farlo durante un singolo evento, anzi! Apprendere una nuova abilità sarà l'eccezione e non la regola.

INOLTRE, oltre alle abilità di base, che tutti all'inizio possono scegliere, esisteranno abilità **avanzate** e **rare**.

Queste abilità sono decisamente più forti o versatili di quelle comuni ma saranno estremamente difficili da apprendere.

A partire dal prossimo anno, potrete leggere l'elenco delle abilità avanzate sul documento delle abilità, mentre quelle rare saranno per sempre segrete.

NOTA: durante l'evento di quest'anno NON sarà possibile imparare abilità avanzate o rare. Sono una meccanica che introdurremo dall'anno prossimo ma ci teniamo a spiegarvela adesso così potrete farvi un'idea di come potranno crescere i vostri personaggi.

NOTA: Nell'elenco delle abilità trovate alcune capacità avanzate e rare messe come ESEMPIO.

IMPORTANTE: Le abilità rare e avanzate si comportano esattamente come tutte le altre. Quindi in ogni momento non potrete mai avere più di quattro abilità attive in totale.

MECCANICHE DI GIOCO

The Witcher - La Restaurazione è un evento costruito a partire dalle sue **meccaniche di gioco**. Il nostro scopo è quello di realizzare un ambiente il più possibile **aperto e reattivo**, dove non sarete semplicemente i protagonisti di una storia già scritta, ma i veri artefici del vostro destino. I sistemi che servono per creare un'**esperienza sandbox** in grado di darvi gli strumenti per vivere una vera avventura **emergente** non sono pochi ma non preoccupatevi, abbiamo contrassegnato con punto esclamativo **[!] le meccaniche che dovrete obbligatoriamente conoscere**.

In questa sezione

CONCETTI FONDAMENTALI 170
[!] I mostri 170
[!] La fama 172

OPPORTUNITÀ DI GIOCO 173
Conseguenze per ogni azione: i Custodi 173
Le Cinque Scuole 176
Il controllo delle Marche di Confine: i Margravi 176
L'indipendenza dell'Ordine 179
[!] Le incursioni notturne 180

IL NUOVO ORDINE 181
La legge dell'Ordine 181
I Capitani dell'Ordine 183
Gli Ufficiali dell'Ordine 183
Gli Schiavi dell'Ordine 185
[!] Gli sguatteri 186

I VOSTRI PERSONAGGI 186
[!] Le Bande 186
I coscritti 186
[!] Leggere e Scrivere 187
[!] L'abito fa il Monaco 187

MAGIA E PRODIGI 188
[!] Sigilli 188
La Nebbia e le Spine 189
Il Circolo Runico 190

ALTRO 191
Reagenti, pozioni e lavorazioni 191
Monete 191
[!] La bacheca 192
[!] Legare, torturare, perquisire 192
GWENT 193
[!] Il dimeritio 193

Safeword: parole di sicurezza 194

CONCETTI FONDAMENTALI

[!] I mostri

Quale storia di Strighi è priva di **creature mostruose**, combattimenti al limite della sopravvivenza e di loschi armati privi di remore quanto di igiene personale?

Nessuna. Per questo in **The Witcher - La Restaurazione** abbiamo deciso di porre particolare enfasi alla gestione dei **mostri**.

Partiamo da un punto fondamentale: **i mostri sono forti.** Voi non siete come gli strighi di un tempo, siete poco più che semplici mercenari delle Marche di Confine. Ingaggiare anche un solo mostro è per alcuni di voi un'impresa titanica, per altri praticamente suicidio. **Bisogna essere preparati.**

La regola base è semplice: **non potete INGAGGIARE i mostri.**

Ma cosa vuol dire **INGAGGIARE**? Vuol dire poter prendere parte, in qualsiasi modo, a un combattimento contro uno o più mostri. Se non potete ingaggiare i mostri non c'è niente che possiate fare: non potete IN ALCUN MODO partecipare al combattimento, nemmeno usando magie o facendo da scudo umano per i vostri compagni.

Quando un'abilità o un effetto vi permettono di **INGAGGIARE** i mostri, vi concedono di **partecipare al combattimento** utilizzando al meglio tutte le vostre abilità. Se la possibilità di **INGAGGIARE** è data da un'arma (come nel caso dell'abilità **Via dell'Argento** o dal potere della **lavorazione** di un **fabbro**) DOVETE per forza utilizzare quell'arma durante lo scontro, oltre ovviamente a potervi servire di **Segni**, **Vie** e qualsiasi altro potere a vostra disposizione. Se la possibilità di **INGAGGIARE** è un potere non legato a nessuna arma, come nel caso di una pozione d'argento, potrete combattere con qualsiasi arma in vostro possesso.

Per ricapitolare:

- Se NON potete **INGAGGIARE** i mostri non avete modo di partecipare al combattimento, nemmeno come scudi umani. Allontanatevi di almeno qualche metro dalla zona dello scontro.
- Se potete **INGAGGIARE** i mostri, potete combattere al pieno delle vostre forze.
- Alcuni poteri, come i livelli avanzati di alcuni Segni, non usano la parola chiave **INGAGGIARE** ma vi dicono "potete usare questo potere contro i mostri normali e superiori". Significa che potete, appunto, utilizzare SOLO quel potere e poi cercare di ritirarvi in qualche modo.

Inoltre, i **mostri** sono divisi per **categoria**, o livello di potere. La vostra capacità di ingaggio è strutturata in modo da poter ingaggiare fino ad un certo livello e quelli inferiori. Se non potete

ingaggiare un certo livello di mostro, non fatelo! Magari qualcun altro oltre a voi può farlo, o si sta preparando a farlo - a loro andrà probabilmente la taglia sulla testa di quella creatura.

Le categorie di mostri sono tre, *Mostri Comuni*, *Mostri Superiori* e *Mostri Antichi*:

MOSTRI COMUNI

Ad esempio Vodnic o Necrofagi. Si possono riconoscere per il **costume evidentemente mostruoso** e spesso corredato da **maschera**, **make-up** o **protesi**. Utilizzano **armi a una mano** o **artigli** mostruosi. I loro colpi infliggono sempre **DUE DANNI,** a prescindere dall'arma che stanno utilizzando. NON è possibile INGAGGIARE i mostri comuni senza l'abilità o il potere corretto.

MOSTRI SUPERIORI

Hanno la stessa rappresentazione dei mostri comuni, quindi costume mostruoso spesso corredato da maschera, make-up o protesi ma impugnano sempre **armi a due mani.** I colpi dei mostri superiori hanno un effetto analogo a quello della chiamata **NIL**, sia quando vanno a segno che quando vengono parati. rendendo il bersaglio **sconfitto** con un solo colpo. (**NOTA**: *i mostri NON dichiarano mai la loro chiamata, dovrai ricordarti che i colpi dei mostri superiori equivalgono a NIL.*)

NON è possibile INGAGGIARE i mostri superiori senza l'abilità o il potere corretto. Le abilità che permettono di INGAGGIARE solo i mostri comuni non bastano per affrontare i mostri superiori.

MOSTRI ANTICHI

Come ad esempio il Leshen, sono riconoscibili per il loro **costume unico, gigantesco ed elaborato**. I colpi dei mostri antichi hanno un effetto analogo a quello della chiamata **MOR**, sia quando vanno a segno che quando vengono parati. rendendo il bersaglio **moribondo** con un solo colpo. (**NOTA**: *i mostri NON dichiarano mai la loro chiamata, dovrai ricordarti che i colpi dei mostri antichi equivalgono a MOR.*)

NON è possibile INGAGGIARE i mostri antichi senza l'abilità o il potere corretto. Le abilità che permettono di INGAGGIARE solo i mostri superiori non bastano per affrontare i mostri superiori. Poter INGAGGIARE un mostro antico è solo l'inizio: molto spesso per sconfiggere questi orrori è necessario conoscere il loro punto debole.

NOTA: *nel gioco incontrerete anche avversari non mostruosi, come per esempio briganti, soldati dell'Impero o dei Regni del Nord, ma anche malcapitati marchiati dalla Nebbia e dalle Spine o maghi malvagi e potenti come il Navigatore. Questi* ***umani ed elfi*** *non indosseranno mai maschere, costumi mostruosi o protesi vistose. Potete tranquillamente INGAGGIARE questi avversari senza bisogno di poteri o abilità speciali.*

[!] La fama

Ognuna delle vostre bande ha una certa notorietà nelle Marche di Confine e all'interno del Nuovo Ordine. Questa reputazione è rappresentata dal **livello di fama** assegnato ad ogni banda e influenza non solo quanto siete famosi ma, soprattutto, **quanto sono forti le vostre abilità.**

Ogni banda ha un livello di fama, espresso in **stelle sul suo stendardo**, che può variare da **UNO** a **QUATTRO**. Il livello di fama di tutte le bande può essere consultato nella **Sala delle Armi**, gestita e controllata dalla **Scuola del Grifone**.

Come leggerete nella sezione apposita, le abilità dei vostri personaggi hanno diversi livelli di potere, che corrispondono al livello di fama raggiunto dalla vostra banda. Questo vuol dire che se la vostra banda ha tre stelle di fama, le vostre abilità saranno attive fino al terzo livello.

La **fama**, si sa, è una padrona capricciosa, anche più di sua sorella fortuna, e può **salire e scendere** secondo i capricci del fato e, soprattutto, come conseguenza delle vostre azioni.

Nello specifico, **la fama della vostra banda può cambiare solo la mattina prima di ogni giorno di gioco**. La fama non cambierà mai durante una singola giornata e non dovrete andare istericamente nella Sala delle Armi per controllare quanto è famosa la vostra banda.

NOTA: *I cambiamenti alla fama sono **decisi dallo Staff** e comunicati agli **araldi** che si preoccuperanno di aggiornare la Salda delle Armi e aggiungere o togliere stelle d'oro dagli stendardi di ciascuna banda. A parte in questa occasione i giocatori **NON POSSONO** toccare il tabellone della fama nella **Sala delle Armi** o le **stelle d'oro** sui vari stendardi.*

Come abbiamo detto, la fama è capricciosa, ma come si guadagna e, soprattutto, come si perde?

Non vi diremo mai, di preciso, a quali azioni corrisponde un aumento di fama. Sicuramente ricoprirvi di gloria, completare contratti, pagare trovatori perché cantino le vostre gesta, dare feste dove liquori e cortigiane non mancano e ostentare ricchezza e prestigio sono modi sicuri per farsi un nome nelle Marche di Confine e nel Nuovo Ordine. Tuttavia **la fama è una questione personale per ogni banda**, e non è detto che i severi idealisti del Patto del Giglio avranno lo stesso trattamento e lo stesso metro di giudizio dei contrabbandieri delle Onde Nere. Allo stesso modo, essere umiliati in battaglia sarà più grave per una banda che si è costruita una reputazione intorno a quello piuttosto che per una compagnia di tavernieri che sanno a stento tenere in mano una spada.

Se non è chiaro a quali azioni corrisponde un aumento di fama, lo stesso è vero anche per la sua perdita. Con alcune eccezioni. Ci sono infatti alcune circostanze che causeranno sempre una perdita di fama per la vostra banda.

Se il membro di una banda **dovesse essere sconfitto dai mostri e lasciato moribondo nel bosco** o comunque in una condizione in cui, a rigor di logica, non dovrebbe esserci speranza per lui o per lei, non uccideremo il personaggio, che narrativamente troverà un modo di salvarsi e strisciare fino in infermeria, ma daremo sicuramente una penalità alla fama della sua banda.

Allo stesso modo, essere puniti in modo ufficiale, con intercessione di uno dei tre ambasciatori delle Potenze, per **aver infranto la Legge dell'Ordine**, comporta sempre, tra le altre punizioni, una perdita di fama.

Infine, essere **sconfitti in una disfida ufficiale** organizzata con tutti i crismi e svolta sotto gli occhi di tutti porta sempre a una perdita di fama.

NOTA: *solo essere sconfitti durante la disfida porta questo effetto. Rifiutarla farà di voi dei codardi ma non avrà conseguenze immediate e automatiche. Inoltre, se perdere una disfida fa scendere il livello di fama, vincerla non ha alcun effetto sulla fama.*

OPPORTUNITÀ DI GIOCO

Conseguenze per ogni azione: i Custodi

I Segretari delle cinque **Scuole** svolgono anche il ruolo di **Custodi**, ognuno di un diverso ambito. Questi Custodi sono, a tutti gli effetti, dei ***Dungeon Master* in gioco** che si occupano di dare conseguenze alla vostre azioni relative all'ambito di cui si occupano. **Per il giusto prezzo.**

Dietro il pagamento di una "tassa" di alcune monete d'oro infatti potrete chiedere ai Custodi di dare seguito ad alcune azioni che avete compiuto durante il gioco.

Durante il gioco avrete infatti la possibilità di chiedere che alcune **specifiche azioni** che avete fatto (per esempio riempire il bosco di feticci per attirare un Leshen) **abbiano conseguenze,** ovvero che a un certo punto QUALCOSA si renda conto delle esche che avete piazzato. Sono i Custodi a occuparsi di questo. Tuttavia, per poter chiedere ai Custodi di dare seguito a una vostra azione, **dovrete pagare una *"tassa"* di alcune monete d'oro.** Non si tratta di un pagamento *"in gioco"* per cui potete avere sconti tramite trattative o minacce, ma di un modo simbolico per rappresentare gli sforzi che avete fatto per raggiungere il vostro scopo. Allo stesso tempo, questa *"tassa"* ci garantisce di non essere sommersi da richieste e ci da quindi il tempo per esaminare e dare seguito a quello che riceviamo.

Dopo aver raccontato al Custode le azioni che avete compiuto, l'effetto che desiderate e aver pagato la tassa potrete stare certi che, presto o tardi, **qualcosa succederà.** Forse addirittura quello che volevate.

Come detto, ogni Custode si occupa di un diverso ambito:

Il Segretario della **Scuola del Lupo** è anche **Custode della Caccia** e si occupa di dare seguito a tutte le azioni che riguardano l'influenzare il comportamento dei mostri e, nello specifico, attirarli al Kaer.

Il Segretario della **Scuola del Grifone** è anche **Custode dei Rituali** e si occupa di assistervi nella preparazione di rituali al Circolo Runico e, a volte, anche di altri esperimenti magici o scientifici.

Il Segretario della **Scuola del Gatto** è anche **Custode di Araldica** e si occupa di dare seguito alle vostre azioni che hanno come scopo quello di influenzare, o far giungere al Kaer, specifici PNG.

Il Segretario della **Scuola dell'Orso** è anche **Custode delle Marche** e si occupa di dare seguito alle vostre azioni che hanno come scopo quello di influenzare la politica delle Marche di Confine.

Il Segretario della **Scuola della Manticora** è anche **Custode delle Cronache** e si occupa di dare seguito alle azioni che hanno come scopo quello di vedere realizzato nel mondo di gioco il vostro background personale, come per esempio incontrare la sorella perduta che vi siete inventati durante la creazione del personaggio. **NOTA**: *La tassa da pagare al Custode delle Cronache è ALMENO cinque volte più alta delle altre.*

L'ammontare preciso della tassa da pagare ai Custodi per le vostre richieste sarà pubblicato pochi giorni prima di ogni evento.

Vediamo ora di andare più nel dettagli di questa meccanica.

The Witcher - La Restaurazione è un larp costruito per permettervi di creare, evento dopo evento, la **storia emergente** del vostro personaggio e della vostra banda. Perché possiate farlo, però, è indispensabile darvi uno strumento per influenzare il mondo di gioco e farci sapere i vostri desideri e le vostre aspirazioni. Quello strumento sono i Custodi.

Durante il larp, infatti, potrebbe capitarvi di avere un'idea o un piano non immediatamente attuabile con le meccaniche di gioco standard. Forse volete attirare al Kaer un mostro che non era previsto dalla nostra timeline, invitare nel vostro campo un particolare PNG o, magari, assoldare dei briganti per terrorizzare un villaggio e farvi poi assoldare per difenderlo.

Cosa potete fare in questi casi?

Per prima cosa, **pensate a cosa volete**. Volete attirare un Leshen nelle rovine vicino al Kaer? Volete invitare il marchese di Brugge al vostro campo? Volete distruggere la reputazione di un'altra banda?

A questo punto, decidete **COME volete raggiungere il vostro scopo**. Forse avete letto da qualche parte che il Leshen è attratto da feticci imbevuti di sangue o che il marchese non sa resistere a una bella festa. Insomma, fate un piano.

Una volta che avete il vostro piano **METTETELO IN ATTO**: andate nel bosco, costruite i feticci e riempiteli di sangue, oppure fate sapere a tutti che domani sera darete una grande festa al vostro

campo e scrivete una lettera d'invito al marchese di Brugge. Questo è il primo momento chiave. Valuteremo il vostro successo sulla base delle vostri azioni.

Una volta COMPIUTE LE VOSTRE AZIONI, **cercate il Custode adatto.** Raccontategli cosa avete fatto (e che DOVETE aver compiuto davvero durante il gioco), che effetto vi aspettate e per **quale motivo**. Spiegare il motivo per cui, secondo voi, le vostre azioni debbano avere una specifica conseguenza è il secondo momento chiave di questo processo e il secondo metro con cui valuteremo il vostro successo. Dopo esservi spiegati dovrete solo pagare la tassa e aspettare.

> ***ESEMPIO*** *- L'evocazione della Driade.*
>
> *Volete attirare una Driade nelle rovine vicine al Kaer perché, secondo voi, è una di quelle creature a terrorizzare il villaggio di Hochebuz, che vi ha affidato un contratto. Non avete molti indizi, ma qualcuno di voi si è convinto che le Driade sono in qualche modo legate agli Elfi. Forse loro alleate, addirittura. Sapete che in questo momento un elfo di Dol Blathanna è in visita al Kaer. Fate l'unica cosa sensata. Lo prendete con la forza, lo portate nel bosco tra le rovine e iniziate a torturarlo perché le sue urla riecheggino nella foresta. Già che ci siete rovesciate per terra delle pozioni di Estratto della Concentrazione, convinti che amplificheranno il potere magico e la possibilità che una Driade sia attirata dalle urla del suo amico. A un certo punto ve ne andate, lasciando l'elfo a leccarsi le ferite.*
>
> *Andate dal Custode della Caccia visto che il vostro scopo è attirare una Driade. Gli spiegate cosa avete fatto, ovvero torturare un elfo e versare in circolo due Estratti della Concentrazione come catalizzatori. Spiegate anche il motivo: ovvero siete convinti che le Driadi siano amiche degli Elfi e che arriveranno quando percepiranno il dolore del loro alleato Secondo voi l'Estratto della Concentrazione versato in circolo sull'erba farà in modo che le Driadi possano sentire meglio il richiamo e cadere nella trappola. Pagate la tassa e aspettate. Non sapete quando, ma siete certi che qualcosa succederà.*
>
> *La notte seguente, mentre fate altro, vi giunge voce che qualcosa di strano stia accadendo nel bosco. Forse la vostra esca ha avuto successo. Preparate l'unguento di fuoco e vi precipitate verso la macchia di alberi vicino al Kaer, pronti a scannare la vostra driade. Non la trovate. Trovate solo alcuni Strighi dell'Ordine, ridotti in fin di vita. In mezzo a loro c'è il Navigatore. Vi ringrazia, dice che le urla dei suoi deboli cugini lo hanno condotto fino a qui. Vi ringrazie e vi propone un patto. Certo, non è proprio quello che volevate, ma l'offerta è allettante... del resto il metodo che avete usato era decisamente crudele.*
>
> *A questo punto, però, vi viene un dubbio: ma quindi anche i necrofagi che avete affrontato stamattina sono arrivati perché qualcuno li ha chiamati?*

Le Cinque Scuole

Dopo il Rito che ha trasformato in strighi i mercenari del Nuovo Ordine, ognuno di loro ha sentito un ancestrale e irrefrenabile istinto di appartenenza a una delle tradizionali **Scuole** in cui si dividevano gli antichi strighi.

Tutti i vostri personaggi fanno parte di una delle cinque Scuole in cui è diviso il Nuovo Ordine, ovvero **Lupo**, **Orso**, **Gatto**, **Grifone** e **Manticora**.

Per quanto appartengano allo stesso Ordine, le Scuole hanno obiettivi e priorità diverse e, soprattutto, ognuna è alla ricerca di **fondi e maestri** per poter addestrare al meglio i suoi membri. In base ai vantaggi che riuscirà a conquistare, **ogni Scuola avrà a disposizione un certo numero di abilità da poter insegnare ai suoi membri** durante ogni evento. **NOTA**: *il totale degli addestramenti che possono essere impartiti dopo ogni evento è fisso, quindi se una scuola ne guadagna alcuni, un'altra, per forza di cose, ne perderà dei suoi.*

Ogni Scuola, inoltre, ha una sua particolare forma di governo interna nota solo ai membri della stessa. Di base, ogni anno, i personaggi appartenenti ad una specifica scuola potranno accaparrarsi cariche e ruoli speciali che gli daranno il privilegio di gestire i tesori della Scuola, le relazioni con eventuali patroni e, soprattutto, decidere chi potrà accedere agli addestramenti.

NOTA: *in quasi tutte le scuole le cariche che hanno il potere di concedere insegnamenti NON possono darlo a loro stesse o ad altre cariche simili.*

Durante il primo evento, non avendo già una gerarchia stabilita, saranno i Segretari delle diverse Scuole ad occuparsi di far sì che le cariche vengano distribuite seguendo le tradizioni di ogni Scuola ma, dal prossimo anno, il passaggio di consegne sarà in mano vostra.

Il controllo delle Marche di Confine: i Margravi

Le Marche di Confine sono un luogo pericoloso e **senza legge**, una terra di nessuno dove non esiste un potere centrale in grado di garantire sicurezza e stabilità. Il territorio è governato da **signorotti locali** che possono fare il bello e il cattivo tempo nei piccoli contadi o nelle cittadine che riescono ad amministrare. Questi piccoli nobili molto spesso non dispongono di uomini d'arme a sufficienza per proteggere a dovere la propria marca o per mantenere l'ordine al suo interno. Fino all'inizio del secolo la situazione era molto semplice: assumere bande mercenarie a cui delegare le piccole battaglie tra vicini o i piccoli lavori di repressione quando braccianti e cafoni alzavano troppo la testa. Tuttavia, da quando i mostri sono tornati a funestare il Continente, questo approccio non basta più. Senza contare che bande di disperati qualunque spesso non si sono rivelate la scelta migliore per mantenere a lungo la pace in un territorio. **Le Marche di Confine hanno bisogno di una protezione stabile.**

Per questo motivo le tre Potenze, ovvero l'Impero di Nilfgaard, i Regni del Nord e isole Skellige, hanno di comune accordo sentenziato che, qualora un barone, un marchese o un qualsiasi altro signore delle Marche di Confine non sia in grado di proteggere il territorio, egli abbia la facoltà di nominare una banda di Strighi del Nuovo Ordine come **Margravi** della sua Marca.

Diventare **Margravi** di una Marca significa, di fatto, ricevere dal suo signore il diritto e il dovere di **difenderla** e mantenerla in ordine, senza veri limiti di autorità o vincoli. In cambio dei loro servizi, i Margravi ricevono dal signore una parte delle ricchezze e dei tributi raccolti nei territori affidati alla loro protezione.

Essere Margravi è un incarico prestigioso che rende chi lo ricopre al di sopra dei comuni contadini o della soldataglia ma non conferisce alcun titolo o privilegio nobiliare. Inoltre, qualora falliscano nell'adempiere ai loro doveri, i Margravi possono essere in qualsiasi momento sostituiti e destituiti.

Quando una banda di Strighi è riconosciuta come Margravio di un territorio, ha anche l'assoluto monopolio sui contratti offerti in quella zona. Sarebbe una mancanza di rispetto incredibile e gravissima se qualche Strigo si mettesse ad accettare lavori pagati dai territori controllati da qualcun altro.

COME SI DIVENTA MARGRAVI?

È possibile essere nominati Margravi di una Marca solo quando il signore che la controlla chiede aiuto o quando la situazione al suo interno è talmente così instabile da costringere anche il marchese più orgoglioso ad accettare (e pagare) qualsiasi forma di aiuto.

Nella **sala delle armi**, controllata dalla Scuola del Grifone, è presente una mappa delle Marche di Confine. Qui potete vedere in ogni momento quali Marche sono stabili, quali sono **protette** da una banda di Strighi e quali, invece, sono **instabili** e hanno bisogno di un nuovo Margravio.

Una volta che vi siete accorti che una Marca ha bisogno di aiuto e che la volete "conquistare" starà a voi trovare il modo per farlo. Ovviamente se l'abbiamo segnalata come "instabile" vuol dire c'è un modo per accaparrarsela. Scopritelo! Forse il signorotto in questione ha già mandato qualche suo servo al Kaer in cerca di aiuto...

COSA COMPORTA ESSERE MARGRAVI?

Per prima cosa: prestigio. Non sarete veri e propri nobili, certo, ma siete meglio della marmaglia che vi circonda. Secondariamente: ricchezza. Ogni anno la vostra Marca vi fornirà monete, reagenti e altri vantaggi, compresi insegnamenti di abilità comuni o rare. Infine, il dovere. È vostro compito difendere la Marca di cui siete Magravi. Fallire nel farlo potrebbe voler dire perdere il vostro incarico e i relativi privilegi.

DICHIARAZIONE DI ALLEANZA

Senza supporto, nessuna banda di una dozzina di mercenari, nemmeno se composta da Strighi come voi, può controllare una Marca intera. Per questo, quando diventate Margravi di un territorio, dovrete dichiarare la vostra alleanza a una delle grandi forze presenti nelle Marche di Confine, da cui riceverete aiuto e supporto.

IN QUESTO MOMENTO le forze a cui potete dichiare la vostra alleanza sono le tre Potenze e i due nobili locali più importanti delle Marche, ovvero:

- **L'Impero di Nilfgaard**
- **Le isole Skellige**
- **I Regni del Nord**
- Il Principe Corley di **Maribor**
- Carwin Erin Dyffriyn aep Dheran, Signore di Ortagor e **Cavaliere Nero di Cintra**

LA MAPPA NELLA SALA DELLE ARMI

Nella Sala delle Armi, gestita dalla Scuola del Grifone, si trova una mappa delle Marche di Confine dove è sempre segnalato lo stato di ciascuna marca.

NOTA: *I pezzi di questa mappa possono essere spostati solo dallo staff, o dagli **araldi** dopo aver ricevuto apposite indicazioni. La mappa serve per dare a tutti, con un solo colpo d'occhio, uno sguardo sulla situazione delle Marche di Confine e "dice sempre la verità".*

Su ogni Marca possono essere presenti una TORRE e una BANDIERA. La **TORRE** indica lo stato della Marca:

- **Nessuna torre**: la Marca è stabile e non ha bisogno di aiuto.
- **Una torre con due spade incrociate**: la Marca è instabile e c'è la possibilità di diventarne Margravi.
- **Una torre con il simbolo di una banda**: quella specifica banda è Margravio della marca.

Le **BANDIERE** indicano invece la forza a cui la marca è allineata:

- **Nessuna bandiera**: la Marca non è allineata a nessuno
- **Bandiera con il Sole Imperiale:** Impero di Nilfgaard
- **Bandiera Blu**: isole Skellige
- **Bandiera Rossa**: Regni del Nord
- **Bandiera Verde:** Principe di Maribor
- **Bandiera Nera**: Cavaliere Nero di Cintra

NOTA: *Se una Marca ha solo una bandiera ma non un torre vuol dire che il nobile che controlla quel territorio è, di sua spontanea iniziativa, allineato a una specifica forza. Se una marca ha SIA la torre di una banda che la torre con due spade, significa che la banda sta perdendo il controllo di quel territorio ed è possibile sottrarglielo.*

È POSSIBILE INFLUENZARE LO STATO DI UNA MARCA?

Ovviamente si. Ci sono occasioni di gioco, ovvero specifiche trame, in cui avete organicamente la possibilità di determinare il destino di una Marca e condurla verso la stabilità o l'instabilità. Oltre a questo, non dimenticate che abbiamo un Custode preposto a dare conseguenze alle vostre azioni che hanno come scopo quello di influenzare le Marche di Confine.

Facciamo un esempio. Magari voi volete tantissimo la marca di Brugge, che però è stabile oppure controllata dai vostri arcinemici, i Raminghi di Temeria. Magari per due giorni ogni volta che sconfiggete dei briganti invece che giustiziarli vi prendete cura di loro, li rimettete in sesto, gli date qualche moneta e un buon consiglio "se ne vuoi altre perché non vai a fare un pò di casino a Brugge?". Dopo averlo fatto andate dal Custode delle Marche, ovvero il segretario della Scuola dell'Orso, raccontategli quello che avete fatto e pagate la tassa. Vedrete che quella marca non resterà stabile a lungo.

L'indipendenza dell'Ordine

Il Nuovo Ordine degli Strighi **non è isolato dal mondo** come quello che lo ha preceduto. Molte forze sono **interessate a controllarlo**, sia pure indirettamente. Da una parte ci sono le **tre Potenze**. Ognuna di esse, infatti, vuole aumentare la sua influenza nelle Marche di Confine e sa che controllare il Nuovo Ordine è la via migliore. La conquista militare, oltre che proibita dalla Triplice Pace, è del resto impossibile: se una delle tre Potenze dovesse avanzare nelle Marche, le altre due sicuramente si alleerebbero per respingerla. Allo stesso modo, nessuna di loro può mostrare la sua influenza in maniera troppo palese. Per questo tutte e tre ambiscono a controllare, in maniera più o meno indiretta, il Nuovo Ordine, che pure **dovrebbe essere una forza indipendente**. Le tre Potenze non sono però le uniche forze a voler imporre il loro controllo sul Nuovo Ordine, anche **il Sindacato**, ovvero il consorzio che riunisce le forze criminali più importanti del continente, ha messo gli occhi su voi strighi e, soprattutto, sui vantaggi e i guadagni che potreste portare.

E gli Strighi, da che parte stanno? Ufficialmente tutti loro **vogliono che il Nuovo Ordine rimanga indipendente**, ma non è un mistero che molte bande siano più o meno segretamente affiliate a questa o a quell'altra Potenza, per non parlare dei tentacolari legami intessuti dal Sindacato.

Il risultato di questo scenario è un complesso intreccio di intrighi, favori, debiti e cospirazioni che potrebbe essere difficile da seguire, in un evento vasto quanto lo è **The Witcher - La Restaurazione**.

Per questo motivo, nella Mappa delle Marche, situata nella Sala delle Armi, è sempre possibile capire, con un colpo d'occhio, quali sono gli equilibri attuali.

Sulla marca di Kaer Arnaghad sono infatti riportati **quattro tracciati di influenza**, uno per l'Impero, uno per i Regni del Nord, uno per le Skellige e uno per il Sindacato. Ognuno di questi tracciati mostra quanto la forza corrispondente sia influente presso il Nuovo Ordine.

Se tutti i tracciati sono in basso significa che il Nuovo Ordine non ha particolari legami con nessuno e può considerarsi indipendente. Se tutti i tracciati sono in alto, vuol dire che il Nuovo Ordine dipende da tutte le forze ma nessuna ha su di esso controllo assoluto. Se una particolare forza è molto più in alto delle altre, significa che, di fatto, comanda il Nuovo Ordine e può imporre agli Strighi il suo volere.

NOTA: *I pezzi sulla Mappa delle Marche possono essere spostati solo dallo staff, o dagli **araldi** dopo aver ricevuto apposite indicazioni. La mappa serve per dare a tutti, con un solo colpo d'occhio, uno sguardo sulla situazione delle Marche di Confine e "dice sempre la verità"*

[!] Le incursioni notturne

Kaer Arnaghad è maledetto. Durante la notte, gli spiriti inquieti intrappolati nelle sue mura e la Nebbia della vicina Cintra sussurrano con forza, rischiando di far impazzire chiunque si trovi all'interno della fortezza.

Per questo motivo, **tutte le sere alle 23:00, le attività nel Kaer cesseranno:** le stanze delle Scuole verranno chiuse e la luce nel cortile spenta. Da quel momento il centro del gioco si sposterà dal castello ai vostri accampamenti, dove continuerà per il resto della serata.

Questa è, ovviamente, una **scusa narrativa** che ci permette di usare, di notte, la fortezza e le aree sul retro come una zona dove giocare missioni pericolose per piccoli gruppi di giocatori.

Di base, **dopo le 23:00, evitate di entrare nel cortile del castello**. Ovviamente, essendo il posto dove ci sono i servizi, tra cui i bagni e il lavatoio per i piatti, il cortile non sarà mai chiuso ma sarà in penombra e non avrà alcuna animazione. **Andateci solo se strettamente necessario.**

Sarà invece vietato andare oltre al cancello che separa il prato dal piccolo tempio e dalle stanze della Scuola del Grifone. Oltre quel cancello si svolgeranno le pericolose **incursioni notturne.**

Per partecipare ad una incursione notturna dovete procurarvi un invito, ovvero una delle **monete del contrabbandiere** (dei grezzi dischi con il logo di The Witcher 3), e presentarvi al cancello prima dell'inizio dell'incursione. I dettagli sul come e sul quando li scoprirete durante il gioco. Per favore, non andate al cancello a caso. Se non avete con voi una moneta del contrabbandiere e se non sapete cosa sta succedendo, tornate al vostro campo. Prima o poi toccherà anche a voi.

Le incursioni notturne sono **avventure molto pericolose**, dove esiste il rischio di subire conseguenze molto gravi, compresa la morte del personaggio. Se trovate una moneta del contrabbandiere non sentitevi in colpa a **venderla a caro prezzo**. Solo gli sciocchi affrontano certi pericoli senza essere ben equipaggiati.

Per chi non è presente al cancello all'inizio dell'incursione o, per qualsiasi motivo, non viene accettato come parte della spedizione, è VIETATO oltrepassare il cancello in qualsiasi modo. Narrativamente il Nuovo Ordine ha messo molte sentinelle e senza un passaggio sicuro non è possibile aggirarle.

Ricordate: dalle 23:00 il gioco si sposta nei vostri accampamenti. Usate il cortile del castello il meno possibile e state alla larga dai cancelli che portano alle corti interne e al prato sul retro.

IMPORTANTE: Se diventi **MORIBONDO** dopo le 23:00 non avrai la possibilità di guarire. Dovrai stare in convalescenza nel campo della tua banda e potrai al massimo muoverti con fatica e aiutato da qualcuno verso il campo di un altro gruppo. Non potrai usare nessuno dei tuoi poteri, combattere, urlare, correre e fare qualsiasi altra cosa. Immagina di essere pieno di ferite: non puoi fare niente. La mattina seguente dovrai andare in infermeria a pescare dal **Mazzo delle Brutte Cose.**

IL NUOVO ORDINE

La legge dell'Ordine

Il Nuovo Ordine non è di certo una società di deboli californiani del ventunesimo secolo piena di manifesti di sicurezza, cavilli e protezioni. È un'**organizzazione militare del quattordicesimo secolo**, dove non esistono vere e proprie regole da seguire per dirimere questioni interne, a parte **l'onore e la legge del più forte**. Ogni banda deve trovare il modo di farsi rispettare e di farsi valere. Nessuno è tenuto ad aiutarvi se siete in difficoltà e al mondo esterno non importa assolutamente niente dei vostri piccoli screzi.

Se le questioni di tutti i giorni, come risse, furti, debiti e accoltellamenti non sono regolate in alcun modo, esistono però alcuni comandamenti fondamentali a cui tutti gli strighi devono obbedire, altrimenti il Nuovo Ordine potrebbe rischiare di essere distrutto.

Le tre Potenze del Continente, ovvero i Regni del Nord, l'Impero di Nilfgaard e le isole Skellige, hanno infatti imposto una **LEGGE DELL'ORDINE** che tutte le bande devono rispettare:

Non praticare magia nera: gli strighi sono da sempre visti con sospetto da tutto il Continente, accusati, a ragione, di essere troppo simili ai mostri che dicono di voler combattere. Anche per questo motivo è fatto assoluto divieto di praticare qualsiasi tipo di magia nera, negromanzia, goetia, richiamo della Nebbia o patti con le Spine. Per farla breve, è vietata qualsiasi cosa che possa anche solo lontanamente sembrare più oscura e pericolosa dei comuni Segni utilizzati dagli strighi o dalla magia Arcana.

Non mentire sull'esito di un contratto: troppo spesso gli strighi accettano contratti per liberare questo o quel villaggio da un mostro e, senza averlo ucciso, pretendono di essere pagati. Essere scoperti a commettere truffe del genere o, ancora peggio, ad allearsi per qualche motivo con i mostri che si è incaricati di uccidere è uno dei reati peggiori che gli strighi possano commettere agli occhi del Continente.

Non mancare di rispetto alla nobiltà: gli strighi del Nuovo Ordine devono stare al loro posto e rispettare le gerarchie del Continente. Non devono mancare di rispetto ai nobili e, soprattutto, non devono mai più tentare di **usurpare** la posizione di un barone o di un marchese come è successo nel villaggio di Zavada.

NOTA: all'inizio del gioco NESSUN PERSONAGGIO GIOCANTE è considerato nobile.

NOTA: Rapire un nobile **per conto di qualcun altro** è un legittimo atto di guerra e, come tale, rientra nei compiti che spesso i mercenari si trovano a fare e non è punibile dalla Legge dell'Ordine. Questo non vuol dire che non ci saranno ripercussioni, ma che queste non saranno inevitabili e che punirvi non sarà compito delle Tre Potenze e dei loro ambasciatori ma, in caso, degli alleati del nobile che avete rapito.

Non sovvertire le regole del Nuovo Ordine: quando gli ambasciatori delle tre potenze hanno deciso di non distruggere il Kaer, lo hanno fatto a condizione che venisse accettata una rigida struttura interna e una divisione dei compiti tra capitani, ufficiali e le diverse scuole. Tentare di sovvertire questa organizzazione sarebbe visto come una ribellione e punito in maniera esemplare.

Queste quattro semplici regole sono state imposte al Nuovo Ordine dagli **ambasciatori** dei Regni del Nord, dell'Impero di Nilfgaard e delle Isole Skellige, ovvero **Wesley Forthrite, Eilan aep Ardal** e **Drangarnir Tuirseach.** Se le tre potenze agiscono di comune accordo, hanno ovviamente una forza militare ed economica sufficiente a distruggere Kaer Arnaghad e tutti i suoi strighi senza troppo sforzo. Non rispettare la Legge dell'Ordine non è una strada contemplata se avete a cuore la vostra sopravvivenza.

Le tre potenze non si aspettano certo che dei vili mercenari toccati dalla magia rispettino queste regole, ma pretendono che **il Nuovo Ordine punisca di sua spontanea iniziativa i colpevoli.** Gravissime ripercussioni, compresa anche l'eventuale distruzione del Kaer, giungeranno qualora vengano scoperte delle violazioni alla Legge dell'Ordine non affrontate dall'Ordine stesso.

***NOTA**: una volta che uno dei tre ambasciatori ha scoperto una violazione a queste quattro regole, non avrete modo di evitare la punizione. Questo è fatto per rappresentare l'enorme differenza di forze tra una piccola fortezza di strighi e delle nazioni intere. Infine ricordate: la Legge dell'Ordine copre SOLO questi quattro punti e a nessuno interessa dei vostri screzi interni.*

I Capitani dell'Ordine

Quando la Legge dell'Ordine è stata stabilita, per volere di Eilan aep Ardal, fu deciso che **tre bande** avrebbero dovuto ricoprire il ruolo di **Capitani dell'Ordine**.

I Capitani dell'Ordine sono i suoi rappresentanti presso le tre potenze, possono firmare accordi nel nome del Nuovo Ordine e, di comune accordo, hanno licenza di infliggere una **singola condanna a morte** durante ogni adunata. (**NOTA**: *questa condanna a morte è uno dei pochi modi sicuri per perdere definitivamente il tuo personaggio.)*

Attualmente, le bande che ricoprono il ruolo di Capitani dell'Ordine sono il **Patto del Giglio**, la **Brigata Eclissi** e la **Corte dei Corvi**.

Per meriti passati, la posizione del Patto del Giglio non è in discussione e questa banda sarà sempre tra i tre capitani. Le altre due, invece, possono essere destituite e sostituite, qualora cadessero in disgrazia presso gli ambasciatori.

Gli Ufficiali dell'Ordine

Ogni anno, alcuni strighi avranno la possibilità di essere nominati Ufficiali dell'Ordine, guadagnandosi così l'onere e l'onore di svolgere alcuni compiti indispensabili per il funzionamento di Kaer Arnaghad e dei territori circostanti che dipendono dalla fortezza. La carica di ufficiali è valida per un singolo anno e poi viene riassegnata.

NOTA: *Per questo primo evento saranno i **tre ambasciatori** a gestire le nomine dei diversi ufficiali. A partire dal prossimo anno, invece, la successione sarà in mano vostra.*

Gli Ufficiali dell'Ordine sono:

GUARDIE

Riconoscibili da un particolare berretto di foggia simile a quello di molte milizie cittadine, le guardie si occupano della sicurezza del Kaer e, soprattutto, di far rispettare la Legge dell'Ordine. La **sede** delle guardie si trova presso la **Scuola del Lupo** e l'incarico è aperto a **Lupi** e **Orsi**.

CAMERLENGHI

Il loro titolo completo sarebbe ***camerlenghi alle cifre.*** Si occupano di costruire e mantenere una rete di informatori e delatori che possa fornire preziose informazioni al Nuovo Ordine. Hanno la facoltà di assegnare alcuni **lasciapassare** ai loro agenti più fidati. Questi lasciapassare possono essere usati una singola volta per assolvere il loro portatore da qualsiasi infrazione alla Legge dell'Ordine.

La **sede** dei camerlenghi si trova presso la **Scuola del Gatto** e l'incarico è aperto a **Gatti** e **Lupi**.

TESORIERI

Si occupano di gestire le risorse e il denaro prodotto dalle campagne circostanti al Kaer e che ricadono sotto la sua protezione.

La **sede** dei tesorieri si trova presso la **Scuola della Manticora** e l'incarico è aperto a **Gatti** e **Manticore.**

SINISCALCHI

Hanno il compito di gestire la marca del Kaer e le campagne che ricadono sotto la sua protezione. Inoltre possono, se convocati, svolgere il ruolo di giudici nelle questioni tra bande o tra strighi. È infatti costume che, per risolvere i propri screzi, due contendenti possano scegliere di affidarsi a un singolo siniscalco di cui entrambi si fidano. Dopo aver convocato il siniscalco ogni parte esprime, senza essere interrotta e nel modo più conciso possibile, la propria istanza e, dopo averle ascoltate entrambe, il siniscalco decide in maniera inappellabile. Va rimarcato che il ricorso a un siniscalco è possibile solo quando entrambe le parti sono d'accordo e solo quando tutte e due accettano di fidarsi dello stesso giudice. Altrimenti, di solito, si continua con le coltellate finché la parte più debole non accetta di buon grado una qualsiasi pacificazione.

La **sede** dei siniscalchi si trova presso la **Scuola dell'Orso** e l'incarico è aperto a **Orsi** e **Grifoni.**

ARALDI

Svolgono la funzione di maestri di cerimonia. Hanno il compito di comunicare cambiamenti alla fama (che a volte, sotto direzione dello staff, possono influenzare) e di presiedere a disfide e altre

occasioni ufficiali. È anche loro compito quello di stabilire e preservare le tradizioni del Nuovo Ordine via via che andranno definendosi.

La **sede** degli araldi si trova presso la **Scuola del Grifone** e l'incarico è aperto a **Grifoni** e **Manticore.**

***NOTA**: Ogni categoria di ufficiali è a numero chiuso e, se vi interessa, potrete cercare di guadagnarvi la posizione durante il gioco.*

Gli Schiavi dell'Ordine

A seguito del **Massacro di Acquafredda**, i **Martelli di Goran**, ritenuti colpevoli dell'avvenimento, sono stati sottoposti a una dura punizione. La maga **Philippa Eilhart** ha impresso su di loro un **marchio di costrizione**, spogliandoli di qualsiasi potere magico o di combattimento e li ha condannati a diventare, di fatto, gli schiavi del Nuovo Ordine. Questi schiavi si occupano dei compiti più ingrati nella gestione di Kaer Arnaghad o quelli per cui serve assoluta imparzialità. Del resto essi non hanno più alcun sogno di fama e gloria da realizzare.

I Martelli di Goran diventati schiavi dell'Ordine saranno personaggi non giocanti interpretati dallo staff. Potrete riconoscerli dalla lunga tunica grigia che indossano e da altri simboli di servitù, come marchi o catene.

Gli schiavi dell'ordine sono PNG pensati per aiutarvi a gestire molti aspetti del gioco. Non hanno una vera e propria agenda personale o degli obiettivi, sono sempre assolutamente imparziali e vi dicono le cose come stanno. Immaginateli come la voce di Age of Empires che vi comunica che *serve più legname*. Se ve lo dice vuol dire che è vero.

Nello specifico, gli schiavi dell'Ordine ricoprono il ruolo di **segretario** presso le cinque **Scuole**. Questi segretari non sono assolutamente i capi delle scuole ma si occupano invece di fare da contabili e consiglieri. Vi comunicheranno le scadenze, vi ricorderanno le tradizioni e vi avvertiranno quando state facendo qualcosa che non potete fare o che potrebbe avere conseguenze negative. Quando un segretario vi dice che una determinata azione non si può fare, non è mai un'opinione ma è sempre un fatto. Non mettete in dubbio la loro parola.

ESEMPIO: *state discutendo su a chi concedere i servigi di un Maestro di Spada che ha accettato di addestrare, per un anno, uno strigo della vostra Scuola. A un certo punto qualcuno dice "ma perché non mandiamo il maestro sei mesi da una persona e poi sei mesi dall'altra?". In questo caso il segretario vi avvertirà dicendo "non si può fare." oppure "si può fare, padroni, ma così facendo nessuno dei due imparerà niente"*

[!] Gli sguatteri

Gli “sguatteri” non sono veri personaggi, ma il modo che usano gli Staff per lavorare dietro le quinte, dando meno fastidio possibile al gioco. Gli sguatteri sono riconoscibili da un vistoso fazzoletto giallo al collo. Quando incroci gli sguatteri, cerca di ignorarli: non hanno niente di utile da dire al tuo personaggio.

I VOSTRI PERSONAGGI

> *Vedi anche sul gestionale le **Gallerie dei Personaggi**: divisi per Bande, per Scuole, per Coscritti*

[!] Le Bande

In **The Witcher - La Restaurazione,** tutti i personaggi fanno parte di una banda. In condizioni normali non è mai possibile abbandonare la vostra banda o esserne cacciati. Questo non vuol dire che non possano esserci scontri o dissidi interni, anzi, ci aspettiamo che ce ne siano molti. Tuttavia, come nelle peggiori famiglie delle Marche di Confine, dopo le discussioni, le urla e le eventuali coltellate **si trova sempre un modo per andare avanti.** A costo di ingoiare un rospo amaro. Se questa volta abbiamo dovuto cedere noi, la prossima volta sarà qualcun'altro a fare un passo indietro.

I coscritti

Come descritto nelle **cronache del Nuovo Ordine**, nel 1313, come punizione per i molti crimini commessi durante l’**Anno delle Promesse Infrante**, le vostre bande sono state temporaneamente divise e, ognuno di voi, è stato obbligato a servire per un anno in una diversa squadra di **coscritti**.

Le squadre di coscritti, per un anno, hanno dovuto occuparsi di combattere i mostri nelle Marche di Confine, accettando contratti e ingaggi presso questo o quell’altro villaggio e vivendo quelle piccole avventure tipiche delle *side-quest* di Geralt nei videogiochi. Lo scopo delle tre Potenze, nell'imporre questo anno di coscrizione, era quello di dividere l’unità delle bande ma anche di alimentare sospetto e delazione: secondo la Legge dell’Ordine, infatti, se il membro di una squadra

di coscritti dovesse essere scoperto a praticare magia nera o ad aiutare in segreto le creature mostruose, anche gli altri coscritti della sua squadra potrebbero subire ripercussioni, a meno che non fossero stati loro a scoprirlo o punirlo per primi.

Come potete vedere nella **galleria dei coscritti**, sul gestionale, ognuno di voi è stato assegnato ad un Plotone e ad una Squadra di coscritti.

Ogni plotone ha dovuto affrontare una diversa missione, e, durante questa missione, ogni squadra ha vissuto un'avventura diversa, di cui giocherete alcuni dettagli durante le scene introduttive all'evento.

Le squadre sono chiamate aggiungendo un numerale al nome del plotone ("Ho servito nel secondo Falce")

[!] Leggere e Scrivere

Siamo nel 1315. **Scrivere è un lavoro da specialisti.** Usare correttamente penna e inchiostro e non rovinare la costosissima pergamena è un mestiere delicato riservato solo a saggi e scrivani. Per questo, di base, **tutti i vostri personaggi sanno leggere ma nessuno sa scrivere testi lunghi**. Potete firmare con il vostro nome e scrivere qualche parola tremolante, ma se volete per esempio stilare un contratto o una lettera dovrete rivolgervi a un amanuense. L'unico modo per saper scrivere testi complessi, soprattutto in condizioni di fortuna come quelle di un accampamento di mercenari, è quello di scegliere **l'abilità di background SAGGIO** e utilizzare strumenti adeguati all'epoca (penna e calamaio, carboncino, tavolette di cera).

[!] L'abito fa il Monaco

Durante il gioco, vi capiterà di vedere **lo stesso giocatore interpretare personaggi diversi**. Si tratterà quasi sempre di membri dello Staff che passano, magari, da indossare i grigi panni di un segretario di Scuola alle ricche vesti del conte vampiro di Toussaint ma, ovviamente, potrà capitare anche tra giocatori. Per esempio quando vi muore il personaggio o quando vi siete stufati di interpretarlo.

Va da sé quindi che **l'unico modo sicuro per riconoscere qualcuno è dal costume che sta indossando**. Da questo derivano due regole che dovete ASSOLUTAMENTE rispettare.

- **È severamente vietato TRAVESTIRSI.** Questo è un gioco basato sulla fiducia in cui, se un PNG si toglie la tunica grigia per mettersi un farsetto e una parrucca, sta segnalando di essere un'altra persona. Per questo non è possibile camuffarsi, in alcun modo. Ovviamente da un anno con l'altro potete arricchire e cambiare il vostro costume, ma durante lo stesso evento

cercate di essere il più coerenti possibile con il vestiario. Potete sicuramente mettervi e togliervi l'armatura o avere un vestito particolare per il ballo, ma non potete "travestirvi da brigante", truccarvi baffi finti, nascondere il volto, mettere una parrucca o cambiare drasticamente i colori dei vostri abiti. NIENTE TRAVESTIMENTI.

- **NON potete MAI mentire sulla vostra identità**. Se interpellati potete RIFIUTARVI di dire chi siete ma se decidete di dire il vostro nome e quello della vostra banda NON potete mentire, in NESSUN CASO. (Ricordate che dobbiamo anche tenere traccia della vostra fama, quindi dobbiamo sempre sapere chi siete :P)

MAGIA E PRODIGI

[!] Sigilli

Come in ogni ambientazione fantasy, anche nella nostra storia sono presenti oggetti incantati o maledetti, in grado di cambiare le sorti di alcuni eventi, o nel peggiore dei casi, di rovinare inaspettatamente la vita di coloro che li trovano.

Per rendere questi oggetti e poteri riconoscibili come speciali e magici, vengono utilizzati degli speciali Sigilli Arcani: a seconda del tipo avranno aspetto e funzionamento specifici, ma saranno sempre costituiti da un sigillo in simil ceralacca colorato e da un cartiglio di pergamena o pelle incisa in caratteri runici. Nel suo retro si trova la descrizione del potere o della maledizione conferita - unica parte non "in gioco" del sigillo stesso.

Importante: anche se l'oggetto a cui il sigillo è apposto sembra comune nella sua rappresentazione fisica, la presenza del sigillo lo rende riconoscibile da tutti come "speciale".

SIGILLI MINORI

I Sigilli Minori sono, a tutti gli effetti, pergamene di pelle incantate che conferiscono dei poteri speciali alla persona a cui sono **vincolati** e vanno portati **affissi ai vestiti o, ancora meglio, al torso o agli spallacci dell'armatura**. Un Sigillo Minore può essere tolto volontariamente da chi lo indossa oppure il portatore può essere obbligato a consegnarlo (se sconfitto o comunque alla mercé dei

suoi nemici). Tuttavia, una volta che un Sigillo Minore non è più vincolato, **non può essere semplicemente indossato di nuovo.** Per riattivare il Sigillo Minore è necessario servirsi dell'aiuto di un **Mago Ritualista** che, con una breve cerimonia al circolo runico e spendendo qualche punto di concentrazione, potrà vincolare il Sigillo Minore al suo nuovo proprietario. **Un personaggio può avere un solo Sigillo Minore vincolato a sé stesso, mentre può averne in tasca quanti ne vuole non vincolati.**

SIGILLI ANTICHI

Molto molto più rari e potenti dei Sigilli Minori. **I Sigilli Antichi sono SEMPRE legati a un singolo oggetto fisico e non possono MAI essere staccati,** sotto nessuna condizione. In questo modo **Aerondight** sarà sempre una spada specifica e lo **Scudo della Rosa** sarà sempre lo stesso scudo riconoscibile. Metteremo i Sigilli Antichi quasi solo su oggetti di proprietà dello staff, che quindi potrete rubarvi liberamente senza timore di togliere a qualcuno la sua unica arma con cui era venuto al larp e a cui tiene tantissimo. Ovviamente a fine evento ce li ridate, se no vi mandiamo a calci nella nostra speciale Safe Room, che, purtroppo, si trova sul fondo delle miniere di Sassu Strittu in provincia di Carbonia.

La Nebbia e le Spine

L'Arcano, la Nebbia e le Spine sono le misteriose forze che governano le energie mistiche nelle Marche di Confine. L'Arcano rappresenta il potere della vera magia, mentre la Nebbia e le Spine sono influenze maligne e misteriose.

IL SEGNO DELLA NEBBIA E IL SEGNO DELLE SPINE

Alcune creature molto potenti o degli stregoni potrebbero marchiarti con il Segno della Nebbia o delle Spine. Il Segno non ha alcun effetto di per sé, ma potrebbe **renderti più suscettibile ai poteri malvagi.** Per esempio, alcuni mostri potrebbero usare le loro capacità più terribili solo con chi porta il Segno. Non è possibile rimuovere il Segno una volta ricevuto.

IL MARCHIO DELLA NEBBIA E IL MARCHIO DELLE SPINE

Alcune creature molto potenti, dopo averti sconfitto, potrebbero segnarti con il **Marchio della Nebbia** o il **Marchio delle Spine**. Quando li ricevi ti rialzi istantaneamente e sei **completamente al servizio della creatura che ti ha inflitto il Marchio**. Il marchio dura finché non diventi **moribondo**, a quel punto, dopo essere passato in infermeria ad affrontare le Brutte Cose, sarai di nuovo padrone della tua volontà.

I RAMPICANTI DELLE SPINE

I rampicanti delle Spine sono piante innaturalmente dure, spinose e velenose che si avvinghiano attorno a oggetti, aperture e persone. **Non possono essere toccati né rimossi in alcun modo**. Se vedete un rampicante, per esempio, avvolgere uno scrigno, allora non potrete aprirlo in alcun modo senza prima togliere il rampicante. Allo stesso modo se dei rampicanti bloccano un passaggio non potrete attraversarlo finchè non ne avrete tolti abbastanza per creare un'apertura dalla quale potete passare comodamente. Non tentate di fare il limbo che la maggior parte di voi ha una certa età. E comunque è vietato.

I **rampicanti delle Spine** sono rappresentati da viticci di edera e rovi corredati da **foglie rosse**. Ogni volta che un potere vi permette di "rimuovere un rampicante" vuol dire che potete rimuovere una di queste foglie. **Quando un rampicante non ha più foglie rosse non è più pericoloso e può essere tranquillamente rimosso.**

Ricordatevi di riportare i rampicanti che rimuovete nel contenitore apposito posto nell'accampamento dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante.

Il Circolo Runico

Il circolo runico, nascosto nelle rovine retrostanti a Kaer Arnaghad, è un luogo pericoloso e misterioso, dove le energie magiche si concentrano. Può essere utilizzato da chi possiede l'abilità **Magia Rituale** per vincolare Sigilli Minori a un nuovo portatore, oppure per effettuare rituali arcani.

Per celebrare un rituale arcano è necessario prima spiegare la vostra teoria magica al Custode dei Rituali, ricevere la sua approvazione e pagare un tassa di utilizzo per ottenere le polveri necessarie ad attivare le antiche pietre magiche.

Ma cosa potete ottenere con i rituali arcani? Quasi tutto quello che è possibile immaginare. Sigilli minori, sigilli maggiori, maledizioni, benedizioni, divinazioni e qualsiasi altra cosa la vostra immaginazione vi suggerisca. Ovviamente, più la vostra richiesta è ardita, più il rischio di morire o avere altre conseguenze terribili durante la celebrazione del vostro incanto blasfemo è alta.

NOTA: i rituali arcani devono essere cerimonie di gruppo, il più possibile belle e spettacolari da vedere. Inoltre, dovranno rispettare l'immaginario della magia nelle Marche di Confine. Ricordate quello che avete letto nelle cronache: si parla di incanti fatti con sacrifici di sangue e piscio di mulo, con interiora cosparse di miele e mandorle, con patti oscuri e condizioni terribili. Nessuna cerimonia da figli dei fiori con chitarre, fiori e buoni sentimenti avrà alcun effetto. Cercate di ispirarvi di più all'immaginario dark fantasy, a quello di The Witcher ma, perché no, anche a quello di Elric di Melniboné o, addirittura, ad H.P. Lovecraft. Del resto cosa faremmo, senza il solitario di Providence? Ovviamente tutto questo declinato secondo il vostro gruppo. Un rituale arcano può anche essere un inno al Fuoco Eterno, purché abbia quella componente dark fantasy indispensabile per preservare l'atmosfera.

ALTRO

Reagenti, pozioni e lavorazioni

I fabbri e gli alchimisti utilizzano reagenti per creare pozioni ed effettuare lavorazioni- La lista completa di questi reagenti sarà pubblicata pochi giorni prima dell'evento.

Gli alchimisti per creare le loro pozioni dovranno utilizzare il laboratorio alchemico presso la scuola della Manticora, mentre i fabbri dovranno utilizzare la forgia presso la scuola dell'Orso, consegnando i reagenti che vengono consumati nelle lavorazioni.

Gli accampamenti che vorranno essere dotati di forgia dovranno proporre il proprio progetto sul Forum di banda, e appena prima dell'inizio dell'evento riceveranno la visita di uno staff che verificherà la qualità della scenografia.

I metodi specifici di lavorazione dei metalli o di creazione delle pozioni saranno comunicati a fabbri e alchimisti prima dell'inizio del gioco.

Monete

Nel gioco esistono tre tipi di monete, di cui vi daremo una descrizione precisa e un'immagine nel prossimo aggiornamento di questo regolamento.

Oren: è la moneta base, usata per gli scambi di tutti i giorni. Di solito un reagente viene venduto per un oren e una pozione di base costa tra i cinque e i dieci oren.

Corona di Novigrad: è una moneta d'argento, mediamente preziosa. Una corona vale DIECI oren.

Fiorino imperiale: il fiorino d'oro di Nilfgaard è la moneta più preziosa nelle Marche di Confine. Un fiorino vale **cinque corone** oppure **cinquanta oren.**

[!] La bacheca

Come in ogni villaggio e piazza del videogioco, anche nel Kaer è presente una bacheca con diversi annunci. Potrebbero contenere informazioni su fatti esterni alle Marche di Confine, *"ad Oxenfurt mercoledì i neri hanno sconfitto un drappello di disertori redaniani. Gloria all'Imperatore!"*, quanto eventi o annunci che avverranno nei territori del Kaer, *"Le scorte di formaggio sono razionate perché un troll ha assaltato l'ultimo carico. 5 monete per ogni forma recuperata integra. Ivan il taverniere"*.

Le informazioni appese in bacheca servono allo staff per dare comunicazioni di gioco; sono da considerarsi **sempre vere, ed è vietato rimuovere** o rendere illeggibili le comunicazioni, quanto affiggerne. Anche nel caso di abilità che permettono di farlo, sarà lo staff a posizionarle e non il giocatore.

[!] Legare, torturare, perquisire

PERQUISIRE

Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi zone "proibite" come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati in tasche (visibili e comode), in borselli, borsette, sacchi, valigie e in altri posti simili. Se devi portare con te oggetti fuori gioco (es. telefono, portafoglio), per non rovinare le perquisizioni altrui è buona pratica tenerli tutti insieme in una tasca sola, possibilmente interna o più nascosta.

Più in generale: nascondere un oggetto è molto facile, trovarlo è molto difficile. Tuttavia, in un larp i segreti hanno senso solo per il loro potenziale di essere scoperti; gli oggetti nascosti sono interessanti solo se vengono svelati. Se nascondi qualcosa, cerca sempre di farlo con la prospettiva che venga trovato da un altro giocatore. Non impegnarti a nasconderlo o nessuno lo troverà e sarà stato inutile per il larp.

È possibile perquisire solo un personaggio che sia alla vostra mercé, quindi **arreso** o **sconfitto**. Ricordate che NON potete rubare le proprietà fuori gioco di un altro giocatore, come la sua arma o il suo costume, ma solo gli oggetti di gioco come documenti, reagenti, pozioni, monete, o sigilli minori.

NOTA: Le armi e le armature contrassegnate da un SIGILLO MAGGIORE sono un'eccezione e possono essere liberamente rubate.

LEGARE

Legare davvero bene qualcuno è difficile, Nel gioco solo chi ha l'abilità GUARDIA è capace di farlo. Tutti gli altri NON possono legare nessuno.

Se sei una GUARDIA cerca di usare buon senso e non compiere azioni oggettivamente troppo pericolose (es. far camminare qualcuno con i polsi legati dietro la schiena, trasportalo a spalle giù per una ripida rampa di scale...)

TORTURARE

A meno che voi non abbiate abilità particolari, torturare qualcuno è solo una scena di gioco e NON obbliga la vittima a dirvi la verità o compiacervi in alcun modo. Detto questo invitiamo però a interpretare fino in fondo i vostri personaggi: c'è un limite a quello che potete sopportare e prima o poi tutti cedono.

GWENT

Che Witcher sarebbe senza Gwent? Nella taverna del Kaer potrete trovare cinque mazzi da Gwent, uguali a quelli utilizzati in The Witcher III per fare le vostre partite. Assieme alle carte troverete anche dei riassunti delle regole. È SEVERAMENTE VIETATO portare le carte via dalla taverna: lasciatele a disposizione di tutti.

Se volete potete portarvi altri mazzi da GWENT, purché siano simili a questi.

[!] Il dimeritio

Il dimeritio è un metallo speciale e molto raro, noto per la sua capacità di sopprimere qualunque potere magico e soprannaturale. I primi a scoprirne il potere e farne uso furono i Cacciatori di Streghe del Fuoco Eterno nel 1272, e da allora l'Ordine della Rosa Fiammeggiante ne è diventato il maggior fruitore e sperimentatore.

I suoi membri sono spesso equipaggiati con due tipi di oggetti:

- Manette, in lega di ferro e dimeritio, che rendono impossibile per la vittima l'utilizzo di qualsiasi forma di magia o abilità. Potete riconoscerle per il loro colore blu.
- Granate fumogene, riconoscibili per il caratteristico colore blu, che rendono impossibile per coloro colpiti dal fumo l'utilizzo di qualsiasi abilità.

NOTA: il dimeritio "spegne" le vostre ABILITÀ ma non la possibilità di usare armi o la protezione di base data dalle vostre armature.

SAFEWORD: PAROLE DI SICUREZZA

Le *safeword* servono a giocare più intensamente. Sapere che esiste uno strumento esplicito, che permette a tutte e tutti di calibrare il gioco in tempo reale a seconda delle proprie sensibilità, garantisce che il gioco sia sempre consensuale e dona la tranquillità necessaria per sfidare i propri limiti. Rispetta sempre le safeword, non avere paura di usarle, non avere paura di spingere altri a usarle.

"Vacci Piano!"

Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e *devi*!) usare la frase di sicurezza "**Vacci piano!**": è una parola in codice che tutti conoscono e indica all'altro giocatore che *deve* lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male, edulcorare il realismo. Se qualcuno ti dice "Vacci piano", rispetta il suo giudizio e cerca di onorarlo prontamente.

"È tutto qui?"

Più spesso, può capitare che un giocatore pecchi di eccessiva prudenza e interpreti una scena in modo astratto, soft, poco coinvolgente. In questi casi puoi (e *dovresti*) usare la frase di sicurezza "**È tutto qui?**": indica all'altra persona che può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. "È tutto qui" non è un ordine, è un consiglio, ma spesso vale la pena provare a seguirlo.

Emergenze e inconvenienti

Nel malaugurato (e rarissimo) caso di una reale **emergenza**, ovviamente è tuo dovere morale e legale smettere di giocare, soccorrere la persona in difficoltà e avvisare lo staff. Non appena la situazione è sotto controllo, puoi tornare a giocare. Invece, in caso di banali **inconvenienti** che non sono emergenze, non interrompere il gioco, soprattutto se c'è già qualcuno che assiste la persona in difficoltà.

> ***Esempi di uso delle safeword***
>
> *Jane ha catturato Bill e gli sta trattenendo i polsi. La corda è un po' troppo stretta per i gusti di Bill e lui dice "**Vacci Piano!**". Jane allenta rapidamente le corde.*
>
> *Jane lega i polsi di Bill con un fiocco molto lento. Bill dice: "**È tutto qui?**" Diciamo che Jane è d'accordo: farà quindi un nodo più realistico.*
>
> *Jane sta mangiando e Bill la affronta duramente su un qualche argomento. Jane però è molto stanca, però, così dice "Per favore, vacci piano mentre mangio" e Bill le lascia finire il suo pasto in pace.*
>
> *Jane accusa Bill di essere un impostore, perché a quanto pare non riesce a ricordare la città da cui proviene. In realtà, il giocatore che interpreta Bill ha dimenticato il nome della città anche se il suo personaggio la conosce benissimo, quindi spiega "Sono solo nervoso, vacci piano" sperando che Jane cambi argomento.*

CREDITS

The Witcher – La Restaurazione

un larp di Marco "Il Bardo" Bielli, Martina Codognotto, Marco Ascanio Viarigi

With official support by
CDPROJEKT RED

Executive Producer
FRANCESCO PREGLIASCO

Game Director
MARCO "IL BARDO" BIELLI

Lead Game Designers
BIANCAMARIA MORI
LUCA BELLINI
MARTINA CODOGNOTTO

Game Designers
ALADINO AMANTINI, ALESSANDRO AMBROSIO,
ALESSANDRO ATZEI, FEDERICO RIZZI,
FRANCESCO ROVERE, PIETRO FASSINA

Rulebook
ALESSANDRO ATZEI
FILIPPO ALGANON

Additional Writing
ANDREA GATTA, ARTURO NOTARNICOLA,
MARGHERITA MASETTI, MAURIZIO MARIANI

Text Revision
MARGHERITA MASETTI

NPC Manager
BIANCAMARIA MORI

Art Director
MARCO ASCANIO VIARIGI

Prop, SFX, Costume and Set Design
ANDREA GATTA, MARCO ASCANIO VIARIGI

Additional Props, Costumes and SFXs
ALBERTA AVANZI, LORENZO NICOLOSI, LIVIA PINI

Production and logistics
FRANCESCO PREGLIASCO, FRANCESCO SERRA

Chef de cuisine
CHIARA TIRABASSO

Graphic and Web Design
MARIA GRAZIA CERUSO

Forum Keymaster
ALESSANDRO AMBROSIO

Special Thanks
CAROLIN WENDT *(CD PROJEKT RED)*
PIERLUIGI e LEOPOLDO PETTORELLI *(Castello di Paderna)*

Negli ultimi anni, gli autori di *The Witcher – la Restaurazione* hanno creato e contribuito a numerosi larp di successo in una varietà di generi e stili, tra cui: **Tebe** (thriller, 2022/2023, *Hup/Eryados*). **Dracarys** (fantasy, 2016/2019). **Il Crepuscolo degli Dei** (fantasy, 2015/2018). **The East** (thriller, 2023). **Chiave di Volta** (storico, 2015/2019). **Heirs of the Dragon** (fantasy, 2024, *Charmed Plume/Wonderlarp*).

Chi siamo

Prima di ogni altra cosa, **Terre Spezzate** è un gruppo di giocatori e di organizzatori di larp, inguaribili sognatori guidati da una grande passione verso questa attività straordinaria in cui divertimento, arte, creatività ed emozioni si uniscono per creare qualcosa di unico. La nostra missione è permettere a chiunque di vivere esperienze fuori dall'ordinario. Progettiamo infatti eventi in cui ogni partecipante è il protagonista della sua personale storia e non abbiamo paura di affrontare ambientazioni sempre diverse, dal fantasy alla fantascienza, passando per racconti di pirati, intrighi ottocenteschi, thriller contemporanei e drammi storici.

TERRE SPEZZATE - life is too short to play bad larps

Citazioni, plagi, riciclo

> *"Il segreto della creatività sta nel saper nascondere le proprie fonti"*
>
> ***(Albert Einstein, falsamente attribuita a)***

I nostri siti e guide evento sono, da anni, di ispirazione per tanti altri gruppi larp italiani.

Questo ci lusinga: se vuoi riutilizzare estratti di questa Guida Evento per il tuo larp, ti diamo il permesso di farlo purché tu citi Terre Spezzate esplicitamente, e in modo ragionevolmente visibile, sulla prima o sull'ultima pagina del tuo documento, così:

"Ringraziamo **Terre Spezzate** *www.grv.it per il riutilizzo di alcuni paragrafi"*

I NOSTRI PROSSIMI LARP

Spartacus

Un larp di Proxima e Terre Spezzate

Gloria, intrighi, passione e ribellione: pronto a vivere tutto questo insieme a noi?
Che tu sia nell'arena o sugli spalti, che tu sia una matrona, un lanista o una vestale, è arrivato il momento di prendere il tuo posto in questa storia.

Parco Arcobaleno (Biella),
22-24 agosto - grv.it/it/spartacus

L'annuncio della strega

Magia, giochi di potere, intrighi.
Che tu sia *Strega*, *Famiglio* o *Diavolo* questa è l'occasione per realizzare le tue ambizioni e ottenere un potere più grande di qualsiasi altro!

Villa Aggazzotti (Modena),
11 o 12 ottobre – grv.it/strega

Ravenswood Explorer Society

Nelle nebbiose highland scozzesi, la Ravenswood Explorer Society indice l'annuale ritrovo per tutti i suoi membri.
Un larp ispirato ai racconti del Solitario di Providence, H.P. Lovecraft.

Castello Sannazzaro (Alessandria),
14 e 21 novembre - grv.it/ravenswood

2026

Dodge Town: Nuvola Rossa

I venti della guerra indiana soffiano su Dodge Town. Vi aspettiamo nel 1866 per il secondo capitolo della nostra epica western! Una campagna larp annuale che offre un'esperienza di gioco avventurosa, grim e immersiva in uno sperduto avamposto di frontiera nell'America fredda, pericolosa ed inospitale del Montana.

Villaggio delle Stelle (Torino),
16-18 gennaio - grv.it/dodgetown

The Witcher - La Restaurazione

Ritorna l'unica campagna larp italiana ufficialmente supportata da CD PROJEKT RED.
Iscriviti subito al secondo capitolo!
L'ultimo Kaer è in rovina. I maestri d'un tempo sono scomparsi. La prova delle erbe è perduta.
Questo è il tuo momento. Impugna la spada d'argento e imprimi a fuoco il nome della tua banda nella storia di un nuovo ordine di Witcher.

Castello di Paderna (Piacenza),
17-19 aprile – grv.it/witcher2026