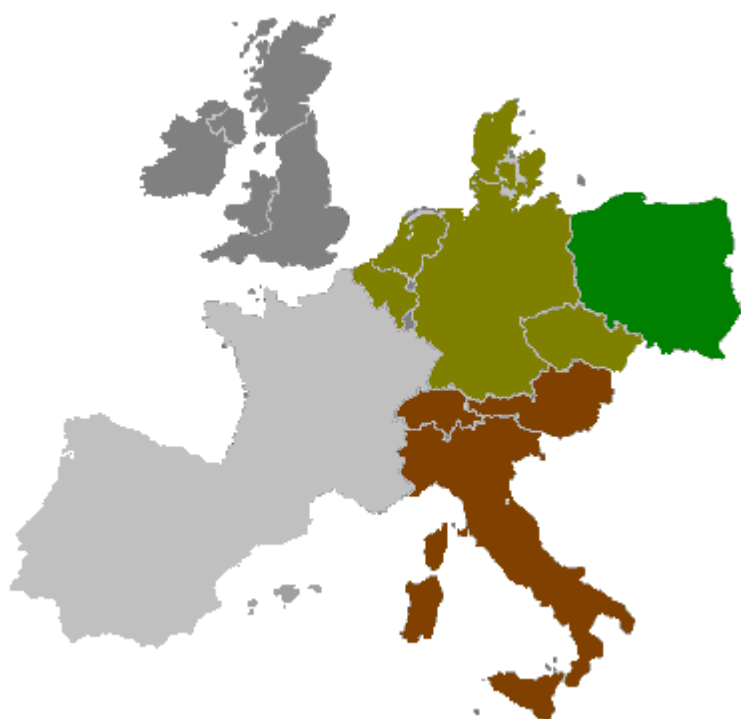


Meyroan

Ambientazione Fantasy

Di Roberto Grassi



Sistema:
Levity

Versione 1.0.6
10/08/2006

*“Infine, Theoroth sconfisse Karnath,
la lancia conficcata nel suo cuore,
il grido disperato di Eodeth,
il grido disperato di Syala...
Nethewya giungeva al termine.
Nulla era più come prima...”*

Dal “Libro di Theoroth”

*Questo manuale sarà soggetto a continue verifiche e miglioramenti.
Se volete segnalarmi errori, incongruenze o migliorie scrivete a:*

levity@robertograssi.net

Meyroan – Versione 1.0.6

Introduzione.....	4
Generalità	4
Geografia.....	5
La Terra Nota	5
La Terra Ignota	7
Gli Abitanti.....	9
Umanoidi	9
Creature.....	9
Mostri	10
La Storia	12
L'inizio del Mondo	12
Nethewya e Tywhe.....	12
Le guerre.....	13
Breve Cronologia.....	13
La Letteratura	14
Letteratura epica e religiosa	14
Letteratura poetica e popolare.....	15
La Religione.....	16
Divinità maggiori.....	16
Divinità minori.....	16
Altre Divinità minori.....	16
Culti dimenticati	17
Luoghi ed oggetti di culto	17
Le Arti Magiche	18
Incantesimi e Magie	18
Crediti.....	19
Licenza.....	20

Introduzione

Quella che avete tra le mani è la mia ambientazione fantasy, scritta per il sistema di gioco Levity.

Per scaricare le regole del sistema di gioco visitate la sezione dedicata ai giochi di ruolo nel mio sito web:

<http://www.robertograssi.net/gdr>

Come per il sistema, anche per questa ambientazione ho preferito usare, nella stesura, il criterio della semplicità e, nel dubbio, di lasciare spazio aperto alla fantasia ed alla personalizzazione del mondo e delle eventuali campagne giocabili da parte dei narratori, piuttosto che riempire il manuale con pagine e pagine di regole e tabelle.

Ho cercato solo di dare alcune linee guida generali, senza entrare nei dettagli di ogni singolo aspetto della vita del mondo.

Spero che la mia intenzione si sia tramutata in qualcosa di valido e che possa piacervi.

Buona lettura,
Roberto Grassi

Generalità

Questa ambientazione fantasy è scritta per il mio sistema di gioco Levity, che utilizza un dado a 6 facce ma ritengo che sia facilmente adattabile ed espandibile a qualunque sistema di gioco, dato che si limita ad abbozzare alcuni scenari e a dare semplici informazioni per ambientare le vostre campagne con un ampio margine di libertà.

Se decidete di utilizzarla (e se decidete di usarla con Levity), l'unica limitazione che chiedo ai Narratori è quella di mantenere coerenti gli aspetti principali del mondo (mi riferisco soprattutto alle guerre tra gli dei ed alla ricerca degli artefatti), perché spero, negli anni, di poter far evolvere il mondo anche grazie alle vostre storie.

Quando vengono fatti dei riferimenti espliciti al regolamento di Levity o vengono dati suggerimenti per il Narratore troverete questo simbolo nel

testo. 

Il testo esplicherà se ed in che modo quello che viene detto in questo manuale annulla, si integra o sovrascrive quello che viene detto in Levity.



Geografia

La geografia di Meyroan è suddivisa tra Terra Nota e Terra Ignota.



La Terra Nota

Il disegno sottostante riporta la “Terra Nota”. Il Grande Mare di Limes circonda il mondo di Meyroan.



Figura 1 - La Terra Nota di Meyroan

Il mondo conosciuto è diviso in cinque grandi regioni:

- Lorath
- Nethey
- Nuth
- Ythion
- Kyram

Ogni regione, a parte il Nethey, ha la sua capitale. Le regioni, ad eccezione del Kyram e del Nethey, sono ulteriormente suddivise in province.

Lorath

Le regioni settentrionali del Lorath sono battute dai freddi venti del Nord. Il Lorath è suddiviso in 5 province che si chiamano **Grande Thylion, Piccolo Thylion, Secothia, Ithrean, Walia.**

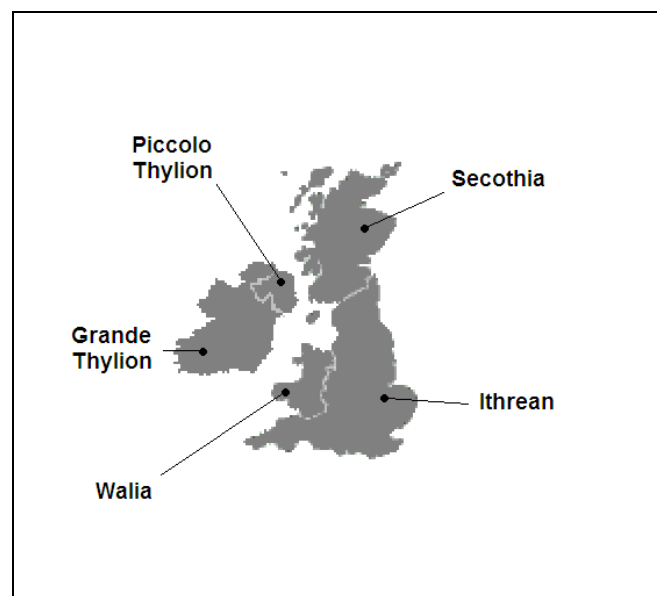


Figura 2 – Le regioni del Lorath

Ithrean è la provincia con la capitale, con lo stesso nome, ed ospita il governatore.

Caccia e pesca sono frequentemente praticate, con prevalenza della seconda. Agricoltura ed allevamento sono molto diffusi, soprattutto nelle zone più settentrionali.

Lo studio della guerra e delle arti edili è molto praticato.



Le armi e gli scudi del Lorath sono pregevoli e molto ricercati.

I guerrieri del Lorath, indipendentemente dal sesso, sono molto abili e sono forse i migliori combattenti del mondo conosciuto.

Anche i navigatori e le navi del Lorath sono molto famosi nella “Terra Nota”.

Nethey

Le regioni orientali del Nethey sono le più vaste, ma anche quelle meno abitate e meno conosciute, a causa delle avverse condizioni meteorologiche e del terreno aspro e brullo.

Solo alcune popolazioni nomadi preferiscono vivere in queste terre. Le zone a sudovest sono praticamente inesplorate e solo le coste sono note.



Non esistono province e, di fatto, non esistono governatori. Il comando è lasciato alle singole tribù ed agli accordi tra di loro.

Il Nethey vive sostanzialmente di commercio grazie al lavoro dei nomadi che garantiscono una lunga catena di collegamento tra il Nuth e le province più vicine del Nethey e di Ythion.

Quando possibile, agricoltura ed allevamento sono praticati. Nelle zone costiere viene praticata, sporadicamente, la pesca.

Nelle regioni del Nethey i commercianti ed i ladri sono le classi più frequenti da incontrare.

Nuth

Le regioni centrali di Nuth sono quelle più popolate e dove viene maggiormente praticato il commercio. La sua posizione centrale rispetto al mondo conferisce a queste regioni una posizione strategica.

Il Nuth è suddiviso in 5 province: **Dania**, **Goloth**, **Velegia**, **Landia**, **Ethrim**.

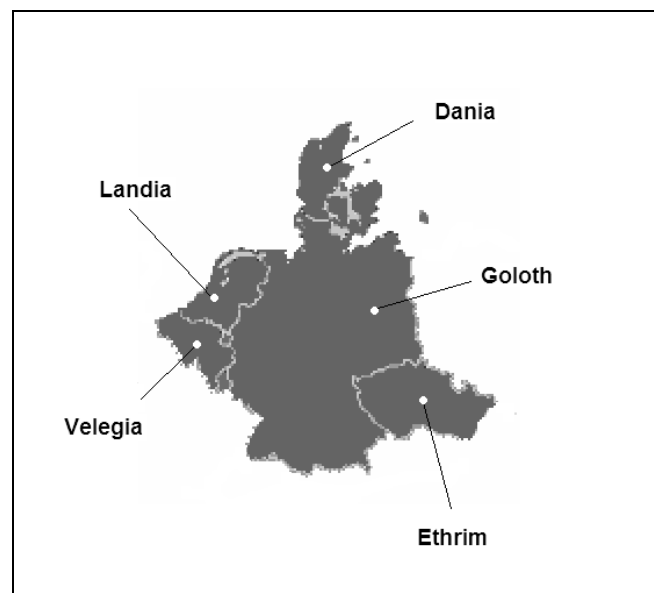


Figura 3 – Le regioni del Nuth

La capitale è Nuthyr, nel Goloth, sede del governatore. tuttavia le spinte federaliste sono molto forti ed il potere politico del governatore è molto debole ed è soggetto a continue negoziazioni.

Il Nuth è una regione molto ricca e la caccia, la pesca, l'allevamento e l'agricoltura sono praticati in maniera estesa.

Meyroan – Versione 1.0.6

Le città più ricche sono molto sfarzose e lo studio delle belle arti è favorito.

Il Nuth splende per le sue costruzioni e per lo sfarzo delle sue città.

Tutte le classi e le razze sono ben rappresentate nel Nuth, ma il fiore all'occhiello del Nuth è costituito dagli ingegneri che costruiscono edifici e macchinari per l'edilizia pubblica e privata.

Le loro conoscenze sono anche utilizzate durante le guerre contro gli stati confinanti.

Ythion

Le regioni meridionali di Ythion sono costituite da tre province: **Alephia**, **Ostria**, **Ethelia**

La capitale è Myria, situata in Ethelia e sede del governatore.

Si tratta della regione dove maggiormente vengono sviluppate le arti e le scienze. Le Università costituiscono il luogo dove il sapere e le conoscenze vengono tramandate.

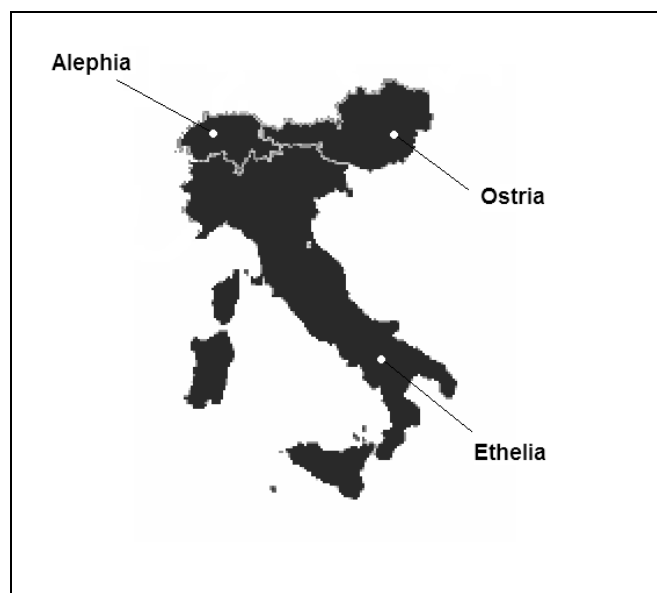


Figura 4 – Le regioni dell'Ythion



E' anche il luogo dove vengono formati i discepoli che intendono diventare padroni delle arti magiche.

Caccia, pesca, allevamento ed agricoltura sono frequentemente praticati.

Maghi e chierici sono le classi caratteristiche dell'Ythion. Le loro conoscenze possono essere portate ai massimi livelli dopo anni di studio nelle migliori Università.

Kyram

Il Kyram è la regione più piccola e non ha province. La regione è molto ricca in materie prime che scambia principalmente con le confinanti province del Nuth. La capitale è Theren, sede del governatore.

Kyram risplende per le qualità dei suoi artigiani che lavorano i metalli in maniera sopraffina.

I gioielli più belli del mondo di Meyroan provengono dalle loro mani.

La leggenda dice che le armi di Theoroth siano state impreziosite dal lavoro di questi artigiani.

La Terra Ignota

Oltre le regioni note esistono altri due luoghi, non riportati sulle carte della "Terra Nota": Neferya e Kythale.

Meyroan – Versione 1.0.6

Inoltre, intorno alla terraferma il “Grande Mare di Limes”, sostanzialmente sconosciuto, aspetta che i suoi confini vengano esplorati.

Neferya

La prima regione si chiama Neferya ed è la sede in cui il Male si annida e chiama le forze malvage a raccolta. Non sono note le vie per raggiungerla e non si sa dove si trovi.



Neferya è il luogo dove i sacerdoti Neri affinano le loro arti magiche per diventare gli adepti di Karnath ed Eodeth.

Come per Kythale, nessuno conosce il luogo di accesso.

Nelle oscurità di Neferya i sacerdoti Neri forgiavano le loro armi e gli incantesimi oscuri con cui combattere le forze di Theoroth.

E' un luogo inaccessibile ed ogni Narratore dovrebbe utilizzarlo con cura, nelle sue storie.

Kythale

La seconda regione riguarda gli Inferi ed in generale tutto ciò che si trova nelle viscere della Terra. Questa regione viene chiamata Kythale.

Kythale rappresenta gli abissi della Terra. Non esiste una locazione più spaventosa per gli abitanti del Mondo di Meyroan.

Fin dall'inizio dei tempi Kythale è il luogo degli Inferi e della Morte. Non c'è speranza per chi si avventura nel mondo di Kythale, oltre i Cancelli Neri.

Mostruose creature e orrendi abomini vivono nelle profondità della Terra pronti a colpire.

Alcuni Sacerdoti Neri conoscono l'accesso a Kythale e talvolta vi ricorrono quando devono evocare orrendi abomini.

Il Grande Mare di Limes

Il Grande Mare di Limes, che circonda il mondo di Meyroan è sostanzialmente sconosciuto, visto che le navi, anche quelle grandi e veloci, difficilmente si allontanano dalla terra ferma e si limitano a circumnavigazioni del mondo conosciuto.

Molti anni prima, alcune navi avevano detto di aver visto della terraferma, in lontananza, ma nessun cartografo ed uomo di scienza li ha tenuti in considerazione.



Gli Abitanti

Le specie viventi del Mondo di Meyroan sono costituite da umanoidi, creature e mostri.

Tutti gli abitanti del mondo di Meyroan posso aspirare alle arti magiche, in misura diversa, ma solo alcuni generi possono riuscire meglio nelle arti magiche.



Non è mia intenzione scrivere un bestiario completo del mondo di Meyroan.

Preferisco limitarmi a linee guida classificative e lasciare la gestione di questo aspetto alla fantasia dei Narratori.

Tutti gli abitanti, inoltre, in base alle loro ispirazioni ed inclinazione possono divenire seguaci di Theoroth o di Karnath, scegliendo di schierarsi nell'eterna lotta tra il Bene ed il Male.



Umanoidi

In questa categoria rientrano le creature viventi appartenenti al genere umano e quelle ad esso simili e che non rientrano nelle categorie dei mostri: o delle creature **Umani, Elfi e Mezz'elfi, Nani e Gehen**.

Umani

Gli Umani sono di gran lunga il genere più rappresentato. Essi vivono in tutto il mondo di Meyroan e le loro opere lo hanno reso come lo si vede ora, con città, canali, università, teatri e quant'altro.

In un certo senso, sono il più grande bene ed il più grande male di questo mondo.

Gli Umani hanno scarsa propensione al potere magico e solo pochi tra di loro, i Maghi, riescono a conseguire poteri magici di una certa entità dopo molti anni di studio nelle Università.

Elfi e Mezzelfi

Elfi e Mezz'elfi sono due generi con una piccola rappresentanza. I loro rappresentanti sono generalmente pacifici e si ritirano nei boschi o nelle zone costiere, dove svolgono la loro vita tranquilla.

Talvolta si spingono sino ai centri abitati, ma poi tornano velocemente nelle loro zone abitate.

I Mezz'Elfi sono l'incrocio del genere umano con quello degli Elfi ed hanno acquisito caratteristiche in comune tra i due generi.

Nani e Gehen

Nani e Gehen riescono a convivere con gli Umani ma privilegiano la vita nelle campagne, nei boschi e nelle miniere, ambienti in cui si trovano a loro agio.

I Gehen sono l'incrocio del genere umano con quello dei Nani ed hanno acquisito caratteristiche in comune tra i due generi.



Creature

In questa categoria riporto le creature del regno animale o vegetale la cui esistenza è nota nel mondo di Meyroan e

che non rientrano nelle categorie degli Umanoidi o dei Mostri.

Creature comuni

Nelle creature comuni rientrano tutte le specie animali che convivono senza problemi con gli Umanoidi o che da essi sono allevati in cattività, come gatti, cani, cavalli ed altri animali di questo tipo.

Tutta la selvaggina e la flora tipica delle diverse zone è rappresentata nel mondo di Meyroan.

Creature rare

Le creature rare sono presenti nelle zone montuose o nelle acque meno battute del Mare di Limes.

Unicorni, narvali, aquile giganti, calamari giganti, ragni giganti ed altre creature di questo tipo sono avvistate talvolta da persone che si spingono a visitare le zone più selvagge.

Creature molto rare

In questa categoria sono riportati gli animali che si ritengono estinti o di cui l'esistenza è messa in dubbio.

I draghi rientrano senza dubbio in questa categoria. Le uniche testimonianze della loro presenza risalgono alla battaglia di Nethewya. Le leggende raccontano che Theoroth e

Karnath iniziarono il combattimento cavalcando i loro draghi.

Anche i Flehem rientrano in questa categoria. Sono creature fantastiche che vengono evocate nelle storie da raccontare al focolare. Si tratta di piccole creature alate che compaiono in circostanze eccezionali, per scopi ignoti. Naturalmente, nessuno pensa che esistano davvero.



Mostri

Nella categoria dei mostri riporto le creature che sono generalmente pericolose per gli Umanoidi e che non rientrano nelle categorie degli Umanoidi o delle creature.

Coboldi

I Coboldi sono creature antropomorfe deformi, con una spiccata attitudine alla malignità. Sono tendenzialmente violenti e di solito si organizzano in comunità di 10-15 elementi per compiere razzie e saccheggiare le città ed i villaggi degli umani.

Goblin

I Goblin sono creature antropomorfe simili ai coboldi ma più grandi e più sottili, con lunghe orecchie e canini sviluppati. Hanno tendenze vampiriche. A differenza dei coboldi i Goblin sono

Meyroan – Versione 1.0.6

solitari o si aggregano al massimo in gruppi di 2 o 3 elementi.

Tyseth

I Tyseth sono i non morti. Quando un essere vivente viene ucciso, e maledetto, dalle creature di Eodeth rinasce come non morto e prosegue ad uccidere e disseminare il morbo maligno finché non viene ucciso.

Troll

I Troll esistono, forse, da sempre. Sono le creature più antiche del mondo ed hanno sempre vissuto nelle profondità della terra. Sono delle grandi, giganti, creature antropomorfe dotate di grande forza. Talvolta, si spingono in superficie per procurarsi il cibo.

Orchi

Gli orchi sono elfi che decisero di scegliere la via di Karnath. Molto tempo fa fecero questa scelta, ritirandosi nelle viscere della Terra. Sono antropomorfi ed estremamente pericolosi e bellicosi. Talvolta riescono a catturare un troll per metterlo al loro servizio.

Neblar

I Neblar provengono dalle profondità della Terra. Originariamente erano creature antropomorfe ma i millenni trascorsi nelle profondità ed oscurità di Kythale li hanno resi privi di forma e di colore. La loro presenza è stata registrata con più frequenza negli ultimi tempi, come se avessero deciso di risalire.

Nyrth

I Nyrth sono considerate le creature che vivono nelle massime profondità di

Kythale. Sono creature squamose ed affamate di carne. Non c'è speranza per chi si avventura troppo in profondità e finisce loro preda.

La Storia

L'inizio del Mondo

All'inizio dei tempi, il Grande Vuoto, **Oth**, regnava nel mondo. Oth, tuttavia, prese coscienza di sé e questo gli fu fatale. Il Grande Vuoto si spezzò in due parti, indistinguibili.

Le anime di queste due parti furono chiamate Theoroth e Karnath. Esse rappresentano le incarnazioni del Bene e del Male.

Theoroth desiderò Syala e Karnath fece altrettanto con Eodeth. Ciò bastò a renderle vive ed essi generarono tutte le specie viventi e non viventi nel mondo di Meyroan.

Oth, tuttavia, desidera ritornare al suo stato primordiale e, ciclicamente, costringe Theoroth e Karnath a combattere ed annientarsi definitivamente tra di loro.

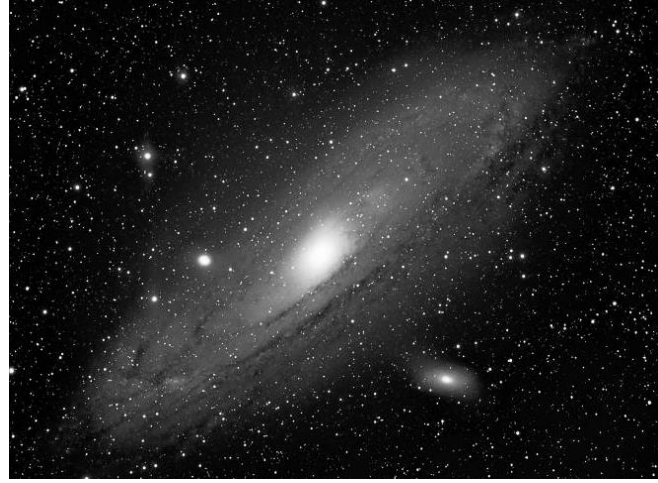


Nethewya e Tywhe

La Storia mitologica del mondo di Meyroan, dunque, si fonda sul concetto delle guerre cicliche che vengono condotte dagli dei Theoroth e Karnath, come espressioni del Grande Vuoto.

Il Mondo di Meyroan è il luogo fisico in cui queste guerre vengono combattute. Le guerre terminano sempre con uno scontro tra gli dei in cui si decidono le sorti future del mondo, sino alla guerra successiva.

Le guerre tra gli dei, inoltre, costituiscono sempre il termine di altre guerre tra le forze del Bene e quelle del



Male che si schierano a favore di Theoroth o di Karnath.

La penultima di queste battaglie è stata **Nethewya**, in cui Theoroth ha sconfitto Karnath.

Quando vengono avvertiti i primi segni di presenza del male, si inizia a temere che siano segni premonitori dell'ultima grande guerra, **Tywhe**.

Nella mitologia, Tywhe rappresenta la fine del mondo, l'ultima battaglia tra gli dei, il momento definitivo in cui scegliere se schierarsi per il Bene o per il Male.

Tra una guerra e l'altra passano, di solito, molti anni ed i seguaci del Bene e quelli del Male lavorano per l'una o l'altra parte.

In particolare, gli sforzi maggiori vengono orientati nel ritrovare e raccogliere alcuni artefatti che costituiscono le armi che poi saranno utilizzate dagli dei per la loro guerra.

Quando Tywhe inizierà, gli dei useranno ciò che i loro seguaci sono riusciti a recuperare.

Non è noto un elenco estensivo di tutto ciò che può essere utilizzato dagli dei. I seguenti artefatti, tuttavia, sono considerati quelli più potenti:

- L'Occhio e la Lancia di Theoroth
- Lo Scudo e la Lancia di Karnath
- Le Pergamene Magiche di Syala
- Le Sfere Nere di Eodeth

Le guerre

Il mondo di Meyroan, dalla fine di Nethewya, vive in un periodo di relativa pace, dovuta al fatto che Theoroth ha sconfitto Karnath.

Questo, tuttavia, non ha impedito al Male di ricominciare la sua opera di distruzione, in vista della battaglia finale di Tywhe.

Oltre a questo, numerose battaglie sono state condotte, e continuano ad esserlo, per rivalità tra le regioni.

Le guerre più sanguinose sono state combattute tra i regni del Nuth e quelli del Kyrām, per il possesso di giacimenti di materie prime.

Ci sono state inoltre importanti guerre navali tra il Nuth e il Lorath, che hanno sempre visto la vittoria di quest'ultimo.

Nel paragrafo seguente trovate una cronologia degli eventi più significativi del mondo di Meyroan, tratta dalle appendici del Libro di Theoroth.

Breve Cronologia

Anno 0 – Nascita del Mondo di Meyroan

Anno 26 – Grande Guerra di Mysir. Vittoria di Theoroth.

Anno 176 – Grande Guerra di Hereben. Vittoria di Karnath.

Anno 191 – Prima Guerra tra Nuth e Kyrām

Anno 225 – Seconda Guerra tra Nuth e Kyrām

Anno 270 – Grande Guerra di Nethewya. Vittoria di Theoroth.

Anno 285 – Prima Guerra tra Lorath e Nuth

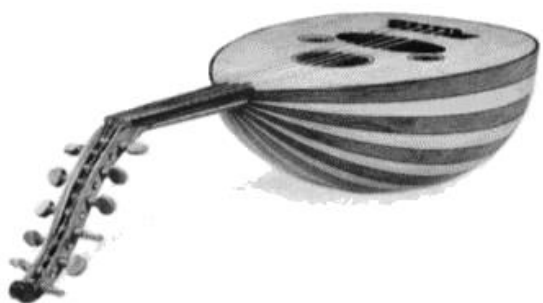
Anno 321 – Terza Guerra tra Nuth e Kyrām

Anno 375 – Guerre tribali nel Nethey.

Anno 412 – Breve guerra di confine tra Nuth e Ythion.

Anno ... Grande Guerra di Tywhe. Fine del mondo?





La Letteratura

La letteratura è tenuta in grande considerazione in tutte le regioni del Mondo di Meyroan. E' divisa in due grandi tipologie.

Letteratura epica e religiosa

Questo tipo di letteratura ha come argomento la narrazione di eventi riguardanti le battaglie tra gli dei o storie riguardanti la loro vita.

Il più famoso di questi libri è il **Libro di Theoroth** che narra della battaglia di Nethewya e della sua vittoria su Karnath. Non esiste una sola versione del libro. Alcune versioni dal significato più oscuro sono in possesso dei sacerdoti di Theoroth.

Letteratura poetica e popolare

Questo tipo di letteratura ha come argomento la narrazione di eventi della vita quotidiana e comunque legata alle specie viventi del mondo.

Esistono dunque racconti e poesie scritti dagli Umani, così come dai Nani e dai Gehen. Gli Elfi e i Mezz'Elfi non tramandano per iscritto i loro canti e le loro poesie e si affidano unicamente alla tradizione orale.

La Religione

Non esiste un'unica religione ufficiale per l'intero mondo di Meyroan. Tuttavia, in forme e modi diversi, tutti gli abitanti di Meyroan tendono ad accettare una religione composta da quattro divinità maggiori, come conseguenza della grande battaglia iniziale.

Oltre le divinità maggiori, altri culti di divinità minori persistono localmente ed accompagnano la vita quotidiana unitamente ad alcuni aspetti pagani.

Infine, ci sono alcuni culti dimenticati e praticati solo da poche persone.



Divinità maggiori

Le divinità maggiori sono quattro e rispecchiano il semplice approccio alla religione del mondo di Meyroan.

Gli dei del bene e della luce sono **Syala** ed il suo compagno **Theoroth**.

Gli dei del male e dell'oscurità sono **Eodeth** ed il suo compagno **Karnath**.

Le rappresentazioni di queste divinità sono molto eterogenee. Quella più frequente rappresenta Theoroth e Syala che sconfiggono Karnath ed Eodeth durante la battaglia di Nethewya. Non mancano tuttavia, altre rappresentazioni.

I concetti di bene/male sono abbastanza estremizzati e non esistono divinità intermedie tra quelle maggiori, che rappresentano il Bene ed il Male assoluti, e quelle che accompagnano gli abitanti del mondo nella loro vita quotidiana, rappresentati dalle divinità minori.

Divinità minori

Nel pantheon minore trovano principalmente spazio altre due figure, che tendenzialmente si schierano a favore, rispettivamente, di Theoroth e di Karnath.

Herien è il fedele servitore di Theoroth. Nei testi mitologici è sempre descritto come un grande angelo dotato di possenti ali grigie. Dopo la grande battaglia di Nethewya, tuttavia, Herien ha fatto perdere le sue tracce. Alcune leggende dei nomadi del Nuth gli attribuiscono la capacità di assumere forma umana.

Nekhtar è il fedele servitore di Karnath. Nella iconografia del mondo di Meyroan è sempre rappresentato come uno spettro con un lungo mantello oscuro. Tuttavia, è solo una delle sue molteplici forme. Nekhtar persegue scopi malvagi e cerca di procurare seguaci per il suo padrone.

Altre Divinità minori

Oltre queste divinità minori principali ne esistono altre che sono principalmente collegate alle attività quotidiane.

Erath è la divinità della terra. Viene invocato dagli abitanti delle montagne, ma è ugualmente invocato da chi deve affrontare un viaggio sotterraneo.

Nepth è la divinità del mare e delle acque. Viene invocato dai marinai durante le loro navigazioni, in particolare durante le pericolose navigazioni nel Grande Mare di Limes. Nepth è anche la divinità che porta la pioggia.

Sethrel è la divinità dei boschi ed in generale della flora. Viene solitamente invocata dalle donne durante la

gravidanza ed il parto ed in generale rappresenta la forza vitale e rigeneratrice della natura. Per questo motivo viene anche invocato quando è necessario operare guarigioni.

Toth è la divinità della morte e del sangue. E' la divinità dei guerrieri e di chi si appresta ad una impresa particolarmente pericolosa dalla quale teme di uscire vivo.

Culti dimenticati

Alcuni culti antichi sopravvivono e sono praticati da un numero ristretto di persone. In alcuni casi, chi pratica questi culti non lo fa in alternativa od in opposizione al pantheon personale, ma semplicemente integrandolo.

Il culto di **Mythra** è praticato nella regione di Nethey. La credenza impone un voto estremamente vincolante, e segreto, da parte di chi desidera che Mythra realizzi un suo desiderio. Il culto di Mythra può essere presente in tutto il mondo, sebbene dimenticato.

Il culto di **Nygrath** è praticato da pochissime persone. E' un culto molto arcano ed esoterico e riservato a pochi iniziati. Non sono noti i rituali e gli obiettivi perché questo culto è circondato da un alone di mistero, anche se i fedeli

sembrano puntare ad alcuni benefici terreni che possono ricavare dalla pratica.

Il culto di **Yweth** è praticato da poche persone nel mondo di Meyroan, in particolare da quelle vicino ad arti magiche e pagane. E' il più antico dei culti dimenticati e chi lo pratica viene visto con molta diffidenza perché ritenuto una persona con conoscenze arcane e misteriose.

Luoghi ed oggetti di culto

I luoghi di culto di **Theoroth e Syala** sono sostanzialmente dei templi disadorni con una zona absidale riservata alla collocazione della statua di Theoroth o di Syala. I sacerdoti di Theoroth sono depositari anche dei libri sacri che tramandano il culto della divinità, con prescrizioni riguardo il culto.

Le **divinità minori** sono adorate in templi di dimensioni più modeste o in semplici cappelle votive. In alcuni casi, questi edifici possono anche essere sostituiti da artefatti totemici o simbolici. Nella quasi totalità dei casi gli edifici, o comunque i luoghi di culto in generale sono posizionati in ambienti vicini alla divinità che si intende pregare. Così, i templi di Sethrel si possono trovare con facilità nei boschi e quelli di Erath nelle zone collinari o montane.

Le **divinità maligne** non hanno dei luoghi di culto pubblici, anche se non è possibile escludere che ci siano alcuni luoghi nella "Terra Nota" che vengono tenuti segreti in cui vengono celebrati riti oscuri. Il culto viene sostanzialmente praticato nella regione sconosciuta di Neferya.



Le Arti Magiche

Nel mondo di Meyroan, tutto quello che non è spiegato o conosciuto in base alle correnti conoscenze fisiche e chimiche viene considerato magia.

 Non è mia intenzione scrivere un catalogo completo degli incantesimi e delle magie del mondo di Meyroan.

Preferisco limitarmi a linee guida classificative e lasciare la gestione di questo aspetto alla fantasia dei Narratori.

Durante il gioco, il narratore decide se l'azione del giocatore può essere considerata un atto magico.

Solo alcune persone predisposte al magico possono acquisire le abilità per esercitare la magia.

 Per scopi narrativi e 'drammatici', il narratore può comunque non considerare questa regola. Ad esempio, un giocatore potrebbe acquisire improvvisamente, o perdere, le arti magiche in virtù di qualche evento soprannaturale.

La Magia viene comunemente divisa in Magia Bianca ed in Magia Nera. L'unica differenza consiste negli scopi che il mago si pone.

 Il giocatore dichiara l'allineamento del mago quando crea il proprio personaggio e poi si comporta di conseguenza. Il narratore verifica se il comportamento del giocatore sia consistente con la sessione di gioco.

Se l'azione magica, indipendentemente dal risultato, è ispirata da Theoroth o Syala allora il mago sta facendo Magia Bianca.

Se l'azione magica, indipendentemente dal risultato, è ispirata da Karnath o Eodeth allora il mago sta facendo Magia Nera.

 Il Narratore, per aumentare l'effetto scenico, potrebbe chiedere al giocatore di intonare l'incantesimo iniziando con la dedica...

Nel nome di Syala...

 La riuscita o meno di un incantesimo è assolutamente assimilabile a quella di una normale azione di gioco. Come tale, il narratore decide se consentire immediatamente l'esecuzione dell'incantesimo o se è necessario effettuare un tiro per riuscire.

Incantesimi e Magie

Qui di seguito riporto gli incantesimi e le magie che vengono insegnati nelle università dell'Yhtion e nelle scuole di magia autorizzate:

Persuasione: consiste nel fare in modo che gli esseri viventi siano portati a considerare vero tutto quello che sto loro dicendo. Per gradi di conoscenza moto elevati si può parlare di una vera e propria "Scrittura del pensiero", in cui il mago riesce a controllare la mente della persona oggetto dell'incantesimo.

Negromanzia: l'arte di evocare e controllare i morti. E' un incantesimo molto difficile da realizzare ed ancora più



difficile da controllare.

Spesso, chi lo pratica, fa uso di qualche oggetto magico di particolare potenza.

L'aumento del grado di conoscenza

consente al mago di controllare un

numero maggiore di creature resuscitate per maggior tempo e per distanza maggiori.

Telecinesi: la capacità di muovere oggetti a distanza. Quando il mago aumenta il suo grado di conoscenza in questo incantesimo è capace di spostare oggetti molto pesanti con la sola forza del pensiero, magari per utilizzarli come armi di offesa o come magli.

Levitazione: consente al mago di sollevarsi dal terreno. I maghi più bravi riescono a sollevarsi di un numero maggiore di metri e per un tempo maggiore.

Crediti

Devo ringraziare i seguenti amici che hanno collaborato per migliorare la stesura e i contenuti di questa ambientazione:

Gurgaz, Xion Aritel., Draka, Myszka, Korin Duvall, Darth Vader, Mad Master, "Marco Luca & Marzia"

Infine, ringrazio Paola e Cesare, per la loro infinita pazienza e per permettermi di poter sottrarre loro del tempo prezioso.

Attacco Psicico: consente al mago di poter attaccare il suo nemico con raggi luminosi che scaturiscono dalle sue mani o dai suoi occhi. E' un incantesimo potente e, talvolta, è facilitato dall'utilizzo di un bastone o di oggetti magici. L'aumento del grado di conoscenza consente al mago di poter attaccare più a lungo e con maggiore efficacia il nemico.

Campi di Forza: si tratta di un incantesimo a scopo difensivo, che appare come uno scudo invisibile che circonda il mago. Quando il grado di conoscenza aumenta, il raggio di azione e la durata diventano maggiori.

Lettura del Pensiero: con questo incantesimo il mago riesce ad intuire i pensieri che si formano nella mente dell'interlocutore. I maghi più capaci, con questo incantesimo, riescono a leggere il pensiero di più persone contemporaneamente e più a lungo.

Percezione: consente al mago di percepire il Male o il Bene nell'ambiente o nei personaggi circostanti. Si ottengono effetti migliori quando questo incantesimo è effettuato con l'ausilio di oggetti magici o in vicinanza di luoghi di culto.

Licenza



Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera

Alle seguenti condizioni:



Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.



Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.



Non opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.

- In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
- Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.

Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del

[Codice Legale \(la licenza integrale\)](#).

[Limitazione di responsabilità](#)