

## Indice

<b>Orbalia</b>	<b>1</b>		
<b>1. Incipit</b>	<b>2</b>		
1.1. Ad20 .....	2		
1.2. Sistema Aperto .....	2		
1.3. Punti di vista .....	2		
1.4. Cosmogonia .....	2		
1.5. Indicazioni per i master .....	2		
<b>2. Cosmografia</b>	<b>3</b>		
2.1. Premessa .....	3		
2.2. Sistema Solare .....	3		
2.3. Gravitazione ed Immaginario .....	3		
2.4. Giornata solare .....	4		
2.5. Anni, Stagioni e Cadenze .....	4		
2.5.1. Il secondo ciclo di Pulsar .....	4		
2.5.2. I cicli occulti di Pulsar .....	4		
2.6. Latitudini Radiali .....	4		
2.7. Gli Altri Anelli .....	4		
2.7.1. Come i viventi immaginano gli altri anelli? .....	5		
2.7.2. Anelli Mitologici .....	5		
<b>3. Equimeria</b>	<b>5</b>		
3.1. L'Anello delle terre mediane .....	5		
3.2. Spostarsi nel proprio anello .....	5		
3.2.1. Salti, ponti e funi .....	5		
3.2.2. Alberi e imbarcazioni .....	6		
3.2.3. Vele e Remi .....	6		
3.2.4. Isole sgretolate .....	6		
3.2.5. Animali volanti .....	6		
3.2.6. Pedaggi isolani .....	7		
3.2.7. Suggerimenti per i master .....	7		
3.3. Spostarsi tra gli anelli .....	7		
3.3.1. Indicazioni generali .....	7		
3.3.2. Cadute .....	7		
3.3.3. Magia .....	7		
3.3.4. Scienza .....	7		
3.3.5. Le zattere inframedie .....	7		
3.3.6. Asteroidi .....	8		
<b>4. Saperi in Equimeria</b>	<b>8</b>		
4.1. Storia Antica .....	8		
4.1.1. L'Impero dei Cinque Anelli .....	8		
4.2. Storia Moderna .....	8		
4.2.1. I Centodieci Regni .....	8		
4.2.2. Clero e ordini religiosi .....	8		
4.2.3. Lingue .....	8		
4.2.4. Geografia .....	9		
4.3. Stagioni, Mesi e Decimane .....	9		
4.4. Clima .....	9		
4.4.1. Terre umide .....	9		
4.4.2. Terre fredde .....	9		
4.4.3. Terre calde .....	9		
4.4.4. Terre aride .....	9		
4.5. Arcipelaghi .....	10		
4.5.1. Burgallia .....	10		
4.5.2. Equilonia .....	10		
4.5.3. Ispalica .....	10		
4.5.4. Marnardia .....	11		
4.5.5. Anglusia .....	11		
4.5.6. Ecclemia .....	12		
<b>5. Teologia</b>	<b>12</b>		
5.1. Religioni, ordini e clero .....	12		
5.1.1. Orb, l'Unico .....	12		
5.2. Dei della Creazione (estate) .....	13		
5.2.1. Lugh, il Creatore .....	13		
5.3. Dei della Conservazione (autunno) .....	13		
5.3.1. Helm, il Conservatore .....	13		
5.4. Dei della Distruzione (inverno) .....	13		
5.4.1. Oghm, il Distruttore .....	13		
5.5. Dei della Trasformazione (primavera) .....	13		
5.5.1. Ragh, il Trasmutatore .....	13		
5.6. Rifiniture .....	14		
5.6.1. Simboli religiosi e iconografia .....	14		
5.6.2. Ranghi ecclesiastici e gerarchia religiosa .....	14		
<b>6. Magia</b>	<b>14</b>		
6.1. Tipi di magia .....	14		
6.1.1. Magia Spirituale .....	15		
6.1.2. Magia Naturale .....	15		
6.1.3. Magia Elementale .....	15		
6.1.4. Magia Arcana .....	15		
6.2. Magia rituale .....	15		
6.2.1. Demonologia .....	15		
6.2.2. Pilomanzia (Portali) .....	15		
6.2.3. Ptomanzia (Mummificazione) .....	15		
6.2.4. Theryomanzia (Mostri mitologici) .....	15		
6.3. Pregiudizi sulla magia .....	15		
<b>7. Gilde</b>	<b>16</b>		
7.1. Corporazioni di mercanti .....	16		
7.2. Membri della gilda .....	16		
7.2.1. Lestofanti .....	16		
7.2.2. Briganti .....	16		
7.2.3. Sicari .....	16		
7.3. Gergo e codice della Gilda .....	16		
7.4. Organizzazione .....	16		
<b>8. Miliziani</b>	<b>17</b>		
8.1. Truppe, Bande e Mercenari .....	17		
<b>9. Vagabondi</b>	<b>17</b>		
9.1. Artisti e Girovaghi .....	17		
9.1.1. Bardì e Cantori .....	17		
9.1.2. Menestrelli e Trovatori .....	17		
9.1.3. Cercatori e Raminghi .....	17		
9.1.4. Ladri e Predoni .....	17		
<b>Ad20 Regulae</b>	<b>18</b>		
<b>10. Competenze</b>	<b>18</b>		
10.1. Abilità in Equimeria .....	18		
10.1.1. Categoria Marineria .....	18		
10.1.2. Categoria Studi Formali .....	18		
10.1.3. Categoria Fisiche .....	18		

## 1. Incipit

### 1.1. Ad20

Questo documento è la sintesi di una ambientazione per il gioco di ruolo Ad20.

Questa ambientazione ed il regolamento di Ad20 sono gratuiti: si possono distribuire, condividere e copiare liberamente. Chiedo solo di non distribuirlo a terzi con modifiche non condivise, in modo da avere sempre un unico sistema di riferimento.

Quando nel documento vi siano riferimenti specifici al gioco Ad20 essi sono riportati col seguente carattere grafico:

Ad20

Esempio di carattere riferito al sistema Ad20.

### 1.2. Sistema Aperto

Ho iniziato a scrivere giochi di ruolo per il piacere di inventare scenari e sistemi di regole. Lo faccio per il piacere della creazione in sé, per la passione per i giochi di ruolo e con l'idea di condividere i miei interessi e che altri possano divertirsi e essere incoraggiati a fare altrettanto a loro volta.

Pertanto il gioco non è solo per me, non lo considero mio in senso stretto, né bramo detenerne l'unica paternità. La mia proposta è quindi non solo di leggere, distribuire ed usare questo gioco, ma anche di considerarlo di tutti e aperto al contributo di tutti.

Chiunque può servirsi del sistema e dello scenario e può anche sperimentare variazioni e innovazioni. Tuttavia si impone la necessità di conservare un sistema comune di riferimento e quindi di evitare modifiche al sistema che vengano poi messe in circolo creando confusione e sovrapposizioni.

Solo per questo motivo chiedo di non distribuire il sistema con modifiche e di fare riferimento al sottoscritto per integrare il sistema con proposte originali o utili.

Chi avesse suggerimenti può inviarli a:

andrezoc@yahoo.it

Grazie.

### 1.3. Punti di vista

Un mondo immaginario nel quale vivono esseri senzienti e consapevoli, può essere analizzato sotto due diversi punti di vista: quello del creatore, che tutto conosce e vede, che ha piena consapevolezza delle meccaniche celesti e delle regole fisiche e immateriali e del passato che ha originato il creato; oppure quello degli abitanti del mondo, che ne possono cogliere solo una parte e possono spingere la propria conoscenza fino ad un limite, che si può estendere ma è finito e segna inevitabilmente il confine del sapere.

Quando ho iniziato ad immaginare il cosmo nel quale far muovere i personaggi e gli esseri giocanti, ho dovuto decidere se descrivere con assoluta precisione la sua origine, l'esistenza e l'agire degli dei e delle forze primarie, le regole fisiche del sistema oppure, in alternativa, descrivere il

sistema solo da un punto di vista limitato, quello degli ospiti del mondo, costretti dalla loro finitezza a poter ipotizzare senza certezze la natura e la dimensione delle cose. Ho trovato più accattivante questa seconda scelta, perché, prossima ai dubbi dell'uomo, si rivela più libera di offrire spazi di innovazione e di scoperta non solo ai giocatori ma anche al contributo di futuri architetti.

### 1.4. Cosmogonia

Per quanto premesso ne consegue che quanto viene qui descritto non spiega e non vuole spiegare né come hanno avuto origine l'universo, il mondo e gli elementi, né come possano trovare ragione le leggi fisiche e meccaniche del sistema; si limita invece a esporre ciò che un abitante percepisce e può conoscere e traccia alcune indicazioni note solo ai più dotti e sapienti del creato.

Sotto il profilo del gioco di ruolo, il master dovrebbe considerare che mentre taluni credono all'esistenza degli dei e possono trarre il loro potere dalla fede, c'è invece chi dubita dell'esistenza di tali entità e ritengono che possano esserci altre spiegazioni meno spirituali per dinamiche e prodigi.

Anche le ragioni del perché il sistema funzioni e si regga stabilmente sono oggetto di diatribe, talvolta violente, che nei secoli hanno dato origine a conflitti di religione, a scismi ed a scontri politici, economici e militari.

Le interpretazioni religiose e fisiche abilitano i master alla creazione di sette, di logge, di movimenti e dei rispettivi approfittatori, che possono dare colore al gioco.

### 1.5. Indicazioni per i master

Poiché questo scritto è rivolto soprattutto ai master dei gruppi dei giochi di ruolo, mi pare opportuno dedicare una breve sezione per chi si accinge a inscenare avventure in Orbalia.

Quanto qui descritto non vuole coprire in modo esaustivo e completo tutti i risvolti sia ludici che di ambientazione. Personalmente non amo quegli scenari che descrivono con precisione ogni aspetto, perché sottraggono al narratore la libertà di inventare e variare il quadro generale degli avvenimenti a proprio piacimento e talvolta addirittura si innescano una competizione tra narratore e giocatore per citare le norme più recondite e col tentativo di incasellare i diversi aspetti culturali del mondo immaginario.

Orbalia invece si presenta come un quadro sintetico e approssimativo che dipinge i tratti generali ed essenziali dello scenario ma intende lasciare ampi spazi creativi adattabili ad ogni specifica trama dell'avventura.

Nel medioevo storico, i cronisti fanno spesso riferimento a luoghi e tempi in modo approssimativo, come "quando le giornate si fecero più lunghe", "quando il nostro abate governava da 10 anni", "nei luoghi d'appresso alle terre delle paludi", "due stagioni dopo la piena del fiume", ecc...

Allo stesso stregua il narratore dovrebbe descrivere con vaghezza il tempo ed il luogo dove si svolge la vicenda, lasciando i giocatori in una sensazione di incertezza e di soggettività. Le mappe, quando sono reperibili, sono sempre approssimative ed interpretabili, le distanze

imprecise, i riferimenti ambigui. In questa ottica ciascuna avventura può essere recitata in un tempo ed un luogo generici e allo stesso tempo con riferimenti scenici ideati per la specifica campagna in atto. Il narratore e lo sceneggiatore possono quindi introdurre eventi e contesti originali, imprevedibili, con un ampio margine nel quale sorprendere e divertire i giocatori.

Nella lettura di Orbalia, quindi, si devono scorgere gli spazi non descritti, le frasi non dette, i tempi perduti, nei quali introdurre uomini, creature, culture e condizioni peculiari all'avventura in atto. Per ciascuna avventura si possono perciò inventare sistemi politici e di governo, frammenti di storia antica e moderna, popoli e folklore esclusivi, ordini di cavalieri e chierici, gilde di mercanti e ladri, sorterie di maghi e alchimisti, accademie di studiosi ed eruditi, compagnie di artisti e cantori, creature orribili e fascinosi che vivono in luoghi isolati e obliati.

Penso di aver speso sufficienti parole per descrivere l'ottica dell'ambientazione e non mi dilungo oltre per non annoiare i lettori.

A ciascun narratore il suo scenario: buon gioco!

## 2. Cosmografia

### 2.1. Premessa

Vediamo adesso una descrizione del sistema solare nel quale è posto il nostro mondo. L'idea non è così originale ed altri hanno descritto scenari e mondi simili a questo meglio del sottoscritto; eppure mi piace prendere a prestito le fortunate intuizioni altrui per edificare un ambiente che mi sembra divertente e stravagante.

La descrizione del cosmo che segue non è nota che a pochissimi abitanti di Orbalia, solo a coloro che siano dotati di spiccata curiosità, intelligenza e pazienza.

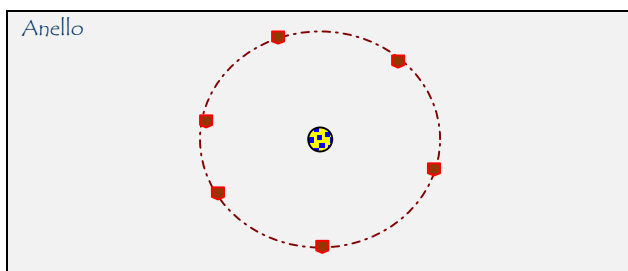
Ad20

Cosmografia è un'abilità formale della categoria Studi Formali. I personaggi con 0 o meno di Intelligenza non riusciranno in nessun caso ad apprendere e/o comprendere le nozioni di cosmografia.

### 2.2. Sistema Solare

Immaginiamo una stella di forma sferica posta al centro di un sistema. Questa stella è chiamata Pulsar.

Immaginiamo adesso una superficie sferica concentrica alla stella ad una distanza considerevole dalla stessa. Si deve pensare a questa sfera, che chiameremo Anello, come ad una collocazione immateriale, senza sostanza fisica.



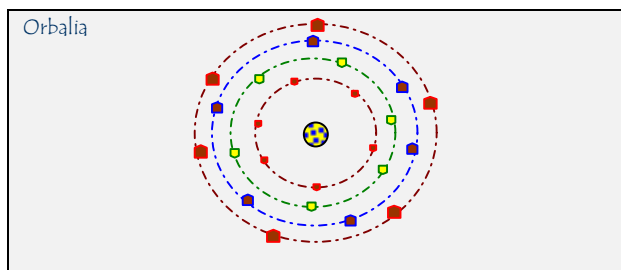
In questo Anello sono poste, come zattere nel mare, isole galleggianti di terra, distanti tra loro, seppure tutte equidistanti dalla Pulsar.

Il disegno sopra illustrato è fortemente approssimativo, poiché in primo luogo l'Anello non è bidimensionale ma tridimensionale ed ha la forma di una superficie sferica invece che di una circonferenza. In secondo luogo le isole disegnate sono solo 6 mentre si dovrebbe pensarne a centinaia, anche migliaia e le isole sono distanti tra loro da poche centinaia di metri fino a decine di chilometri.

Anche la dimensione delle isole è molto varia: alcune sono molto piccole (un chilometro quadro) altre grandi come il Madagascar.

Appreso questo concetto lo estendiamo, immaginando altri anelli, tutti concentrici, che formano il sistema solare noto come Orbalia.

Quanti sono gli anelli di Orbalia? Nessuno lo sa con certezza anche perché gli astronomi ne scoprono di nuovi e dubitano di alcuni già scoperti.



### 2.3. Gravitazione ed Immaginario

Immaginiamo un abitante di un'isola di un anello. Per questo individuo il concetto di sopra è rivolto verso la Pulsar: guardare in alto equivale a alzare gli occhi verso la stella centrale e quindi (anche se non li scorge) verso gli anelli interni. Poiché l'isola è finita, ai bordi si apre l'abisso, oltre il quale si precipita indefinitamente verso il basso, lontano dalla Pulsar, verso gli anelli esterni o verso l'ignoto.

Tra gli abitanti dobbiamo includere le piante, che si nutrono dei raggi benefici della stella, gli uccelli che spiccano il volo in alto verso la stella e possono raggiungere le isole del proprio anello, e gli uomini che studiano lo spazio e vogliono raggiungere le mete più lontane.

Quando piove le nuvole cedono acqua verso il basso, anche indefinitamente basso. Quando una colonna di fumo o vapore si innalza si avvicina al centro di Orbalia.

E come spesso accade, alcune creature non pensano mai alle meccaniche del sistema, da dove giungono le piogge ed i fumi e dove vadano; altre vi dedicano la vita, spendendo tempo a meditare e riflettere o consumando gli occhi sui libri e redigendone di nuovi.

Per alcuni l'abisso è l'orrore quotidiano, come lo è la morte, il buio, l'ignoto. Per altri è un oggetto di studio, di venerazione o di meditazione.

Alcuni si affidano al sapere altrui; altri lo ricercano per proprio conto.

## 2.4. Giornata solare

La stella Pulsar segue dei cicli periodici che hanno contrassegnato e condizionato la vita di Orbalia. La stella segue un ciclo nel quale si scaldava e emette luce e calore, irradiando tutti gli anelli del sistema; poi ciclicamente si raffreddava ed oscura, e tutti i luoghi di Orbalia sprofondano nella notte.

Quasi tutti i viventi pensanti hanno escogitato un sistema orario per misurare le fasi di Pulsar, spesso ripartito in 24 porzioni dette ore. I dotti ritengono che la scelta di 24 ore sia favorita dalla facilità di raggruppare le ore in gruppi, ma è una scelta arbitraria.

Nel momento di massima oscurità di Pulsar (spesso detto Mezzanotte) la stella appare ai viventi come un disco argenteo, spento e fosco. Non perde del tutto la sua luminosità, ma appare fiavole e morente.

Esattamente a mezzanotte il disco sembra avere un sussulto e pare spegnersi per un istante, lasciando Orbalia nel buio assoluto. Il disco permane poi latteo e diafano per altre tre ore circa.

0	Mezzanotte	Pulsar ha un sussulto e per un istante è oscura.
0-3	Primordìo	Pulsar appare come un disco argenteo, spento e fosco. Momento più freddo.
3	Alba	Pulsar ha un sussulto e si colora di rosa.
3-6	Aurora	Pulsar appare come un disco con toni viola e rosa, livido ma tiepido.
6-9	Albore	Pulsar appare come un disco giallo, di luce chiara e delicata
9-12	Giorno	Pulsar appare come un disco di luce splendente e calda
12	Mezzogiorno	Pulsar ha un sussulto di luce bianca.
12-15	Giorno	Pulsar appare splendente e calda. È la fase più calda del giorno.
15-18	Meriggio	Pulsar appare come un disco giallo, di luce chiara e delicata
18-21	Crepuscolo	Pulsar appare come un disco dai toni indaco e rossi, livido ma ancora tiepido.
21	Occaso	Pulsar ha un sussulto e si colora di blu.
21-24	Obito	Pulsar appare come un disco argenteo, spento e fosco che si oscura sempre più.
0	Mezzanotte	Pulsar ha un sussulto e per un istante è oscura.

Quando inizia la fase di Aurora, la stella acquista una luce rosea che proietta ombre bluastre. Dopo l'Aurora inizia la giornata che si fa via via più calda.

A mezzogiorno Pulsar ha un sussulto di luce bianca che segna l'apice della sua parabola luminosa, ed inizia a rabbiarsi.

È facile immaginare quanti miti e credi si siano fondati sul ciclo di Pulsar. Coloro che credono negli dei leggono nel moto della stella gli indizi sui loro voleri ed i riti da perseguire. Chi ha un atteggiamento contemplativo ne osserva i ritmi cercando di legare insieme le frequenze naturali e l'armonia interiore. Saggi e scienziati si dedicano a misurare, archiviare e prevedere le regole e gli schemi astrali. Infine c'è chi scruta nei cieli i segnali da decifrare per trovare auspici e presagi del futuro.

## 2.5. Anni, Stagioni e Cadenze

### 2.5.1. Il secondo ciclo di Pulsar

Il ciclo giornaliero di Pulsar non è l'unico. È noto infatti almeno un suo altro ciclo periodico che determina quei cambiamenti noti come stagioni.

Pulsar è una stella calda; ma il suo calore oltre a variare durante la giornata (in proporzione con la luminosità) muta anche in un periodo lungo, il cui ciclo è detto Anno.

Nel corso dell'anno Pulsar oscilla tra un momento più caldo (detto Estate) e più freddo (detto Inverno) in mezzo ai quali attraversa un periodo di transito caratterizzato dal clima mite (detti Primavera ed Autunno).

Durante le Estati sia i giorni che le notti sono più caldi, ed anche se Pulsar è oscura emette un discernibile calore. Durante gli inverni i giorni sono più freddi ed anche a mezzogiorno il clima è rigido e uggioso.

L'anno dura regolarmente 480 giorni, raggruppabili in 4 stagioni ciascuna di 120 giorni.

Ciascuna popolazione, cultura o religione ha poi diviso ulteriormente in sottoperiodi le stagioni individuando mesi, rituali, festività e ricorrenze.

### 2.5.2. I cicli occulti di Pulsar

Alcuni correnti di pensiero (astronomiche, religiose, scientifiche e esoteriche) hanno ipotizzato che se Pulsar ha due cicli che si intersecano è possibile che ne segua altri ancora, meno distinguibili e di natura occulta.

La tesi più accreditata riguarda un periodo ciclico di circa 240 anni, durante il quale Pulsar attira a sé gli Anelli fino a strappare alcune isole dall'orbita consueta e trascinarle in altri anelli o forse fino alla stella, ed un anticiclo repulsivo che allontana gli Anelli da sé e spinge alcune isole negli anelli esterni. Ma forse sono solo leggende...

## 2.6. Latitudini Radiali

Pulsar è una stella calda. Pertanto gli anelli più vicini sono particolarmente esposti al calore emesso dall'astro e risentono di un clima torrido e canicolare.

Gli anelli posti a media distanza hanno un clima mite, con estati calde ma non riarse e inverni freddi ma non eccessivamente rigidi.

Gli anelli più lontani hanno un clima freddo, fino ai climi gelidi degli anelli estremi, bui e ghiacciati, noti come anelli artici.

Lo scenario di partenza per le avventure è quello di un anello mediano, che vedremo nel dettaglio in seguito.

## 2.7. Gli Altri Anelli

Gli anelli non sono così distanti gli uni dagli altri come le genti immaginano. Tra alcuni anelli la distanza radiale è appena di qualche migliaio di chilometri. Quando si alzano gli occhi al cielo (o si abbassano verso l'abisso, se si è in una posizione opportuna!) si possono scorgere le isole che formano l'anello più prossimo.

Le isole degli altri anelli appaiono come minuscoli granelli opachi, delle dimensioni analoghe a come a noi appaiono le stelle, illuminati dal riflesso di Pulsar.

Le isole si possono scorgere solo di giorno, quando il cielo è terso: verso l'alto si intravedono i puntini scuri delle isole interne, mentre verso l'abisso si osserva il pulviscolo blu zaffiro sullo sfondo nero dell'ignoto.

### 2.7.1. Come i viventi immaginano gli altri anelli?

Quando Verne descrisse con lucida fantasia il viaggio sulla Luna, a nessuna delle persone ordinarie venne in mente che fosse un viaggio possibile. Nella letteratura già il senno di Orlando venne portato lassù, ma con la nettezza che fosse un racconto epico, impossibile agli umani reali.

La Luna esiste, la si vede chiaramente ed è nota da sempre. Ma fino quando la scienza non ha stupito l'umanità col viaggio sulla Luna, quest'ultimo lo si ritenne puramente immaginario. Questo è l'approccio giusto per comprendere la dimensione e la visione degli uomini degli anelli. Gli altri anelli sono narrati nei racconti, nelle favole e nei miti, sono spiegati da astronomi e sapienti, ma nessuno crede che realmente si possano raggiungere.

### 2.7.2. Anelli Mitologici

L'incapacità di spostarsi tra gli anelli, genera ed alimenta varie leggende, alcune delle quali molto vicine alla realtà.

I cantori dicono che esistano alcuni anelli talmente vicini a Pulsar che nelle notti d'inverno l'acqua nei laghi bolla e che né piante né umani possano sopravvivere. L'anello più vicino a Pulsar è chiamato Inferno e si ritiene che in esso allignino, condannate all'esistenza perpetua, le anime dei defunti che siano stati empì e malvagi in vita.

I maghi ritengono che l'anello Inferno ci sia, ma abitato da entità terribili, noti come Elementali del Fuoco, demoni con fiamme al posto dei capelli e zolfo nelle vene.

Tra i racconti dell'orrore con cui gli anziani affascinano i fanciulli nelle sere al focolare, è opportuno rimarcare quelli incentrati sulle cadute nell'abisso. Quando un uomo si sporge dalla sua isola o naviga nel cielo, corre sempre il rischio di cadere verso il basso. La caduta è quasi sicuramente mortale e può concludersi schiantandosi senza speranza su un'isola esterna oppure precipitando all'infinito verso le profondità ignote.

Si ritiene che gli anelli molto lontani da pulsar siano popolati da esseri crudeli, che odiano la vita perché condannati a vedere Pulsar da troppo lontano e a soffrire per tutta la vita un inconcepibile freddo. Vivendo al buio esse sono cieche e si cibano di qualsiasi creatura cada dall'alto. Questi anelli sono chiamati genericamente Ade.

I maghi ritengono che in effetti esistano almeno cinque anelli bui e ghiacciati, noti come Ade, tutti abitati da entità micidiali, noti come Elementali del Ghiaccio, demoni viscidì e pallidi, senza sangue nelle vene.

Le descrizioni più accreditate degli astronomi riportano un sistema composto di almeno nove anelli, di cui i due più interni sono roventi ed i due più esterni gelati, e tutti inospitali per gli umani. I restanti cinque anelli, pur con climi diversi e talvolta poco tollerabili, sono abitati da umani, forse ormai molto diversi tra loro, che formavano un tempo un unico impero.

## 3. Equimeria

### 3.1. L'Anello delle terre mediane

L'Anello di partenza dei personaggi è chiamato dai propri abitanti **Equimeria**. È un anello mediano e, secondo gli abitanti è posto ad una distanza ottimale da Pulsar (ma per chi non è piacevole il clima della propria terra?).

Gli astronomi di Equimeria hanno definito un miglio orbitale pari a 50.000 Km, che è quanto essi ritengono prossimo al raggio del proprio anello.

Nell'immaginario di Equimeria il sistema di Orbalia consiste di nove anelli noti di cui i due più vicini ad Orbalia sono troppo caldi per ospitare gli umani (e vi abitano creature di fuoco) ed i due più lontani da Orbalia sono invece troppo freddi (e ospitano creature di ghiaccio); dei cinque restanti (che formavano l'impero dei cinque anelli) Equimeria è quello intermedio e gode del clima più temperato, con inverni miti ed estati non torride.

Equimeria è composto da numerose migliaia di isole, alcune ammassate fino a formare dei gruppi interconnessi, collegate tra loro da ponti oscillanti e sistemi di funi; altre sono distanti tra loro tanto che per raggiungere l'una dall'altra occorre un mezzo di trasporto ed un esperto barcaiolo. Gli spazi tra le isole sono chiamati **Mari**; alcuni mari sono calmi, placidi e di facile navigazione; altri sono esposti ai venti e mettono a repentaglio l'incolumità di persone ed imbarcazioni.

Ad20

La categoria Marineria deve essere sostituita da una nuova categoria omonima, che però riguarda la navigazione aerea. Essa comprende abilità formali e spontanee.

Quasi tutte le isole hanno una vegetazione rigogliosa dove le foreste abbondano di animali selvaggi e talvolta pericolosi, di corsi d'acqua e persino di laghi. Le isole più piccole sono abitate da poche famiglie raggruppate in uno o due villaggi che si considerano i legittimi possessori delle terre. Le isole maggiori sono spesso oggetto di contesa tra i grossi borghi, che si spartiscono le terre migliori, le tenute di caccia e il traffico portuale.

### 3.2. Spostarsi nel proprio anello

#### 3.2.1. Salti, ponti e funi

Gli esseri senzienti hanno da sempre cercato sistemi per solcare gli spazi posti tra le isole. E come spesso accade la natura offre risorse utili a chi sappia cercarle ed usarle.

Alcune isole sono molto ravvicinate, tanto che viene naturale all'uomo valicare il tratto. Alcune sono talmente vicine che è possibile per un uomo saltare dall'una all'altra, correndo tuttavia l'enorme rischio di precipitare nell'abisso. Solitamente si viaggia in gruppo e ci si assicura gli uni con gli altri in cordate per evitare il peggio.

Distanze appena maggiori sono colmate da cordami assicurati a rocce e alberi e formano diversi tipi di ponti oscillanti, di viadotti, ecc...

### 3.2.2. Alberi e imbarcazioni

In quasi ogni isola di Equimeria crescono particolari alberi il cui legno, opportunamente trattato, riesce a galleggiare nello spazio ed a sostenere un peso aggiuntivo. L'albero, noto come Acamo, è ritenuto quindi di notevole importanza. Per questo motivo nel tempo è stato oggetto di guerre a sfondo economico, religioso, politico e culturale.

In proposito fornisco alcuni suggerimenti per il master, utili per dare colore alle avventure in gioco:

- ✓ Alcuni ritengono che sia immorale e empio spostarsi tra le isole, poiché la volontà divina ha voluto che nascessimo in un certo luogo e non appare opportuno modificare il suo volere.
- ✓ C'è chi ritiene che solo alcune caste (i marinai nobili) possano solcare i mari; questo favorisce la chiusura della casta ad altri ceti, creando attriti sociali.
- ✓ Il valore economico della pianta crea dissidi tra i ricchi latifondisti che possiedono vasti appezzamenti con foreste di Acamo.
- ✓ Il legno va coltivato per poter essere utilizzato in imbarcazioni. Così anche la specifica conoscenza agricola diviene oggetto di culto, di casta, di mito, di potere e di guadagno.
- ✓ Infine la creazione di barche robuste, veloci, maneggevoli, capaci diventa anche essa oggetto di culto, di casta, di mito, di potere e di guadagno.

Una lettura dei testi sulle repubbliche marinare e sul commercio della seta e del sale può offrire spunti impagabili per un master in cerca di scenari plausibili.

### 3.2.3. Vele e Remi

Per muovere un'imbarcazione è possibile usare fondamentalmente due sistemi meccanici: le vele ed i remi.

Le vele riescono a sfruttare le correnti dei venti che spirano tra le isole di Equimeria; le folate più pericolose sono quelle degli Aerisei, forti correnti ascensionali cariche di umidità che portano in alto nubi procellose e toride. Si narra di vascelli trascinati fuori dall'anello a causa di tifoni improvvisi, che hanno condannato gli equipaggi a vagare senza ritorno nello spazio infra-anellare. Le vele comunque sono il sistema più complesso e più potente per far muovere una imbarcazione: è richiesta una perizia "navigata" ed una imbarcazione robusta.

Ecco un elenco di imbarcazioni a vela usate in Equimeria:

Imbarcazione	Descrizione
Acazio	Nave leggera a due o tre alberi con vela quadra, molto veloce, ad uso di pirati.
Beccaccino	Piccola imbarcazione a vela, con scafo in legno con deriva, per massimo 4 persone.
Brigantino	Veliero da trasporto di medie dimensioni, attrezzato con due alberi a vele quadre.
Dromone	Grossa nave imperiale o regia, lenta ma solida, attrezzata con tre alberi a vele quadre.
Galeone	Grosso veliero militare con scafo a due ponti, tre alberi e bompresso, dotato di potente armamento.
Grippo	Nave a vela attrezzata per la guerra di corsa, adibita anche al trasporto di militari, di feriti, di dispacci.
Liburna	Antica nave da guerra di tipo veloce a vela, con un albero, allungata a poppa, munita di speroni.

Il capitano di una nave, detto Navarco, è detentore di un certo sapere, di un certo carisma e di una notevole esperienza.

Ad20

Azione da Navarco è una abilità formale della categoria Marinare. Permette di governare una imbarcazione, di trattare con equipaggi e portuali, di tracciare e seguire una rotta.

Il responsabile della guida, della direzione e manovra di una nave è chiamato Nocchiere. Riscuote un discreto ascendente e possiede discreta esperienza di navigazione.

In una grossa nave il secondo del navarco è detto Nostromo; sovrintende alla rotta, alle operazioni di attracco e distacco, e controlla il nocchiere.

Ad20

Azione da Nostromo è una abilità formale della categoria Marinare. Permette di governare l'equipaggio, di dirigere le operazioni di navigazione, ammaraggio e per salpare, di tracciare rotte e dirigere la nave.

Azione da Nocchiere è una abilità formale della categoria Marinare. Permette di dirigere le operazioni di navigazione, salpare ed attaccare e di seguire le rotte.

I remi invece consentono una modesta velocità e sono condizionati alla potenza muscolare dei rematori. Le navi a vela hanno quasi sempre dei remi per effettuare aggiustamenti di rotta, navigazione in mezzo a rocce affioranti, approdi e abbrivi.

Ecco un elenco di imbarcazioni a remi usate in Equimeria:

Imbarcazione	Descrizione
Burchiello	Piccola barca a remi, per brevi tragitti (6 persone).
Caicco	Piccolo battello leggero a remi, per brevi spostamenti e per massimo 12 persone.
Cercuro	Nave a remi, snella e veloce, usata per brevi tragitti, e per scorrerie piratesche.

### 3.2.4. Isole sgretolate

Nelle bettole dei porti si narrano storie di naufraghi che hanno staccato frammenti di terra per navigare fino all'isola più vicina. In effetti, se l'isola galleggia perché non dovrebbe farlo anche un brandello di terra?

In realtà l'isola galleggia se è sufficientemente grande; altrimenti (e ancora si studia il motivo) tende a cadere ed anche sgretolarsi. La polvere risultante forse galleggia ma è incapace di trattenere i passeggeri.

Racconti paurosi riferiscono di persone atterrite nel vedere la propria isoletta sgretolarsi e dapprima cercare di tenerla insieme, per poi aggrapparsi disperatamente agli ultimi frammenti di roccia che proseguivano fatalmente la disgregazione e infine lasciare cadere il naufrago nell'abisso.

### 3.2.5. Animali volanti

In poche isole di Equimeria esistono enormi uccelli selvaggi noti come Aixelus o Axiolus (Assiolo) che, seppure difficili da domare, costituiscono le cavalcature di alcuni popoli guerrieri.

I cavalieri vivono in simbiosi col proprio Assiolo, quasi lo venerano e formano una casta chiusa e riservata. Essi

devono necessariamente essere istruiti nell'assiologia (o axiologia), una teoria filosofica che studia l'origine e la storia dei titoli e dei ceti nobiliari, i valori e i codici ma che fornisce anche i canoni interpretativi della realtà, della lealtà e della filosofia.

Infine si ipotizza che in alcune isole remote, forse in agglomerati in disparte, alcuni popoli barbarici sfruttino animali volanti (chi dice lucertole, chi libellule, ...) per spostarsi tra le loro isole.

### 3.2.6. Pedaggi isolani

Spesso i tragitti tra le isole non sono brevi e richiedono maestria nel tracciare le rotte e nel condurre la nave. Per quanto capaci gli equipaggi hanno bisogno di sostare presso isole intermedie e di svolgere i tragitti a tappe. Lo stesso termine "rotta" trova la propria etimologia nell'esigenza di frammentare il percorso.

Alcune isole sono divenute nel tempo tappe obbligatorie per determinate rotte, e le popolazioni hanno sfruttato la propria posizione per trarne un vantaggio immediato. Così alcuni porti impongono un pedaggio (stallia) per la permanenza della nave al porto.

Nei porti poi si sono sviluppati diversi mestieri come quello del camallo (chi scarica e carica le merci tra banchina e imbarcazione). Ciascuna isola ha le sue norme (igieniche, di sosta, di ispezione civile o militare, ecc...) le sue abitudini (locali per equipaggi e merci, locande, osterie, mercati marittimi) i servizi offerti (meteo, mappe, persone, pezzi di ricambio e riparazioni, assicurazioni, magazzini, informazioni e servizi per clienti particolari).

### 3.2.7. Suggerimenti per i master

Nel delineare un'avventura può essere utile pensare anche a rifiniture che colorino l'ambientazione. Usare dei nomi di persona o topografici in assonanza con la lingua del luogo, definire nomi di mestieri e di contratti specifici che diano una connotazione particolare alla storia e rendano più tipica e folcloristica la relazione con le genti del luogo, sono trucchi efficaci per dare profondità alle avventure.

## 3.3. Spostarsi tra gli anelli

### 3.3.1. Indicazioni generali

Prima o poi i giocatori possono essere colti dalla tentazione di spostarsi da un anello in un altro. Se questa richiesta si verifica il master deve gestire con accuratezza la questione. In generale nessuna indicazione dovrebbe essere data fino a quando un intero gruppo non si trovi nella condizione effettiva di spostarsi di anello. I tentativi di raggiungere anelli interni o esterni saranno quasi sempre fallimentari e micidiali. Tuttavia se qualche personaggio desidera compiere dei tentativi o approfondire gli studi, non impediteglielo e offrite indicazioni misurate e sofferte.

La paura di cadere all'infinito e nell'ignoto si deve lasciare crescere e sviluppare nei personaggi. Il master può sfruttare effetti scenici: il racconto di un vecchio lupo di mare, il funerale di un disperso, la riluttanza a discutere la questione da parte di saggi e studiosi: il viaggio oltre l'anello deve apparire terribile e innaturale.

Il master potrebbe trarre spunto dalla mitologia classica e da come appariva il mondo per chi immaginava la terra

piatta e con le colonne d'Ercole che ne delimitavano i confini. Può essere utile rileggere il viaggio di Cristoforo Colombo (col rischio di ammutinamento), l'Odissea e i viaggi nell'Ade degli eroi. Solo un prode o un pazzo può tentare una simile impresa.

Viaggiare tra gli anelli, comunque, si può; vediamo alcuni aspetti interessanti e immaginiamo le leggende alimentate dai tentativi spesso senza notizia sull'esito finale.

L'aspetto centrale è che tra gli anelli non c'è il vuoto ma aria respirabile e quindi non si muore né di asfissia né di esplosione fisica.

### 3.3.2. Cadute

Il modo più banale per spostarsi in un anello è cadere verso l'esterno. Il viaggio è un'esperienza orribile per almeno i seguenti motivi: si ha la sensazione di precipitare per giorni, nel vuoto, col vento che lacererà le vesti e la pelle, e con la sensazione che la conclusione sarà micidiale. Di solito l'impatto è breve e mortale. Il master non dovrebbe effettuare nessun tiro probabilistico: si muore e basta. Il personaggio patirebbe fame e sete nella caduta, salvo per chi abbia un tale sangue freddo da nutrirsi nel precipizio.

### 3.3.3. Magia

La magia di trasporto non permette di trasferirsi in un anello attiguo, tranne che in situazioni epiche.

Ad20

In termini di gioco occorre una magia di quota 70.

Il fallimento comporta un finale orribile, che non sempre coincide con la morte. Un personaggio viene ritirato dal gioco e il master non darà alcuna notizia dell'esito.

Il successo implica un trasporto sibrante, lungo e di difficile conduzione, che consuma qualsiasi riserva di salute del mago.

Ad20

Il mago raggiunge il livello zero in Vigore e Vitalità e conserva un solo Punto Vita lasciandolo al limite del coma. Ma infine giunge nell'anello più prossimo a quello di partenza.

Saltare di più anelli richiede un incremento della quota di difficoltà per la magia, pari a +10 per ogni anello saltato.

### 3.3.4. Scienza

Al momento in Equimeria nessuno possiede conoscenze nautiche così elevate da permettere viaggi infra-anellari. Si ipotizzano sistemi di varia natura, specie dei palloni pieni di gas leggero, ma nessuno ritiene che sia possibile costruirli e soprattutto guidarli.

### 3.3.5. Le zattere inframedie

Nel viaggio tra gli anelli è possibile imbattersi in rottami di imbarcazioni perdute. Alcune sono devastate dai venti e dalle piogge; altre infestate da malattie, topi e sporcizia e mostrano ancora i segni della disperata sopravvivenza degli equipaggi. Si racconta che esistano navi fantasma, con equipaggi di cadaveri che eludono la morte e perseguono l'eterno tormento della pazzia.

### 3.3.6. Asteroidi

Secondo alcuni astronomi esistono isole eccentriche, ovvero fuori dagli anelli. Questi territori vaganti inseguono rotte solitarie che possono accogliere anche genti e creature imbarbarite e ostili, spesso al limite della pazzia. Non esiste alcuna dimostrazione che tali scogli, chiamati asteroidi, esistano realmente; eppure potrebbero costituire dei rifugi o addirittura una speranza per coloro che cadano nell'abisso o che viaggino oltre la propria portata.

## 4. Saperi in Equimeria

### 4.1. Storia Antica

#### 4.1.1. l'Impero dei Cinque Anelli.

Coloro che studiano approfonditamente la storia antica di Equimeria, sanno che in tempi remoti il viaggio tra gli anelli non era così improbabile e che alcuni personaggi leggendari riuscivano a solcare le enormi distanze orbitali.

Con uno sforzo durato oltre un millennio gli antichi popoli, noti come **Atavi**, erano riusciti ad erigere un grande impero, noto come l'Impero dei Cinque Anelli, poiché comprendeva ben cinque anelli di Orbalia, tra cui Equimeria era l'anello centrale. Il termine **atavico** equivale a imperiale ovvero del periodo e delle tradizioni classiche.

Equimeria ospitava la città sede della capitale imperiale, **Voragine**, edificata in un'isola meravigliosamente curata a giardini e parchi, abbellita con statue, portici, templi, teatri e terme.

Voragine era considerata il centro del cosmo e meta di pellegrini. Non sono note le cause che condussero l'impero alla dissoluzione. Quello che è certo è che di Voragine si sono perse le tracce e forse è in una delle isole solitarie di Equimeria. In numerose isole si conservano le testimonianze e le vestigia dell'impero, imponenti e omaggiate, come strade, edifici, statue e oggetti d'arte. Ma ormai l'impero è considerato una fumosa leggenda.

Ad20

Storia Antica è l'abilità della categoria Studi Formali che permette di avere conoscenze e competenze di storia imperiale. Invece Archeliano è una diversa competenza che permette di riconoscere e leggere la lingua imperiale antica.

### 4.2. Storia Moderna

#### 4.2.1. I Centodieci Regni

Alla caduta dell'impero corrispose la definizione di cinque imperi distinti, sempre meno in contatto e sempre meno fraterni. In seguito Equimeria, uno dei cinque imperi, si frantumò sotto la pressione di guerre fratricide, che divisero l'anello in piccoli potentati barbarici, impegnati a farsi vicendevolmente la guerra.

Questo periodo è noto come "i centodieci regni", per sottintendere la frammentazione tra le isole. Ciascun regno sviluppò un proprio sistema sociale e militare, contraddistinto da autarchia ed isolamento economico, culturale e sociale.

In realtà, sebbene i commerci e gli scambi fossero notevolmente diminuiti, le vie insicure, la moneta rifiutata ed i villaggi cinti e chiusi, comunque persistevano deboli forme di comunicazione e di transito.

In primo luogo alcune popolazioni divennero nomadi ed abbandonarono le proprie isole per dedicarsi alla migrazione in sciame saccheggiatori; costoro furono tuttavia autori di culture diverse, contribuirono a preservare le tecniche marinare e consentirono il diffondersi di nuove lingue volgari. D'altra parte le razzie spinsero le genti a popolare le isole più remote, a costruire città murate e arroccate, costituire milizie cittadine anche con mercenari e a favorire l'insediamento di nobili come nuovi regnanti.

Ad20

Storia Moderna è l'abilità della categoria Studi Formali che permette di avere conoscenze e competenze di Storia Barbarica e dei Centodieci Regni.

#### 4.2.2. Clero e ordini religiosi

Sulle credenze imperiali si fondarono nuovi ordini religiosi, che diffusero il proprio credo e favorirono la conservazione della storia antica, delle tecniche artigianali tradizionali e della lingua imperiale, l'**archeliano** o lingua atavica, che nel tempo divenne la lingua nobile, usata nei trattati, dai colti, e dai chierici attualmente nota come **aristeliano**.

Due dottrine divennero perno culturale e religioso delle popolazioni di Equimeria: il credo **Ortodosso** e il credo **Essodosso**.

Entrambe le dottrine nei secoli hanno attraversato periodi caratterizzati da scismi, eresie, rivisitazioni e discussioni dottrinali, che hanno condotto alla istituzione di due Credi distinti (più o meno accettata e con parentesi intestine feroci), ciascuna ripartita di numerosi Ordini.

Il nucleo del credo Ortodosso consiste nel riservare solo a caste con diritto di nascita (nobili, eruditi, sacerdoti, cavalieri, bardì, ecc...) l'ingresso nella comunità religiosa.

Il credo Essodosso ritiene invece che la comunità possa essere aperta a chiunque esprima sufficiente volontà e fede.

Ad20

Religione è l'abilità della categoria Studi Formali (ma anche di Clericali) che permette di avere conoscenze e competenze su ordini, clero, dogmi e precetti religiosi.

#### 4.2.3. Lingue

Un personaggio di Equimeria può conoscere diverse lingue e dialetti. L'**archeliano** o lingua atavica è la lingua imperiale che attualmente è nota solo nella forma scritta e di cui si è perduta la conoscenza dell'esatta pronuncia. È la lingua degli archeologi, degli studiosi di storia antica e dei maghi.

L'**aristeliano** è la lingua dei nobili, dei chierici, dei notai, della gente colta che deve discutere e produrre trattati, accordi, opere dottrinali e giuridiche, ecc...

L'**equiliano** è la lingua della gente comune, conosciuta in tutta Equimeria, anche se in ciascun isola viene comunemente parlato un dialetto locale. Per capire e spiegarsi col popolo isolano è la lingua necessaria e sufficiente. Però per passare per un abitante del luogo l'impresa richiede una maggiore capacità espressiva.



**Ad20**

Sono previste abilità linguistiche specifiche per leggere e scrivere (e se possibile parlare) queste lingue.

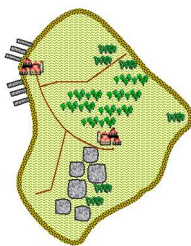
Archeliano (solo scritto), Aristeliano scritto, Aristeliano orale, Equiliano scritto, Equiliano orale.

Ciascuna gilda ha infine un proprio gergo, difficilmente decifrabile ed assimilabile.

**4.2.4. Geografia**

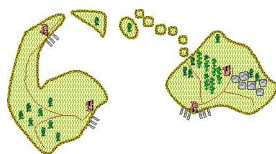
La gran parte degli abitanti di Equimeria viaggia poco; contadini, artigiani, allevatori, nobili, funzionari, risiedono stabilmente nel luogo in cui abitano e lavorano e perdono la cognizione delle distanze e delle rotte.

Per costoro le terre hanno una struttura piana, con le isole vicine disposte su una superficie piatta, e scrutano raramente le curvature degli spazi. Premesso che pochi sanno leggere e scrivere e che pochi hanno mai osservato mappe, le carte riportano su fogli piani le isole locali.



I marinai hanno una cognizione più ampia e hanno conoscenza delle curvature, anche se le rotte non possono uscire fuori dall'anello, "tagliando" per così dire, per una scorciatoia. Anche le mappe marinare quindi sono piane, e riportano solo porzioni limitate di Equimeria.

Si può quindi affermare che la quasi totalità degli abitanti di Equimeria pensa all'anello come qualcosa di piatto, uno strato cosparso di isole, come una tovaglia di briciole. Nei diversi villaggi delle isole si possono reperire mappe locali con una prospettiva dall'alto, simili alla seguente mappa che rappresenta una singola isola, con due villaggi uno portuale e l'altro interno, con boschi e campi. La stessa isola può comparire all'interno di un arcipelago, con altre isole vicine, e con diverse angolazioni, per cui può essere difficile individuarla nel sistema, come nella seguente carta:

**4.3. Stagioni, Mesi e Decimane**

Come in qualsiasi anello, l'anno dura regolarmente 480 giorni, raggruppabili in 4 stagioni ciascuna di 120 giorni.

STAGIONE	MESE	DURATA	SOMIGLIANZA
primavera	Augitenardo	40 gg	Marzo
	Berinaro	40 gg	Aprile
	Crisonardo	40 gg	Maggio
estate	Diaspronardo	40 gg	Giugno
	Essonardo	40 gg	Luglio
	Fominardo	40 gg	Agosto
autunno	Galenardo	40 gg	Settembre
	Lazunardo	40 gg	Ottobre
	Orpinardo	40 gg	Novembre
inverno	Psilonardo	40 gg	Dicembre
	Uranardo	40 gg	Gennaio
	Zoinardo	40 gg	Febbraio

Ciascun mese è diviso in quattro decimane, periodi di dieci giorni con alcune ricorrenze prescritte.

GIORNO	RICORRENZA
Ragidario	Giorno di mercato
Lugidario	Giorno di festa danzante, di banchetti
Terzidario	
Quartidario	
Quintidario	
Ogmidario	Giorno di commemorazione dei defunti
Helmidario	Giorno di riposo o di lavoro in casa
Octidario	
Nonidario	
Decidario	

**4.4. Clima**

Non c'è ancora accordo tra i savi, sui motivi che differenziano il clima nell'anello di Equimeria. Fatto sta che, seppure la gran parte delle isole di Equimeria ha un clima mite, piacevole, confortevole e fecondo, altre aree dell'anello risultano leggermente più fredde o appena più calde della media.

Secondo gli astronomi l'anello è eccentrico e la distanza da Pulsar non è uguale nei vari punti di Equimeria; altri sapienti teorizzano correnti fredde e calde che attraversano le orbite, condizionando il clima delle isole fluttuanti, incluse le precipitazioni e la vegetazione.

**4.4.1. Terre umide**

La gran parte delle terre in Equimeria sono piovose e nebbiose. Volute di vapori umidi salgono verso i cieli specie nei periodi notturni e di prima mattina seguendo le correnti ascensionali dei venti e formando volute opache. Il giorno può rannuvolarsi e assistere a piogge e temporali che bagnano i campi e le città con imprevedibile frequenza.

**4.4.2. Terre fredde**

Le terre fredde non sono mai ghiacciate, ma negli inverni le nevi possono coprire foreste e villaggi, pendii e dirupi. Il vento può mutare in tempesta che rende difficoltose le marce dei viandanti e dei villani che arrancano rigidi per le vie e per i campi.

**4.4.3. Terre calde**

Le terre calde non sono mai afose, ma le coltivazioni ne risentono, a causa delle piogge sporadiche e brevi. Frutti polposi e freschi, messi copiose e opulente si raccolgono nei primi mesi estivi. Le estati sono dedicate al riposo, ai passatempi ma anche costellate di guerre e contese.

**4.4.4. Terre aride**

È certo che le isole conservano al loro interno polle d'acqua che alimentano le sorgenti e sono a loro volta sostenute dalle piogge e dai vapori. Alcune terre soffrono della penuria di corsi d'acqua. Alcune isole perciò risentono di siccità e sono aride, ed ampie estensioni sono desertiche. L'assenza di vegetazione crea a sua volta un circolo vizioso che impedisce la produzione di altra acqua. Queste isole non sono disabitate, ma i popoli hanno sviluppato culture chiuse e tribali e mantengono stili di vita rigorosi e fieri.

## 4.5. Arcipelaghi

Come si può intuire le terre di Equimeria sono distribuite su ampie zone dell'anello, raggruppate per omogeneità delle culture, delle abitudini e dei climi.

Queste aree sono dette arcipelaghi.

Di seguito sono proposti alcuni degli arcipelaghi più ampi e conosciuti, ma ve ne sono altri ancora.

### 4.5.1. Burgallia

Abitanti: burgalli	Governo: regno elettivo	Comunità: tribale barbarica
-----------------------	----------------------------	--------------------------------

#### Descrizione generale

È un Regno barbarico contraddistinto da comunità tribali. Ciascun villaggio viene governato da un Capo. I Capi villaggio sono eletti dalla comunità, solitamente in seguito ad una contesa tra i diversi pretendenti delle famiglie nobili e potenti (ricchi proprietari terrieri e capitani di milizie). A loro volta i Capi eleggono un Re.

A causa delle contese tra i diversi nobili per ottenere titoli e terre che garantiscano il potere il regno è scenario di guerre continue tra le diverse tribù; le alleanze ed i conflitti si susseguono in continua evoluzione, senza garantire stabilità al regno.

#### Architettura

I villaggi sono formati da basse capanne in pietra e legno, solitamente di forma circolare con una grande piazza cittadina centrale. Le capanne hanno una grande sala centrale e solo alcune hanno altre sale laterali.

Le rocche sono protette da palizzate di legni acuminati, che custodiscono edifici le cui sole strutture principali sono in pietra, mentre le finiture come scale, pavimenti o tetti sono in legno. Le finestre sono spesso chiuse da tende di cuoio poiché i cardini metallici sono preziosi e rari.

I vetri sono riservati ai palazzi ed ai templi più raffinati, mentre sono inaccessibili a contadini e villani. I locali sono arredati in modo semplice con tavoli dai cavalletti mobili (per meglio sfruttare gli spazi), cassepanche e mensole. I giacigli sono spesso comuni per intere famiglie o nei dormitori dei religiosi.

#### Mestieri, arte e erudizione

Le professioni non sono affatto specializzate e ciascun abitante si destreggia come può in tanti lavori. Gli artigiani producono un po' di tutto, i fabbri scarseggiano e le armature sono abbastanza elementari. Non esistono mestieri come banchieri o mercanti di spezie; sono apprezzati i bardì, musicisti ed oratori che raccontano avventure e gesta dei re, scarseggiano pittori, scultori e architetti. Anche la scrittura è un mezzo poco diffuso, privilegiando invece il verbo e la narrazione. La magia è invisibile e solo quella naturale è praticata manifestamente.

#### Ospitalità

I burgalli sono molto ospitali, ed accolgono viandanti anche sconosciuti. Se l'ospite si dimostra infingardo l'intero villaggio si fa carico dell'arresto e della punizione del reo. L'ospitalità è gratuita, non si richiede denaro ma altre forme di ricompensa come intrattenimenti e notizie su altre isole e arcipelaghi oppure ballate dei bardì.

### 4.5.2. Equilonia

Abitanti: equilonici	Governo: regno ereditario	Comunità: signorile nobiliare
-------------------------	------------------------------	----------------------------------

#### Descrizione generale

È un Regno feudale formato da numerose città stato, dette signorie, indipendenti ed autarchiche. Ciascuna signoria viene governata da un Collegio del Popolo formato dai rappresentanti delle famiglie più potenti e nobili e presieduto da uno dei nobili detto Signore. I vari signori delle città prestano giuramento al Re equilonico che invece è un titolo ereditario.

Vi sono conflitti sia interni alle signorie sia tra città stato; talvolta il Re interviene nelle contese; altre volte studia gli eventi per valutare la qualità dei suoi sottoposti.

#### Architettura

Le signorie sono città cinte da alte mura, che ospitano borghi in pietra di case ammassate che formano vicoli stretti e angusti. Dentro le città si svolgono mercati e mestieri, alloggiano le truppe cittadine, talvolta mercenari. Castelli, templi e palazzi hanno facciate impreziosite da statue e busti, lesene e capitelli, nicchie ed alcove e racchiudono giardini con fontane, gazebo, corridoi aperti su polle limpide con giochi d'acqua.

#### Mestieri, arte e erudizione

Le professioni sono ben specializzate e un fabbro armaiolo è distinto dal fabbricante di serrature. È possibile reperire diversi prodotti, i mercati accolgono anche stranieri e nomadi, si possono comprare armi ed armature pregiate. Sono presenti anche banchieri e mercanti di spezie o di sete; alcuni mecenati pagano artisti per allietare le serate, abbellire le dimore e i templi, adornare le strade e le piazze.

Anche la scrittura è molto apprezzata e possono essere istituite accademie ed università, tenute da rettori, dove si studiano diverse discipline anche occulte.

#### Ospitalità

Nelle Signorie si trovano locande e osterie, con servizi di diversa qualità, tutte a pagamento. La moneta è la forma di pagamento riconosciuta ed è scambiata abitualmente. L'ospitalità gratuita è rara e si applica solo a amici, araldi o ad affiliati degli stessi ordini religiosi o corporazioni.

### 4.5.3. Ispalica

Abitanti: ispaliani	Governo: sistema feudale	Comunità: borghi feudali
------------------------	-----------------------------	-----------------------------

#### Descrizione generale

L'arcipelago è privo di un Re riconosciuto. Le diverse isole sono frazionate in dure contese tra le diverse città che vi abitano. Anche nelle stesse isole si svolgono duri conflitti.

Il sistema di governo è feudale, dove un nobile possidente, detto vassallo, offre i propri servizi ad un altro nobile, detto Domine, durante una cerimonia di vassallaggio e riceve in cambio protezione e legittimità da questi.

Il Domine è solitamente un potente nobile, fornito di truppe numerose e ben equipaggiate.

Il sistema feudale ripresenta l'atto di vassallaggio a vari livelli, per cui un barone presta servizio ad un Duca, il Duca ad un Conte, ecc... solitamente i Conti e i Marchesi

presentavano omaggio al Re, ma attualmente lo scranno reale è privo di un erede accreditato e questo ha generato dure contese tra i nobili pretendenti al trono.

Le regole di etichetta e galateo, i rapporti tra i diversi titoli e le formalità nobiliari sono complesse e richiedono uno studio profondo ed una cauta attenzione per rispettare tutti i protocolli gerarchici e rappresentativi. In occasione di ricevimenti è possibile che eventi apparentemente banali generino offese dalle conseguenze intricate e durature.

#### **Architettura**

I borghi hanno diverse strutture. Alcuni borghi (baronie) sono cinti da palizzate in legno che cingono villaggi di capanne. Altri sono dotati di cinte murarie e accolgono piccole città arroccate. Infine alcuni grossi borghi ospitano le città contee, con grossi mercati e diverse gilde cittadine.

#### **Mestieri, arte e erudizione**

Le professioni hanno un modesto grado di specializzazione. Il fabbro produce anche armi ed armature. È possibile reperire alcuni prodotti non troppo pregiati, i mercati accolgono anche stranieri e nomadi, ma offrono merci di valore ordinario. Non esiste il pegno, il cambio o il commercio di spezie e sete.

Solo il nobile del borgo può pagare un artista per allietare la sua serata, ma con scarsa cognizione dell'opera.

La scrittura è usata ma senza giungere ad eccellenze e quindi apprezzando la storia e la teologia ma trascurando le discipline occulte.

#### **Ospitalità**

Nei borghi si trovano locande e osterie, spesso di bassa qualità. Le taverne possono offrire riparo nel grande stanzone destinato alle refezioni, magari sui tavoli o accanto al focolare.

Le città sono indipendenti ed autarchiche e non è frequente un traffico mercantile con esterni.

Di conseguenza non sempre si usa la moneta come forma di pagamento ed è preferibile il baratto o la prestazione d'opera.

#### **4.5.4. Marnardia**

Abitanti: marnardi	Governo: dispotismo locale	Comunità: comunale
-----------------------	-------------------------------	-----------------------

#### **Descrizione generale**

L'arcipelago, un insieme di piccole isole, sparse in un ampio territorio, è governato da un Re debole, incapace di dirigere le sorti del regno, la cui carica ereditaria è solo formale e manca di un effettivo potere sul regno.

Pertanto le diverse isole sono gestite in modo autonomo dai nobili locali, che battono conio e promulgano leggi in modo indipendente e si contrappongono tra loro in dure contese per il dominio dei porti e delle terre.

Ciascun territorio è assoggettato ad una città, detta Comune, governata da un Capitano del Popolo eletto dai gruppi più influenti, che amministra e regola gli equilibri tra le case nobiliari e le famiglie mercantili, assolda bande di mercenari ben equipaggiate e dirime le contese.

Le città tra loro hanno conflitti di confine e di gestione dei porti, per cui sono frequenti le battaglie navali.

#### **Architettura**

I borghi sono prevalentemente in pietra, con strutture tondeggianti e circolari. Tutti i comuni sono protetti da robuste mura in pietra che racchiudono borghi di strette case. Consueto l'uso dell'arco a tutto sesto per porte e finestre, ma nel complesso gli edifici si presentano semplici e funzionali, con pochi abbellimenti posti spesso sulle facciate per ostentare ricchezza e potere.

#### **Mestieri, arte e erudizione**

Le professioni hanno un modesto grado di specializzazione. Il fabbro produce anche armi ed armature. È possibile reperire alcuni prodotti non troppo pregiati, i mercati accolgono anche stranieri e nomadi, ma offrono merci di valore ordinario. Non esiste il pegno, il cambio o il commercio di spezie e sete.

Solo il nobile del borgo può pagare un artista per allietare la sua serata, ma con scarsa cognizione dell'opera.

La scrittura è usata ma senza giungere ad eccellenze e quindi apprezzando la storia e la teologia ma trascurando le discipline occulte.

#### **Ospitalità**

Nei borghi si trovano locande e osterie, spesso di bassa qualità. Le città sono indipendenti ed autarchiche e non è frequente un traffico mercantile con esterni.

Di conseguenza non sempre si usa la moneta come forma di pagamento ed è preferibile il baratto o la prestazione d'opera.

#### **4.5.5. Anglusia**

Abitanti: anglusi	Governo: oligarchia tribale	Comunità: nomadismo
----------------------	--------------------------------	------------------------

#### **Descrizione generale**

L'arcipelago è formato da numerose piccole isole, molto vicine tra loro. Il suolo è caratterizzato da una scarsità idrica unita ad un clima estremamente mutevole, ora caldo secco e ora freddo asciutto, che ha causato il diffondersi di deserti, di tundra e di steppe.

Le popolazioni sono diventate nomadi, in perenne ricerca di fonti d'acqua. Esperti allevatori sono poco abili nell'agricoltura e preferiscono la raccolta.

Ciascuna tribù, detto Clan, è condotta da un consiglio dei nobili, eletti a vita dai membri più anziani delle famiglie.

#### **Architettura**

I villaggi sono di tende di pelle, attrezzati con carri e bestiame. Gli abitanti sono allo stesso tempo guerrieri e allevatori, artigiani e artisti.

#### **Mestieri, arte e erudizione**

Le professioni non sono affatto specializzate e ciascun abitante si destreggia come può in tanti lavori. Gli artigiani producono un po' di tutto, i fabbri scarseggiano e le armature sono abbastanza elementari. Non esistono mestieri come banchieri o mercanti di spezie; sono apprezzati i bardi, musicisti ed oratori che raccontano avventure e gesta dei re, scarseggiano pittori, scultori e architetti. Anche la scrittura è un mezzo poco diffuso, privilegiando invece il verbo e la narrazione. La magia è invisibile e solo quella naturale è praticata manifestamente.

### Ospitalità

I Clan sono molto ospitali, ed accolgono viandanti anche sconosciuti. Se l'ospite si dimostra infingardo l'intero villaggio si fa carico dell'arresto e della punizione del reo. L'ospitalità è gratuita, non si richiede denaro ma altre forme di ricompensa come intrattenimenti e notizie su altre isole e arcipelaghi oppure ballate dei bardì.

### 4.5.6. Ecclesia

Abitanti: ecclesici	Governo: teocrazia ortodossa	Comunità: signorile
------------------------	---------------------------------	------------------------

#### Descrizione generale

Le isole sono fanno capo ad un sistema gerarchico Ortodosso. Il Patriarca governa la città di Ecclesia e le terre corrispondenti. I Vescovi lo rispettano e servono e governano le rispettive diocesi. Sotto i vescovi si dirama un rigido sistema gerarchico, fondato sui precetti ortodossi. I Vescovi dirigono i Presbiteri e questi a loro volta i Curati.

Raramente vi sono dispute tra vescovi o prelati, spesso risolte dall'intervento del diretto superiore.

#### Architettura

Le città sono cinte da alte mura, che ospitano abitazioni e templi in pietra e marmi, con piazze e mercati cittadini. I nobili sono anche prelati, senza voto di castità, che spesso rivaleggiano tra loro assumendo artisti per dipinti, sculture, affreschi, orpelli, stucchi, e altre opere d'arte.

#### Mestieri, arte e erudizione

Nelle città ogni artigiano, allevatore o coltivatore deve una decima al prelo signore del luogo. Anche l'accesso in città è soggetto a pedaggio. Nei borghi è ammessa sia la schiavitù sia la servitù. Lo schiavo è privo di diritti dalla nascita. Il servo è colui che per nascita o per disgrazia ha un debito col suo detentore. I prelati spesso hanno decine di schiavi e servi.

Le professioni sono ben specializzate e un fabbro armaiolo è distinto dal fabbricante di serrature. È possibile reperire diversi prodotti, i mercati accolgono anche stranieri e nomadi, si possono comprare armi ed armature pregiate.

I prelati possono offrire prestiti ma non gestire direttamente affari o compravendite.

La scrittura è molto apprezzata e possono essere istituite accademie ed università, tenute da prelati, dove si studiano diverse discipline anche occulte, ma strettamente legate alla dottrina.

### Ospitalità

Presso Monasteri, Conventi ed Ospedali è possibile ricevere ospitalità in funzione del rango sociale e delle missioni dell'ordine specifico. Presso i religiosi l'ospitalità è gratuita o comunque non la si ottiene pagando, quanto piuttosto perché dovuta al cetto sociale oppure prestando un'opera (lavorando o cedendo servizi).

Le locande possono essere presenti lungo le vie più battute ed anche in passaggi isolati e selvaggi, ma sono considerate luoghi di perdizione più simili ai bordelli che a pensioni. Un vero credente preferisce dormire all'addiaccio piuttosto che in tali luoghi. Comunque taverne ed osterie offrono diversi servizi tra cui oltre a vitto ed alloggio annoverano la prostituzione, lo spaccio di merci illegali, informazioni su

servizi loschi (sicari, spie, informazioni) e sono luoghi di trattative commerciali di ogni genere (anche illegale o immorale). In tali ambienti la moneta è la forma di pagamento riconosciuta ed è scambiata abitualmente.

## 5. Teologia

### 5.1. Religioni, ordini e clero

#### 5.1.1. Orb, l'Unico

Le religioni, in Equimeria, hanno avvertito in modo deciso, l'influsso delle teologie imperiali, anche se il popolo non ha coscienza di questa evoluzione. Il sistema religioso, coincide col Pantheon dell'Impero ed è semi-politeista: si ipotizza che vi sia un unico grande dio sovrano, chiamato Orb, ed una gerarchia di altre divinità secondo uno schema piramidale. Venerare Orb direttamente appare come un atto presuntuoso (hybris) che impone una punizione divina.

In Equimeria vi sono due Chiese distinte: **Ortodossa** e **Essodossa**. Entrambe propugnano la fede nelle stesse quattro entità maggiori, deità che sono direttamente in relazione con Orb e che hanno il dominio di un'ottica specifica e parziale dell'anima del Alto Unico. Ciascuna Chiesa poi è divisa in Ordini ecclesiastici.

La **Chiesa Ortodossa** riserva l'ammissione al clero ai soli membri dinastici di caste ben definite, ed è articolata in Ordini regolati da rigide prescrizioni di regolamenti interni e di collaborazione con l'esterno. Tra gli Ordini citiamo soltanto i nomi dei principali: i cavalieri dell'anello (militari canonici), i cantori delle sfere (bardì, trovatori, poeti e musicisti), gli episcopi (nobili), le enoplie (donne guerriere).

La **Chiesa Essodossa** ammette invece individui di ogni origine e cetto ed i suoi Ordini sono più flessibili, spesso caritatevoli, operosi e impegnati nella conversione di nuovi fedeli. Tra questi ricordiamo: Allotri o Triacensi (chierici nomadi dediti alla conversione ed alle tecniche di guarigione), Teriomalisti (eremiti silvani dediti all'allevamento ed alla cura di animali), Lemniscati (monaci cittadini, dediti allo studio, alla botanica, alla matematica inclusa quella utile per la navigazione e le rotte, all'erboristeria, alla creazione di papiri e carte), Draconiani (preti cittadini dediti agli studi formali, matematica, astronomia, storia, musica, ecc...).

I miscredenti ipotizzano che le dottrine religiose siano interpretazioni irrazionali dei normali eventi cosmici ad uso e consumo dei profittatori e degli ingenui. Così Pulsar coincide con Orb e le deità maggiori con le stagioni. Questi eretici nel tempo sono stati comunque oggetto di forti persecuzioni e debellati. Ancora oggi il discutere di questa ipotesi può innescare atteggiamenti diffidenti ed ostili nel popolo e spesso attirare disgrazia e sventura.

## 5.2. Dei della Creazione (estate)

### 5.2.1. Lugh, il Creatore

Lugh è il patrono della creazione. Egli vigila su qualsiasi attività umana relativa alle nuove idee, alla nascita, alla generazione ed all'innovazione.

Chi crede in Lugh, vede in qualsiasi attività l'aspetto creazionista: l'artista coglie l'intuizione, l'artigiano la fabbricazione, il musicista la composizione e l'esecuzione.

Festeggiato in alcuni giorni estivi, pare avvalersi di varie **muse**, ciascuna consacrata ad un aspetto creativo.

1	Hydrish	Musa dell'acqua, intesa come elemento rigenerante, patrona della gestazione e del parto
2	Osish	Musa della luce e del fuoco inteso come elemento creativo, patrona dei cuochi e dei fabbri
3	Isish	Musa della terra, intesa come elemento fecondo e accogliente, patrona dei pellegrini e dei falegnami
4	Azush	Musa dell'aria, intesa come elemento liberatorio, di respiro e di apertura, patrona dei navigatori aerei
5	Eirsh	Musa della semina e della fioritura, patrona degli allevatori e degli agricoltori
6	Danch	Musa della guarigione, della cura, dell'assistenza, patrona dei medici e dei guaritori (spec. ostetricia)
7	Qeash	Musa della gioia, del divertimento, del sesso e del cibo, patrona di feste, danze, banchetti e amplessi
8	Goibsh	Musa della creazione artistica materiale (scultura, pittura, intaglio, scrittura), patrona degli artisti
9	Velash	Musa della passione e del fascino, patrona degli amanti, degli innamorati e anche degli incantatori

## 5.3. Dei della Conservazione (autunno)

### 5.3.1. Helm, il Conservatore

Helm è il patrono della conservazione statica. Egli provvede a qualsiasi attività umana relativa alla archiviazione, alla trascrizione genuina, alla tradizione ma anche al riposo.

Chi crede in Helm, vede in qualsiasi attività l'aspetto conservatore: l'artista il tramandare, il mercante le scorte e il risparmio, lo studioso la memoria e gli scritti.

Festeggiato in alcuni giorni autunnali, pare avvalersi di **numi**, ciascuno consacrato ad un aspetto conservativo.

1	Hydrum	Nume dell'acqua, intesa come elemento quieto, patrona degli stagni e delle nebbie
2	Osim	Nume del calore, del fuoco che scalda, affumica e conserva, patrono del focolare domestico
3	Isim	Nume della roccia dura e solida che sfida il tempo, patrona dei costruttori di armature e di scudi
4	Azum	Nume dell'aria immota e serena, del vuoto, patrono dei lavoratori portuali e dei porti
5	Temaim	Nume della scrittura, della memoria e dei ricordi, patrono degli scribi, degli archivisti e studiosi
6	Morfem	Nume della veglia, del riposo, dell'assistenza, patrono di infermieri, di becchini e dei defunti
7	Eram	Nume delle unioni stabili, dei matrimoni e dei contratti, patrono degli sposi ma anche dei notai
8	Goimn	Nume della tradizione storica e culturale, dei racconti tradizionali, patrono di bibliotecari e bardi
9	Wumn	Nume dell'osservazione, patrono delle sentinelle, delle guardie, dei carcerieri e delle vedette

## 5.4. Dei della Distruzione (inverno)

### 5.4.1. Oghm, il Distruttore

Oghm è il patrono della distruzione. Egli sovrintende a qualsiasi attività umana devastante, al buio ed alla guerra.

Chi crede in Oghm, vede in qualsiasi attività l'aspetto nichilista: il militare la guerra, il potente la schiavitù, il mistico la morte, lo studioso l'oblio e l'annientamento.

Festeggiato in alcuni giorni dell'inverno, pare avvalersi di vari **lari**, esseri senza sesso, dediti ad un ambito distruttivo.

1	Hydruq	Lare dell'acqua, intesa come elemento devastante, delle tempeste e patrono dei marosi
2	Osuq	Lare del fuoco che distrugge e consuma, del buio, patrono dei torturatori
3	Isuq	Lare delle rocce, patrono di fabbricanti di armi e di macchine per assedio, delle catene
4	Azuq	Lare delle tempeste, patrono dei pirati, dei predoni marittimi, dei navigatori crudeli
5	Knyuq	Lare del buio e delle ombre, signore degli abissi, patrono dei traditori, dei mentitori, dei fraudolenti
6	Zehuq	Lare della guerra, delle battaglie e della lotta, patrono dei guerrieri e dei militari più violenti
7	Aetuq	Lare della caccia intesa come fattore distruttivo e feroce, patrono dei sicari e degli assassini
8	Douq	Lare della sofferenza, del pianto, del dolore, patrono dei naufraghi assetati di vendetta
9	Wmuq	Lare dei veleni e degli acidi, patrono degli alchimisti e dei commercianti di tali elementi

## 5.5. Dei della Trasformazione (primavera)

### 5.5.1. Ragh, il Trasmutatore

Ragh è il patrono della conservazione dinamica o trasformazione. Egli sovrintende a qualsiasi attività umana relativa alla mutazione, al movimento, al rinnovo, alla diversità, alla ricerca.

Chi crede in Ragh, vede in qualsiasi attività l'aspetto trasformatore: l'artista l'interpretazione, il mercante il commercio, l'artigiano la lavorazione, lo studioso la rivisitazione e la traduzione.

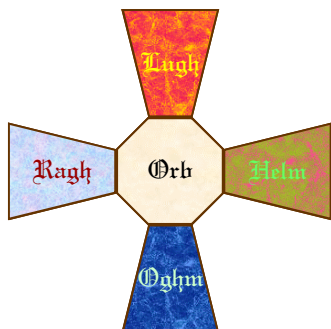
Celebrato in alcuni giorni primaverili, si avvale di **ninfe**, ciascuna votata ad un aspetto mutativo.

1	Hydryx	Ninfa dell'acqua, intesa come elemento di movimento, patrona delle correnti e dei flutti
2	Osiyx	Ninfa del fuoco che trasforma, delle fiamme, del movimento, patrona del focolare domestico
3	Isiyx	Ninfa delle rocce cadenti delle isole fluttuanti, delle valanghe, patrona di scalatori e minatori
4	Azux	Ninfa dei venti, delle correnti, patrona dei navigatori intrepidi e coraggiosi
5	Temayx	Ninfa dei virtuosismi, delle improvvisazioni, sia musicali che poetiche, patrona di artisti e giocatori
6	Danx	Ninfa della reincarnazione, dei cicli vitali, delle rigenerazioni e patrona dei medici cerusici
7	Aetenx	Ninfa della caccia e della vita silvana, patrona dei ranger e trapper e degli eremiti dei boschi
8	Goimx	Ninfa della innovazione linguistica, sia scritta che orale, patrona dei traduttori e dei neologismi
9	Wmyx	Ninfa della vendetta, del castigo, della ritorsione, patrona dei giudici, dei boia, dei vendicatori

## 5.6. Rifiniture

### 5.6.1. Simboli religiosi e iconografia

Spesso nelle chiese e nei templi si ritrovano alcuni simboli religiosi evocativi. Uno dei simboli frequenti è la croce di Orb (qui raffigurata) che riassume le quattro divinità cardinali che fanno capo ad Orb.



Ciascun ordine religioso comunque venera un servente specifico di una divinità; così, per esempio, l'ordine dei Taumaturchi che venera Danch, dea della guarigione e della cura.

Ciascun ordine ha la propria regola che definisce (in modo più o meno strutturato e categorico) le finalità dottrinali, i ruoli e le mansioni dei membri, la gerarchia reciproca e rispetto agli altri ordini. Per conto dell'ordine si edificano e consacrano chiese, luoghi di culto, alloggi per i confratelli, foresterie, luoghi di lavoro (specifici dell'ordine come biblioteche, armerie, ospedali, giardini, chioschi, farmacie, botteghe, ecc...).

A seconda della vocazione dottrinale gli ordini propugnano una visione dell'esistenza e dell'universo parziale e distinta. I fedeli di Lugh sono innovatori e progressisti, danno spazio ai giovani e alle nuove idee e cercano di far maturare elementi originali ed rivoluzionari. Gli adoratori di Helm perseguono ideali tradizionali e sono spesso dei conservatori che amano conservare la dottrina e le gerarchie istituzionali; le classi ed i mestieri sono spesso codificate in modo da evitare modifiche indesiderate che vengono percepite come disordine e confusione. Gli ordini consacrati a Oghm sono aggressivi e talvolta cupi, tanto da essere allontanati dalle società più pacifiche o opulente e considerati come portatori di disgrazia e di nequizia. Infine coloro che venerano Ragh sono operosi e ingegnosi e sono bene accettati nelle società mercantili e artigianali.

Ciascun dio e ogni rispettivo servente ha la sua specifica iconografia, che comprende allegorie, raffigurazioni e scene di luoghi ed eventi sacri. Pertanto, conseguentemente al credo professato, si riscontrano diverse simbologie che costellano interni di chiese, di santuari, di ospedali, di chioschi, di monasteri ma anche di teatri, palazzi nobiliari, terme, torri, cinte murarie e angoli votivi.

### 5.6.2. Ranghi ecclesiastici e gerarchia religiosa

Sebbene ciascun ordine (e in alcuni casi ciascuna singola comunità religiosa) possa avvalersi di ranghi, ruoli e gerarchie specifiche, esiste una sorta di riferimento comune, settato più che altro dalla necessità di regolare i rapporti con i pari grado negli altri ordini, in occasioni di concili, conclavi, e sinodi.

Ecco una sintesi dei ranghi riconosciuti:

Ranghi Canonici	Ranghi Regolari	Descrizione del rango ecclesiastico
Novizio	Oblato	Chi aderisce all'ordine per la prima volta, non può avere né mansioni né praticare attività dottrinali.
Diacono	Accolito	Chi è ancora senza voti definitivi, ma assume mansioni di assistenza nelle attività svolte da canonici votati.
Curato	Monaco	Chi ha pronunciato i voti e ricevuto la consacrazione all'ordine. È ammesso alla pratica delle funzioni religiose e può svolgere mansioni nella comunità.
Presbitero	Priore	Sacerdote di esperienza cui è affidato il governo di una piccola comunità (presbiterato o monastero).
Vescovo	Abate	Sacerdote di esperienza cui è affidato il governo di una piccola comunità (diocesi o abbazia).
Patriarca	Venerabile	Chi è a capo dell'ordine religioso, guida l'intera comunità e tratta con re e principi.

## 6. Magia

### 6.1. Tipi di magia

La magia in Equimeria esiste. Questo significa che esistono persone capaci di evocare le forze occulte che sottendono alle dinamiche di Orbalia, al prezzo di uno studio lungo e faticoso.

Sebbene si usi frequentemente il termine mago per indicare coloro che dispongano della capacità di evocare, incanalare e manifestare tali forze, i maghi non sono l'unica categoria che governa la magia; anche i bardi ed i cantori, i sacerdoti e coloro che difendono una causa ideologica, e tutti gli studiosi in genere possono accedere all'uso delle forze magiche. In seguito si userà il termine mago per indicare chiunque sia in grado di esercitare una arte magica, senza specificare la classe sociale, la professione, né la forma magica usata.

Il termine magia include genericamente quattro arti magiche maggiori e una costellazione di piccole arti minori. Le tre arti maggiori sono la magia spirituale (€), la magia naturale (¥), la magia elementale (¤) e la stregoneria (§).

La magia comunque è un'arte infrequente. Di seguito viene proposta una tabella che indica la percentuale di chi esercita una determinata professione o arte.

CLASSI E CETI	%	ARTI MAGICHE
Agricoltori, allevatori	50%	---
Artigiani, commercianti	25%	---
Combattenti (milizia locale)	12%	---
Eruditi (notai, giudici, nobili, ecc...)	2%	---
Artisti (bardi, giocolieri, poeti, ecc...)	2%	---
Religiosi (chierici, paladini, ecc...)	5%	€¥
Maghi elementali (eruditi o artisti)	0,50%	¤
Maghi arcani (dotti e studiosi)	0,50%	§
Maghi con entrambe le scuole	0,20%	¤§
Maghi religiosi o sacerdoti maghi	0,10%	€¥¤§
Eruditi con conoscenze di magie altre	0,01%	€¥¤§

Si deve osservare che alcune persone possono esercitare più di un mestiere (es. un artista/mago) e quindi le percentuali non si escludono ma si sovrappongono. Infine esistono altri tipi di attività non elencati qui (come il ladro).

### 6.1.1. Magia Spirituale

La magia spirituale è pertinenza delle chiese, dei sacerdoti e si ottiene professando una fede anche in modo intuitivo e diretto (come accade ai paladini ed ai crociati). Sebbene l'impiego di questa magia denoti personaggi inconsueti e protetti da una deità, la magia spirituale è ben accettata dalle comunità sociali sia rurali che cittadine.

### 6.1.2. Magia Naturale

La magia naturale è riservata a pochi eletti, spesso dediti a vita raminga o tribale. Chi usa questa magia viene considerato degno di rispetto e trattato con prudenza ma la sua magia non è avversa specie nelle società campestri.

### 6.1.3. Magia Elementale

La magia elementale è molto rara, e i pochi che ne dispongono possono essere visti con diffidenza specie nelle comunità cittadine. Chi usa questa magia è trattato con deferenza ma può suscitare avversione e inimicizia.

### 6.1.4. Magia Arcana

La magia arcana è pertinenza di studiosi, dei sapienti, dei bardì, e si consegue con un corso di studi lungo e faticoso, spesso diretto da un superiore, da un maestro. Chi ne fa uso viene etichettato con una reputazione sinistra e ambigua e nelle aree rurali è male accetto, mentre è tollerato in città specie di notevoli dimensioni.

## 6.2. Magia rituale

Oltre a queste magie esistono alcune altre branche occulte. Alcune di esse sono affini alle precedenti; altre sono trasversali. Per apprendere una di queste branche vi è la precondizione di avere almeno 1 in una caratteristica magica.

Le tecniche sono custodite gelosamente dai conoscitori e di fatto nessuno discute o tratta questi argomenti. Ecco una tabella della diffusione tra i maghi.

Infrequente	5 maghi su 100
Rara	1 mago su 100
Molto rara	1 mago su 1000
Estremamente rara	1 mago su 10.000
Introvabile	1 mago su 100.000

Se un personaggio dovesse avere la fortuna di apprendere una tecnica, il master deciderà a piacimento il numero di dadi che esprimono l'erudizione in questo campo solitamente la metà dell'erudizione per difetto.

Di seguito sono forniti alcuni esempi per i master che possono inventarne di nuovi e modificare quelli descritti.

### 6.2.1. Demonologia

Estremamente rara. È la capacità (Erudizione) di conoscere e di relazionarsi con demoni ed entità sovranaturali.

Permette di conoscere i nomi dei demoni che rispondano a certe caratteristiche, di apprendere i loro punti deboli e le rispettive preferenze, le sembianze e le modalità di apparizione, azione, combattimento, fuga.

Gli strumenti per convocare e relazionarsi coi demoni sono estremamente costosi e difficili da reperire.

### 6.2.2. Pilomanzia (Portali)

Estremamente rara. È la capacità di edificare portali di connessione tra luoghi distanti tra loro. Si ritiene che nel periodo imperiale se ne facesse ampio uso. I portali sono molto costosi, e richiedono uno studio lungo ed approfondito del luogo in cui costruirlo e degli effetti collaterali.

### 6.2.3. Ptomanzia (Mummificazione)

Rara. È la capacità (Erudizione) di conservare i morti per un tempo indefinito e in casi estremi di permettere loro di essere in seguito rievocati alla vita.

La pratica è estremamente maligna e abietta. Praticata da sacerdoti integralisti dall'ambito dei conservazionisti, sortisce in numerosi casi effetti secondari nefasti.

### 6.2.4. Theryomanzia (Mostri mitologici)

Estremamente rara. È la capacità (Erudizione) di conoscere e di relazionarsi con bestie ed animali sovranaturali, come i draghi, le fenici, gli ippogrifi o gli unicorni.

Permette di relazionarsi con loro e in casi estremi di invocarli, di conoscere i loro comportamenti e le rispettive preferenze, le sembianze e le modalità di apparizione, azione, combattimento, fuga. Si ritiene che nel periodo dell'impero alcune creature ormai scomparse permettessero lo spostamento tra i diversi Anelli.

Gli strumenti per convocare e relazionarsi con tali creature sono estremamente costosi e difficili da reperire.

## 6.3. Pregiudizi sulla magia

Come si è detto in precedenza la magia è una pratica inusuale in Equimeria.

La rarità e la difficoltà concettuale, la riservatezza che lo studio richiede, gli effetti imprevedibili ed incerti che può sortire, ma anche le leggende sull'uso nefasto della magia in epoca imperiale hanno condizionato il modo comune di percepire la magia e fondato un pregiudizio negativo sul suo uso e sui suoi utenti.

In alcune isole la magia è vietata completamente, a prescindere dalla natura e dall'utilità che essa possa avere. Altrove è tollerata quella naturale, associata ai religiosi, che comunque sono considerati tenetari di saperi occulti e al limite della accettabilità.

Nelle isole maggiori, nelle città più ampie, trovano posto anche grandi cattedrali con chierici di grande potenza e università che includono gli studi arcani e elementali. Qui i sacerdoti ed i maghi possono studiare i poteri e gli influssi prodigiosi, purché non vi sia un loro uso sconsigliato e pubblico; ad esempio non sarebbe ammesso per risolvere una disputa o dentro una locanda.

Per questo alcuni maghi scelgono la vita nomade, evitando clamori e discrediti, apprendendo nuove conoscenze per la strada e frequentando disparati luoghi di studio e di ritiro dove sono accolti come grandi sapienti, stimati, temuti ma raramente invidiati. I maghi d'esperienza accettano di istruire e condurre seco un discepolo che possa proseguire la loro opera enciclopedica.

Monasteri, rettorati, convitti, santuari, accademie, circoli: tutti accolgono nelle proprie foresterie gli studiosi anche se per pochi giorni; l'ospite, si sa, dopo tre giorni puzza. Quanto venga messo a disposizione dell'ospite dipende da vari fattori tra cui l'eventuale affiliazione religiosa del luogo di culto e la compatibilità con l'ospite; quindi la capacità del viaggiatore di sapersi presentare e fare una buona impressione; infine l'accortezza di ripagare l'ospitalità e non col vile denaro ma con informazioni oppure con prestazioni artistiche specie se canore e recitative.

## 7. Gilde

### 7.1. Corporazioni di mercanti

Le gilde, o corporazioni, sono delle organizzazioni economiche dedite al commercio in una area, spesso estesa a numerose isole relativamente vicine tra loro. Sovente diverse organizzazioni sono concorrenza tra loro nella stessa area.

I membri delle gilde possono essere persone di qualsiasi provenienza e indole, ma spesso essi sono trafficanti, gente esperta in faccende non necessariamente illegali (come il furto o il brigantaggio) ma non sempre morali.

Per esempio ovunque sono ritenuti illegali i traffici di veleni, droghe e bambini. Sono invece ritenuti immorali i traffici di cadaveri, prostitute, schiavi e la pratica dell'usura.

Alcune gilde (Legali) non commerciano mai elementi illegali né praticano il contrabbando, ma si interessano di traffici immorali. Altre possono tollerare il commercio illegale purché il fine sia approvato dagli obiettivi della comunità e se non espone la corporazione a rischi eccessivi. Infine vi sono gilde disposte a violare accordi ed etica se ne deriva un vantaggio conforme ai fini della associazione.

Poiché in un dominio il commercio viene gestito dalle gilde, esiste sempre un rapporto stretto tra i governatori locali e le corporazioni che vi commerciano.

### 7.2. Membri della gilda

I gregari che appartengono ad una gilda svolgono per conto di essa lavori più o meno puliti. Alcuni sono lestofanti e svolgono lavori di fino, altri sono briganti e prediligono incarichi di forza.

#### 7.2.1. Lestofanti

Tra i trafficanti hanno un ruolo particolare i cosiddetti lestofanti: sono uomini in armi, ma differenti dai militari e sebbene discreti combattenti prediligono le arti del sotterfugio.

Essi espletano servizi diversi, come ad esempio lo spionaggio, la sorveglianza, il reperimento di informazioni oppure organizzano scorte per carovane e ricchi personaggi; possono svolgere il servizio di corriere (di dispacci scritti, messaggi verbali, pacchetti e oggetti), commerciare e valutare mercanzia di ogni genere.

Alcune consorterie di maghi e di ordini clericali richiedono alle gilde alcuni servizi per procacciarsi informazioni o attrezzi, per avere perizie e per scortare i loro studiosi in missione.

Per un lestofante trafficare in affari dei maghi non è un'attività né illegale né immorale, ci si sincera quali siano i pericoli o le pene previste e ci si adatta alle situazioni strane.

Tra i lavori delicati è contemplato lo spionaggio di altre gilde per espandere e difendere i propri mercati ma anche per conto terzi (governi, confraternite) in questioni di potere o di magia. Un lestofante è un esperto nel pedinare persone, individuare luoghi e soggetti, orecchiare discorsi altrui, sottrarre oggetti e penetrare in ambienti protetti.

#### 7.2.2. Briganti

I briganti sono individui indicati per scortare carovane, piantonare edifici, proteggere personaggi facoltosi, ma possono essere anche impiegati per esigere pagamenti, per convincere persone a osservare le regole, per mantenere la disciplina (in edifici, imbarcazioni, convogli, mercati) e in casi particolari costituire una truppa di assalto.

Il brigante insomma è una via di mezzo tra un lestofante ed un guerriero.

#### 7.2.3. Sicari

Alcune corporazioni micidiali assolvono a lavori empi e oscuri tra cui l'assassinio di particolari vittime. L'uso di veleni, droghe, armi insidiose e letali sono consueti tra gli individui che aderiscono a questi ordini.

Alcuni di questi killer possiedono anche alcuni elementi di stregoneria, che usano per agevolare il movimento o l'uccisione.

Il sicario è un mestiere abietto, deprecato in qualsiasi società e spesso i membri hanno coperture (appartenenza ad altre corporazioni, conduzione di attività commerciali) o vivono nascosti e lontani da tutti.

### 7.3. Gergo e codice della Gilda

Tutte le gilde prevedono un codice interno, che prescrive norme e pene corrispondenti per le infrazioni. Alcune gilde si attengono scrupolosamente e puniscono severamente i trasgressori. Altre tollerano situazioni giustificate da situazioni limite che implicano risvolti morali decisivi. Infine alcune ammettono numerose eccezioni e le pene sono comminate in maniera dettata dal momento emotivo che da norme precise.

In ogni caso esiste un caso particolare che tutte le gilde rispettano rigorosamente: il segreto sul gergo della cosca. Ogni gilda infatti ha un suo codice linguistico per comunicare piccole informazioni tra gli associati. Questo gergo è mantenuto nel più stretto riserbo e chi dovesse trasgredire sarebbe punito severamente. La pena prevista è la morte, ma alcune gilde potrebbero (pietosamente) prevedere un ergastolo, una missione di espiazione, l'amputazione di lingua occhi e mani, ma è prevista la grazia se colui che ha appreso il gergo risulta affidabile e accetta un ingaggio nella gilda.

### 7.4. Organizzazione

La gilda può avere una gerarchia più o meno rigida. I rapporti tra i membri possono essere cortesi, che mirano all'inserimento e all'addestramento dei giovani, e offrono a tutti un posto adatto alle proprie inclinazioni. In altre possono essere formali, e si fa attenzione al rigorose per



norme e etichette, curano il rispetto di anziani e potenti, assicurano i privilegi della carica.

In alcune ci si basa su rapporti di forza, che consolidano la tempra dei propri membri, richiedono prove di coraggio e determinazione. In altre si valuta un uomo rispetto ai vantaggi che apporta alla cosca, senza entrare in dettagli su anzianità e mezzi usati.

Spesso nelle gilde si usa etichettare il grado con un colore, un animale, un simbolo, riportato in un sigillo occultato da utensile (coltello, drappo, bracciale, ferro da scasso).

## 8. Miliziani

### 8.1. Truppe, Bande e Mercenari

Come spesso accade la guerra e lo scontro pervade molte attività umane. E di conseguenza vi sono persone che si dedicano alle armi ed alla guerra come professione di vita.

I combattenti sono esperti nell'uso delle armi di diversa specie, quasi sempre di mischia, talvolta a distanza. Indossano armature che possano proteggerli nelle battaglie e si abituanano a presenziare nelle prime file di una situazione pericolosa.

Alcuni di loro sono assoldati in truppe regolari che difendano un signore (ricco o potente) e i suoi domini. Altri invece preferiscono esentarsi da giuramenti di fedeltà per vendersi al migliore offerente. Alcune bande di mercenari osservano propri codici deontologici, altri risultano niente affatto affidabili.

Tra i combattenti un posto a parte va riservato a templari e paladini, soldati al servizio della fede, che osservano un credo religioso e patrocinano questioni dell'ordine. Alcuni di loro dispongono anche di un limitato accesso alle arti magiche naturali. Un paladino è dotato di eccezionale presenza e carisma.

Classi speciali di combattenti sono i cavalieri, di origine nobiliare o di casta, addestrati all'uso di cavalcature (anche alate) e che osservano i precetti gentilizi. Un cavaliere deve disporre di elevata erudizione e presenza.

Altri combattenti, più rustici, sono particolari difensori dei boschi, noti come trapper o ranger, temprati dalla vita silvana e rupestre, sono abili cacciatori e cercatori di tracce e strenui difensori degli equilibri naturali. Addestrati nelle arti colte di orientamento, erboristeria, possono avvalersi anche di modeste capacità magiche spesso naturali o elementali.

## 9. Vagabondi

### 9.1. Artisti e Girovaghi

Un ceto sociale particolare è formato da coloro che vagano per Equimeria per mestiere, narrando e cantando le storie epiche e mitologiche dei regni e dell'impero, cercando ispirazione e brandelli di verità. Alcuni sono artisti (poeti, scrittori, menestrelli ma anche acrobati, attori e giocolieri), altri sono studiosi (bardi, religiosi, scienziati e ricercatori) o una via di mezzo (trovatori, prestigiatori, taumaturghi).

Se alcuni hanno mestieri specifici o obiettivi ben definiti (come i cercatori di tesori o gli uccisori di spettri), altri vivono di espedienti, improvvisando il modo di tenersi in vita.

#### 9.1.1. Bardi e Cantori

Tra i girovaghi i Bardi ed i Cantori hanno il compito di mantenere viva e rinnovare la tradizione orale dei regni. Essi sono bene accolti dai nobili e dai potenti ai quali sovente sono dedicati i ruoli principali delle storie e dei racconti. Questi artisti hanno un ruolo quasi religioso mistico poiché svolgono il ruolo di memoria storica e classica, hanno l'incarico di narrare le gesta del loro mecenate o degli dei e conservano le leggende, le saghe e le antiche profezie.

#### 9.1.2. Menestrelli e Trovatori

A differenza dei Bardi e dei Cantori questi artisti improvvisano ed inscenano racconti folcloristici, per rallegrare e vivacizzare il popolo con storie e scenette divertenti o drammatiche.

Presso taverne, locande e tribù sono ospitati volentieri poiché in grado di intrattenere e allietare la vita monotona e isolata del medioevo.

#### 9.1.3. Cercatori e Raminghi

I cercatori sono individui che non riescono a stare fermi nello stesso posto troppo a lungo. Pur avendo affetti e legami nei vari luoghi preferiscono viaggiare per lungo e largo alla ricerca di ideali, ricchezze o risposte. Alcuni sono cercatori di tesori o profanatori di tombe; altri perseguono ideali avventurosi come la caccia ai morti viventi o ai draghi, per motivi morali, per un voto di sangue o per fanatismo e ossessione; alcuni cercano di verificare l'esattezza di leggende e di saghe.

Questi avventurieri esaltati sono spesso assoldati da maghi, da alti prelati o da ricchi nobili e mercanti per procurare loro beni o informazioni utili per dottrine religiose, esperimenti arcani ed esoterici, affermazione sociale e politica o quanto altro.

La ricerca di reliquie, di artefatti, di portali e di luoghi sacri sono sufficienti per ingaggiare tali cercatori.

#### 9.1.4. Ladri e Predoni

Quei furfanti indipendenti che non desiderano legarsi ad una corporazione cittadina sono spesso costretti ad abbandonare le città in cui operano persuasi dai metodi delle compagnie locali.

Abili a sfuggire alle reputazioni infamanti devono ogni volta costruire una nuova immagine nel nuovo luogo che hanno scelto e nel quale non si tratteranno a lungo se proprio non vi sono costretti.

Alcuni presidiano dei luoghi particolari, come valichi o ponti, ed esigono pedaggi abusivi spesso esosi. Altri semplicemente depredano le compagnie e le carovane che dovessero passare nei loro paraggi, saccheggiando e persino sequestrando i malcapitati.

# AD20 REGULAE

## 10. Competenze

### 10.1. Abilità in Equimeria

Per gestire personaggi in Equimeria occorre modificare alcune categorie e abilità di Ad20; ecco un breve elenco:

#### 10.1.1. Categoria Marineria

##### Comando navale

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Aspetto</b>
------------------------	-------------------------------

È un'attività tipica di un Navarco. Comprende qualsiasi attività inerente il comando e la gestione di una imbarcazione. Include le capacità di comandare e amministrare l'equipaggio e di condurre le operazioni della nave sia commerciali che tecniche.

##### Tracciare rotte

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Presentimento</b>
------------------------	-------------------------------------

Permette di studiare, conoscere e tracciare rotte navali lungo gli spazi aperti di Equimeria. Permette di conoscere approdi, porti, venti e rischi del viaggio tracciato.

##### Seguire rotte

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Destrezza</b>
------------------------	---------------------------------

È un'attività tipica di un Nocchiere. Comprende qualsiasi attività utile per seguire una rotta tracciata.

##### Veleggiare

<b>Abilità spontanea</b>	<b>Intelligenza + Destrezza</b>
--------------------------	---------------------------------

È un'attività tipica di un marinaio. Permette di usare le vele per imprimere movimento e direzione all'imbarcazione.

##### Vogare

<b>Abilità spontanea</b>	<b>Forza + Destrezza</b>
--------------------------	--------------------------

È un'attività tipica di un marinaio. Permette di usare i remi per imprimere movimento e direzione all'imbarcazione.

##### Uso corda

<b>Abilità spontanea</b>	<b>Intelligenza + Destrezza</b>
--------------------------	---------------------------------

È un'attività tipica di un marinaio. Permette di usare corde e sartie per qualsiasi utilità in nave e in navigazione.

#### 10.1.2. Categoria Studi Formali

##### Storia Antica

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Comunicazione</b>
------------------------	-------------------------------------

È la conoscenza della storia atavica dell'Impero dei Cinque Anelli. Permette di ricordare, riconoscere, discutere di qualsiasi fatto (luoghi, persone, eventi, oggetti) imperiale incluse testimonianze e leggende.

##### Storia Moderna

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Comunicazione</b>
------------------------	-------------------------------------

È la conoscenza della storia barbarica dei Centodieci Regni. Permette di ricordare, riconoscere, discutere di qualsiasi fatto (luoghi, persone, eventi, oggetti) dei Regni Barbarici incluse battaglie, testimonianze e leggende.

##### Archeliano (lingua atavica)

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Comunicazione</b>
------------------------	-------------------------------------

L'**archeliano** o lingua atavica è la lingua imperiale che attualmente è nota solo nella forma scritta e di cui si è perduta la conoscenza dell'esatta pronuncia. È la lingua degli archeologi, degli studiosi di storia antica e dei maghi. Con questa capacità è possibile leggere scritti ed incisioni.

##### Aristeliano (lingua colta)

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Comunicazione</b>
------------------------	-------------------------------------

L'**aristeliano** è la lingua dei nobili, dei chierici, dei notai, della gente colta che deve discutere e produrre trattati, accordi, opere dottrinali e giuridiche, ecc...

##### Equiliano (lingua volgare)

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Comunicazione</b>
------------------------	-------------------------------------

L'**equiliano** è la lingua della gente comune, conosciuta in tutta Equimeria, anche se in ciascun isola viene comunemente parlato un dialetto locale. Per capire e spiegarsi col popolo isolano è la lingua necessaria e sufficiente. Però per passare per un abitante del luogo l'impresa richiede una maggiore capacità espressiva.

##### Cosmografia (Astronomia di Pulsar)

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Comunicazione</b>
------------------------	-------------------------------------

Permette di conoscere e comprendere alcuni meccanismi del sistema stellare di Pulsar, inclusi i cicli, le stagioni, i mesi e le tradizioni cosmologiche.

##### Religione (Teologia di Equimeria)

<b>Abilità formale</b>	<b>Intelligenza + Comunicazione</b>
------------------------	-------------------------------------

Permette di conoscere e comprendere dogmi, ordini, precetti, caste e gerarchie ecclesiastiche, culti e luoghi sacri. Questa abilità può essere inserita anche nella categoria Clericali.

#### 10.1.3. Categoria Fisiche

##### Prova Sportiva (Salto)

<b>Abilità spontanea</b>	<b>Forza + Destrezza</b>
--------------------------	--------------------------

L'attività di prova sportiva prevista in Ad20 comprende anche il salto, spesso usato per spostarsi tra isole vicine.