

FANTASY REAL DREAMS

MAPPA:



INTRODUZIONE:

Freuddwyd è una terra di grandi avventure, magie e portenti. Una terra che offre molte opportunità a chi sa coglierle ma che non ha pietà per deboli e sprovveduti e dove non sempre si distingue il bene dal male e la luce più intensa dall'oscurità più assoluta. Corre l'anno 1030, nell'aria si percepiscono grandi cambiamenti. Le nazioni che si sono scontrate per secoli sembrano aver trovato un fragile equilibrio. L'Impero di Adril e l'Alleanza del Nadir sembrano aver concluso una pace dopo decenni di guerra ma l'odio, tanto rapido a scatenarsi è difficile da assopire. L'Impero, tanto potente sul campo di battaglia, sembra in grave crisi interna ma anche l'Alleanza non è uscita indenne dal conflitto; tensioni razziali, disparità economica e vecchi attriti e rancori potranno essere tenuti sotto controllo ora che non hanno più un nemico comune? Il Mathair arranca nel formarsi con jeshil, elfi e gizam'kali che ancora si guardano con diffidenza. La neo fondata Repubblica del Marovar è nata come stato cuscinetto ed è circondata da nazioni che non hanno motivo di amarla, in particolare Zenshima. Il Sultanato sembra assopito nella pace e nell'opulenza ma sarà davvero così? E cosa succede nelle fredde terre settentrionali? I clan sono in fermento e voci di un grande avvenimento corrono con le carovane di mercanti. Ma c'è di più, su tutto il continente gravano pesanti nubi di tempesta. Cosa si cela dietro l'apparizione del Grande Albero e della Torre del Firmamento? Le creature delle Terre di Ossidiana sciamano a sud e sorgono all'improvviso in tutte le nazioni, ma stavolta queste creature sembrano perseguire uno scopo ma quale e perché non è possibile saperlo. Più il tempo passa più le domande si accumulano e le risposte, se esistono, aspettano ancora di essere trovate.

SPECIE GIOCABILI:

UMANI: La razza più prolifica del continente. Nel corso dei secoli si sono espansi dalle gelide terre del nord ai roventi deserti del sud, dalle praterie sconfinite dell'ovest ai lontani arcipelaghi dell'est. Pochi di loro vivono ancora nella vasta foresta centrale ma nel resto del mondo hanno fondato grandi regni che hanno dettato gli andamenti della storia degli ultimi secoli. Le più diverse culture sono fiorite per merito degli umani con un ventaglio molto ampio di caratteri, usi e costumi. Sono la specie con aspetto fisico più varia del Freuddwyd

JESHIL: Unica tra tutte le specie, si divide in due rami cugini tra loro. I Vog, di dimensioni più piccole e longilinee e i Mad più possenti, tanto diversi come complementari, Vog e Mad hanno imparato a convivere e sopravvivere e prosperare fin dalla loro comparsa. Da sempre stanziati nella regione più occidentale della foresta centrale, veneratori della natura e in particolare dei loro cinque fiori sacri, sono caratterialmente bellicosi ma non irragionevoli. Entrambe le sottospecie hanno incarnato verde, con orecchie a punta e canini superiori pronunciati. In casi rarissimi l'unione di Vog e mad può dare origine a un ibrido dall'incarnato pallido denominato Zebeth.

Bonus razziale "Affinità Floreale": **scegliendo uno dei 5 fiori sacri si possono ottenere i seguenti bonus. +1 punti ferita, +X punti mana, aumento della resistenza alle sostanze tossiche da alchimia, potenziamento iniziale dell'alchimia, resistenza alla magia.**

GIZAM'KALI: Nonostante la straordinaria diversità nell'aspetto e nelle dimensioni i Gizam'kali possono essere ritenuti a differenza dei Jeshil un'unica specie. Tuttavia si raggruppano in 4 popoli per affinità caratteriale, aspetto e attitudini. Ikbrag i combattivi e fedeli canidi, Ikamo i solitari e agili felini,

Ikbheh i testardi e laboriosi capridi e gli Ikbueh alteri e saggi cervidi. Questo popolo è da sempre stanziato nella parte meridionale della grande foresta fino ai piedi del Massiccio Centrale. Questa specie è tendenzialmente pacifica e tende ad integrarsi ma possono diventare feroci combattenti se minacciati. I Gizam'kali credono nella naturale dualità del mondo e della natura.

VOROS: I tozzi e robusti Voros sono un popolo pragmatico e dedito alla scoperta, la carnagione rossa, i canini inferiori pronunciati e i capelli e la barba bianchi o grigi li rendono immediatamente riconoscibili. Razionali per natura, tendono a integrarsi in regni e culture di tutto il continente, tanto da fondare enclavi e colonie in quasi ogni nazione. Sebbene appaiano freddi e distaccati sono abilissimi studiosi e scienziati cosa che si manifesta nel loro credo nella scoperta e nell'esplorazione.

Bonus raziale "Intelletto Superiore": La spiccata intelligenza e curiosità permette ai voros di apprendere più rapidamente molte abilità (-1 punto al costo abilità. Non funziona con abilità iniziali e con costo 1)

ELFI: Freddi, orgogliosi, longevi. Gli elfi sono la specie più antica, la prima a sviluppare una cultura. Tendenzialmente alti, longilinei si differenziano dagli umani principalmente per le orecchie a punta. In passato molti di loro si sono macchiati del sangue di Umani, Jeshil e Gizam'kali; evento che ha portato a profondi scismi nella loro cultura. Ad oggi si differenziano principalmente in base alla filosofia che hanno scelto di seguire. I Blu si ritengono i più puri e nobili, tendono a considerare le altre specie inferiori, i Verdi sono i più legati alla natura, sebbene schivi mantengono rapporti neutrali con gli altri popoli, i Rossi infine sono i più aperti al mondo, tanto da essersi integrati con le altre popolazioni assumendone cultura usi e costumi.

Bonus raziale "Sangue Nobile": Gli elfi godono di una particolare affinità con la magia, non è chiaro se questo possa influire sulla loro straordinaria longevità ma sicuramente permette loro di stancarsi di meno nel lanciare incantesimi. (riduzione del costo incantesimi o aumento del mana)

NAZIONI:

ADRIL: La prima nazione umana della storia. Si stende sulle fertili pianure dell'ovest del Freuddwyd. Confina con le Terre del Nord, il Matriarcato del Mathair, la Repubblica del Marovar ed il Sultanato delle Cinque Lune. Adril ha una storia millenaria di orgoglio e gloria, espansione e conquista. Nell'arco dei secoli gli imperatori adriliani hanno conquistato ogni regno limitrofo facendone di fatto delle province, con sovrani propri ma sottomessi alla loro autorità suprema. Queste figure ammantate di luce e gloria si tramandano da generazioni un oggetto unico nel suo genere, lo scudo "Summa Orbi Solari", un'arma che sembra possedere il potere immenso del sole ed al centro della religione di stato basata sull'alternarsi di luce ed ombra in un ciclo ben definito. Nonostante la sua straordinaria potenza militare tuttavia, Adril ha subito un arresto nella sua espansione quando si è scontrato con l'Alleanza del Nadir, formata da molte delle nazioni confinanti; un arresto che ha portato a uno stallo e alla fondazione della Repubblica, le tensioni tra le due realtà non sono affatto migliorate e le braci della guerra covano ancora sotto le ceneri della tregua. Sebbene ad oggi la politica imperiale non contempli differenze raziali, di fatto la popolazione è quasi totalmente umana con forti componenti di voros. Gli elfi hanno sofferto molto in passato a causa di leggi raziali, segregazioni e persecuzioni che li hanno spinti ad emigrare principalmente verso il Marovar ed il Sultanato.

MATHAIR: Una realtà unica e nuova sia nella storia del continente che come tipo di governo e che raggruppa Enòs, Jeshilia e Am-Amblis nella grande foresta centrale, circondata da quasi tutte le altre nazioni. Nata 20 anni fa dalla confederazione dei tre regni, per volere del grande Mathair, l'albero sorto alla fine della Guerra del Sangue e delle Ceneri, retta dalle sue prescelte, le tre Matriarche, questa terra deve affrontare numerose scelte e difficili sfide. Le ostilità razziali, le differenze culturali ed economiche richiedono la costante attenzione delle sovrane che godono del favore e degli speciali poteri dell'albero. Da quando la guerra è cessata sono state introdotte leggi comuni che, pur mantenendo i tre regni indipendenti, li vincolano alla protezione, supporto e rispetto reciproci. Sebbene alcune voci si levino contro la nuova politica, sembra sia impossibile tenere qualcosa nascosto alle Matriarche che possono condividere poteri, conoscenze e forza. Il Mathair è la nazione con la più alta diversità di specie e la minor concentrazione umana e voros del continente e sebbene difficile la palese volontà dell'albero e il governo matriarcale sembra stia ottenendo risultati favorevoli tra jeshil, gizam'kali ed elfi che si sono combattuti per secoli. Essere parte dell'Alleanza del Nadir ha permesso un'apertura verso l'esterno e una certa stabilità lungo i confini, anche se mai del tutto con Adril. Una nuova sfida potrebbe presentarsi ora che una ricca vena di adastrio verde si trova proprio sul confine tra Am'amblis e Marovar.

LE CINQUE LUNE: L'Impero è la nazione più antica degli uomini ma non vanta la prima città. Arathi, la Perla delle Dune, venne fondata dagli umani e dai loro protettori elfi bianchi, nel 243. Crebbe come un faro di civiltà e sapienza, la più grande scuola di magia del mondo (secondo il sultaniani) di certo la più antica, la città che non è mai stata conquistata. Da qui gli umani partirono all'esplorazione del "Mare d'Oro", il grande deserto del sud, da qui i coloni giunsero a fondare Baaha, Zaphir, Camadan e Dopirash. Nonostante un passato di guerre civili e di indipendenza per il territorio, le ricchezze, l'acqua e le risorse commerciali, oggi il Sultanato sembra essere la nazione più stabile e ricca del Continente, soprattutto grazie alle coltivazioni di Baaha e all'adastrio di Dopirash. Unite dalle leggi dei cinque profeti e dalla loro filosofia, governata dai califfi e dal Sultano, questa terra prospera e tiene da secoli il nemico fuori dal Mare d'Oro. Tendenzialmente pacifisti e dediti al commercio e allo studio della magia, i sultaniani sanno essere coraggiosi e disciplinati in battaglia ed astuti nella guerriglia cosa che gli ha permesso di resistere all'Impero ancor prima di aderire all'Alleanza. Sebbene la pace sia stata siglata una forte vigilanza viene mantenuta lungo il confine ovest.

ZENSHIMA: Una nazione peculiare sotto molti aspetti. La più orientale, divisa tra continente e un arcipelago di isole, la più esotica, la nazione che ospita il vulcano più grande del continente. Quando gli esuli umani raggiunsero le isole iniziarono a costruire una civiltà basata su concetti di dovere, onore e tradizione, isolata nel suo idilliaco esilio insulare. Marchiata da un passato di infamie, guerre e follia, ha intrapreso una strada di redenzione sotto l'egida dello Shogun e dei Kizoku che seguono i precetti degli Spiriti Guida. La stabilità politica interna è stata al centro delle attenzioni dei governanti dalla fine della dinastia dei Re Folli ma negli ultimi cento anni Zenshima si è dovuta confrontare con la sua più grande sfida estera, l'Impero di Adril. Il confronto che ha coinvolto anche le nazioni limitrofe, ha portato alla fondazione dell'Alleanza del Nadir. La fine della guerra non è stata indolore però perché la pace ha sottratto una vasta zona di terra ad ovest che oggi è nota come Repubblica del Marovar; va da se che i rapporti diplomatici tra le due nazioni sono poco amichevoli.

POPOLI DEL NORD: Una nazione divisa....finchè non la si aggredisce. Di certo un'entità da non sottovalutare che sta emergendo sempre più sullo scacchiere mondiale. A nord, oltre la catena quasi invalicabile dello Storvegg si stende una terra di praterie, foreste e colline, dove clan belligeranti si

sono contesi il territorio per secoli. Fin dal tempo della Grande Guerra questi fieri, feroci ed orgogliosi guerrieri hanno mantenuto una fiera indipendenza e una lunga tradizione marziale, dovuta in parte alla perenne minaccia delle Terre di Ossidiana al loro confine est e ai mostri che da li emergono. Ma gli dei sono benevoli e hanno donato ai barbari la forza per resistere e prevalere sempre. Mentre il resto del mondo andava avanti però, uno stravolgimento epocale avveniva in questa terra. Da sempre presente nelle tradizioni, un'antica profezia che annuncia la fine dei tempi e la comparsa di un campione che guiderà la lotta contro l'oscurità sembra aver trovato conferma. Un leader sta emergendo, un possibile RE dei Re, che sta riunendo i clan sotto la sua bandiera, sebbene ancora molti gli si oppongono. Se questo Re dei Re si rivelasse davvero il profetizzato Hundor e davvero unisse il suo popolo, i significati impliciti di questi avvenimenti solleverebbero dubbi e paure saventosi.

MAROVAR: Ultima e più piccola nazione del continente, nata dal mistero e da un pugno di fieri esiliati e coraggiosi voros, guidati dal portento della Torre del Firmamento. È comparsa come dal nulla tra le montagne della Groppa del Cinghiale resistendo ai tentativi di Adril e Zenshima di conquistarla, è riuscita a progredire diventando un rifugio sicuro per chiunque desiderasse la libertà. La Repubblica è stata riconosciuta come nazione indipendente a seguito della pace tra Adril e l'Alleanza del Nadir di cui è entrata a far parte. Ospita tutte le specie del continente ed è retta dagli Alfieri che amministrano la giustizia senza badare al colore della pelle...o del pelo, l'intolleranza religiosa non è tollerata ma la convivenza non è facile, recentemente alcuni atti di ostilità e razzismo hanno fatto salire la tensione sociale attirando l'attenzione degli organi di governo. Anche a nord si vanno addensando nubi di tempesta a causa di una ricca vena di adastrio sul confine con Am'Amblis.