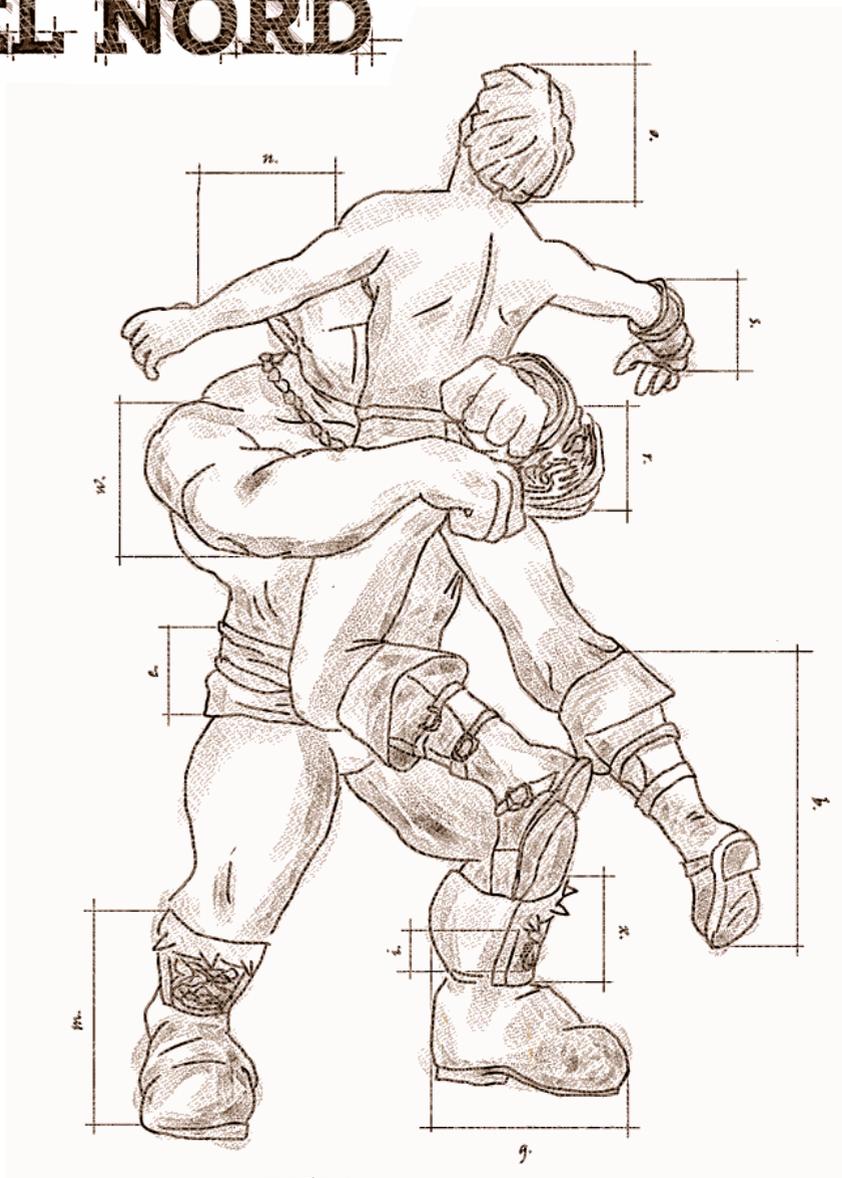
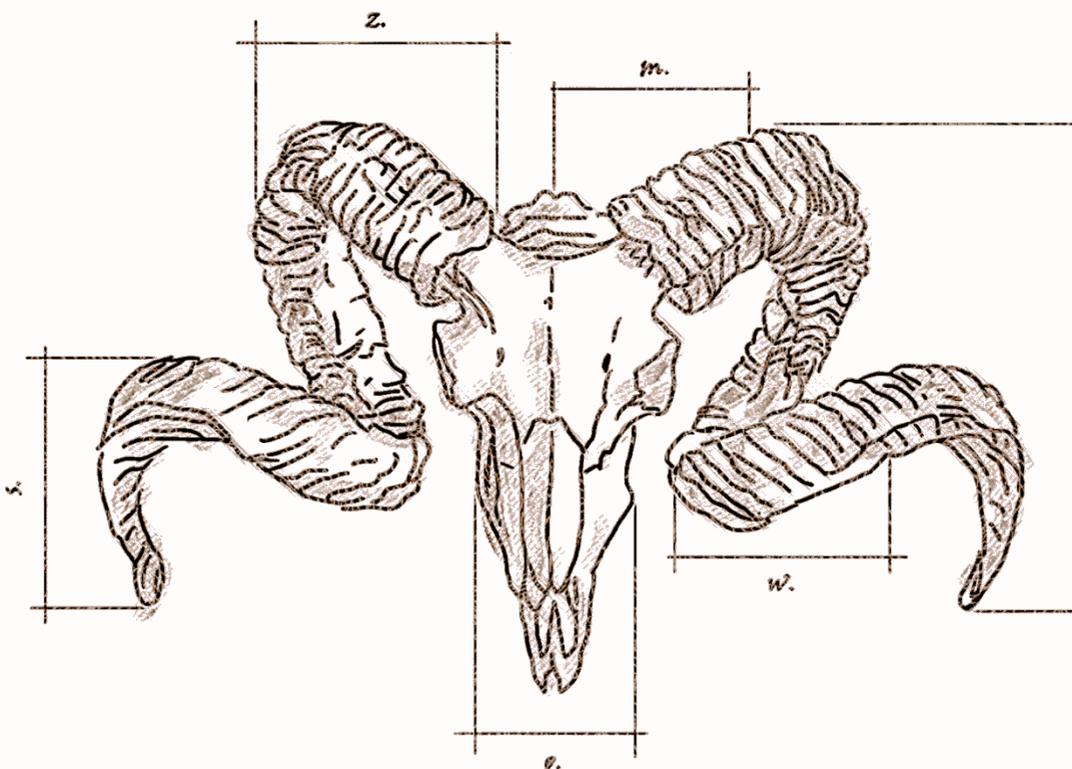


GLI ESULI DEL NORD





Giugno 2014

MODULO GAOL GLI ESULI DEL NORD by ivdM is licensed under the Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia License.

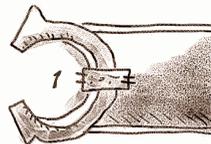
To view a copy of this license visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/>
Permissions beyond the scope of this license may be available at <http://ivdm.it>

Testo e Revisione: Alessandro Vizzarro. Grafica di Nazareno Palange.

GLI ESULI DEL NØRD

E' da sempre noto che gli umani rappresentano la razza dominante delle terre di confine, rari sono i racconti in cui si narra di incontri e scambi culturali con altre popolazioni come ad esempio Elfi o Nani. Solo i Mezzelfi sono ben noti, sebbene non molto comuni, e risultano perfettamente integrati. La ragione degli scarsi contatti con le razze non umane è la ferocia e la dedizione nella persecuzione che l'ordine del Sacro Fuoco ha operato verso chiunque potesse essere percepito come minaccia sin da tempi antichi. Un altro gruppo solo in parte noto agli umani è quello delle tribù di Mezzorchi, che popolano zone limitrofe delle terre di confine, lontane dalle problematiche di quest'ultime, e di cui si sa non molto, se non che risiedono nelle terre del Triarkar insieme ad altre popolazioni di umani incolti e barbari. Inclini al combattimento e schivi verso ogni forma di magia, vedono con sospetto ciò che non conoscono, appaiono rozzi e primitivi, la maggior parte delle loro decisioni sono prese con la ragione del metallo. Ma i Mezzorchi al pari dei Mezzelfi non sono che una razza ibrida, e poche storie si conoscono dei loro antenati più misteriosi: gli Orchi.

Pochi sono in effetti gli scritti che parlano di usi e costumi orcheschi oppure di storie o leggende ad essi collegati. Ciò nonostante alcuni manoscritti narrano di una popolazione nativa delle Terre di Confine, creature organizzate in gruppi tribali, dalla caratteristica pelle scura, con orecchie a punta e zanne molto pronunciate chiome nere e lunghe spesso con acconciature a treccia, pitture e tatuaggi. Secondo alcuni essi sono gli originali nativi delle Terre di Confine: prima ancora che l'Hurmetal dilaniasse queste terre, prima ancora che gli umani le governassero, essi vivevano pacificamente seguendo i loro usi e costumi e convivendo con le altre razze in armonia secondo le leggi della natura. Ma gli umani tendono a dimenticare e ad arginare in un angolo remoto della loro conoscenza ciò che a loro non interessa o che non desiderano ricordare....



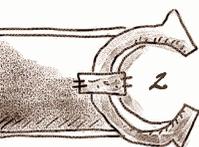
I VICOLI DI MALASTRANA



Si narra che una grande tribù di Orchi, forse tra le ultime esistenti, si sia mossa verso le zone nord occidentali delle Terre di Confine, lontane e fuori dalle questioni di queste. Anche per loro, a meno di rarissimi casi, non si hanno documenti scritti o testimonianze di recenti contatti con le popolazioni umane.

I NATIVI DELLE TERRE DI CONFINE

Gli Orchi sono stati una tra le prime popolazioni delle Terre di Confine, tanto da essere indicati in alcuni scritti proprio come i "Nativi". Organizzati in gruppi tribali, sono riconoscibili dalla pelle di un verde più scuro e irregolare, le orecchie a punta e zanne molto pronunciate, le chiome nere e lunghe spesso con acconciature a treccia e le pitture e i tatuaggi, molto vistosi, soprattutto nel caso di membri importanti della tribù. Vivevano in grandi tribù, alcune nomadi altre più stanziali, dedicandosi prevalentemente alla caccia, in parte simili ai membri dell'Antica Fede, tanto da poterli definire come cugini dei druidi. La loro religione tuttavia, invece che degli Dei venerava gli 'Spiriti': spiriti di animali che personificano aspetti importanti del creato. Tra questi i principali erano: Il Corvo con tre occhi, Il Lupo dal pelo argentato, L'Orso dagli artigli dorati, Il Cavallo d'ebano. Integrati perfettamente nelle Terre di Confine, per secoli i Nativi hanno vissuto al più come cacciatori, nel pieno rispetto dei cicli della natura e della catena di alimentazione, il rispetto per ogni forma di vita è alla base della loro fede!

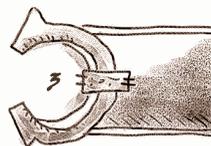
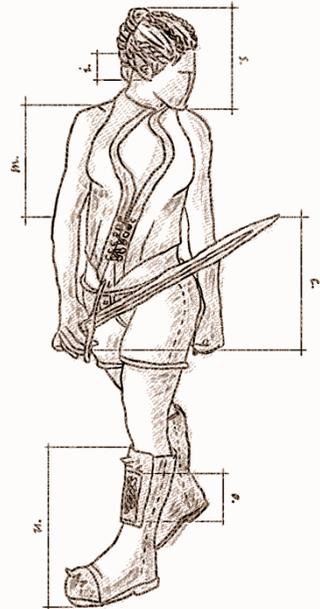


GLI ESULI DEL NØRD

“Caccia un animale se da esso dipende la tua sopravvivenza, ma mangiane il cuore per far sì che il suo spirito resti sempre su questa terra insieme al tuo”.

Gli Orchi hanno sviluppato una forte abilità nell'ambito della caccia , per questo motivo sono bravi a imprimere colpi letali e a celarsi. Hanno un grande rispetto per le creature cacciate e quindi utilizzano qualsiasi parte del loro corpo, indossano le loro pelli o pellicce vesti neutre di colore marrone scamosciato. Utilizzano armature di cuoio di scarsa protezione inoltre si armano di pugnali, lance, asce, spade rudimentali, bastoni e archi. Ogni tribù ha il suo Sciamano capo che a sua volta ha una serie di adepti minori, uno su tutti ne prenderà il posto una volta che esso tornerà alla terra.

Lo sciamanesimo è una arte spirituale che permette a chi la pratica di connettere il suo spirito su altri piani dimensionali attraverso la guida dello spirito dell'animale totem. Gli sciamani Orchi sono anche abili curatori e conoscitori dell'arte dell'erboristeria. Gli Orchi sono una popolazione che tiene molto alle proprie origini e tradizioni, ma non sono restii alla conoscenza e alla scoperta, al contrario risultano essere molto curiosi specie quando c'è qualcosa che attira la loro attenzione. C'è molto rispetto all'interno della tribù e non esiste il concetto di possesso nel senso restrittivo del termine, la terra, il cacciato e il resto sono della tribù e non del singolo. Per ottenere il diritto di possesso su qualcosa l'Orchetto deve necessariamente aver dimostrato di meritarlo vincendo o superando una sfida che spesso può portare alla morte. Per questo motivo rubare è un peccato



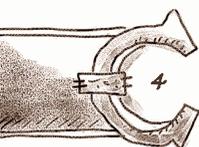
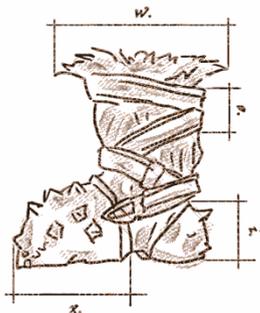
I VICOLI DI MALASTRANA

grave all'interno della tribù come lo è in generale nel ciclo di vita di un Orchetto. Gli Orchi non saccheggiano mai villaggi o depredano le loro vittime dei loro averi come il loro simili i Mezzorchi; Ciò è dato dalla loro credenza che gli oggetti da loro posseduti vengono trasportati insieme con le loro anime nel piano degli spiriti, rubare o saccheggiare accrescerebbe l'ira degli spiriti. Ciò che è loro permesso è una forma di Baratto se l'orco lo ritiene necessario deve rinunciare ad un suo oggetto prezioso in cambio dell'oggetto desiderato da sottrarre al corpo ormai deceduto oppure a una creatura vivente che lo possiede. Si cibano prevalentemente di selvaggina, non sono allevatori, ma coltivano la terra con metodologie essenziali e primitive. Oggi gli Orchi sono aldilà della dorsale, oltre il passo del gigante nelle terre gelate del Nord, dove la vita è aspra e difficile per le altre razze.

RAPPORTI CON ALTRI POPOLI

Esuli ormai da tempi immemori, gli Orchi nutrono una certa diffidenza per la razza umana per via della crudeltà e perseveranza con la quale essi hanno oppresso le loro genti. Nonostante sia stato l'ordine del Sacro Fuoco a scacciarli non fanno grandi distinzioni e tutto il popolo degli umani non viene considerato amichevole. Anche i rapporti con i Mezzorchi non sono buoni, visto che essi provengono da un insano miscuglio tra le razze avvenuto in tempi primordiali. Gli Orchi considerano questi lontani parenti come una razza incolta e priva di rispetto per la vita, ritengono ovviamente che questi difetti provengano dalla parte umana e rendano i Mezzorchi troppo rozzi e bifolchi e decisamente guerrafondai e artisti del saccheggio.

Ad oggi tra gli Orchi c'è una certa variabilità di pensiero riguardo le altre razze, dato che i secoli hanno smussato alcuni pregiudizi e l'abitudine di vita solitaria nelle terre ghiacciate hanno raffreddato i rancori storici.

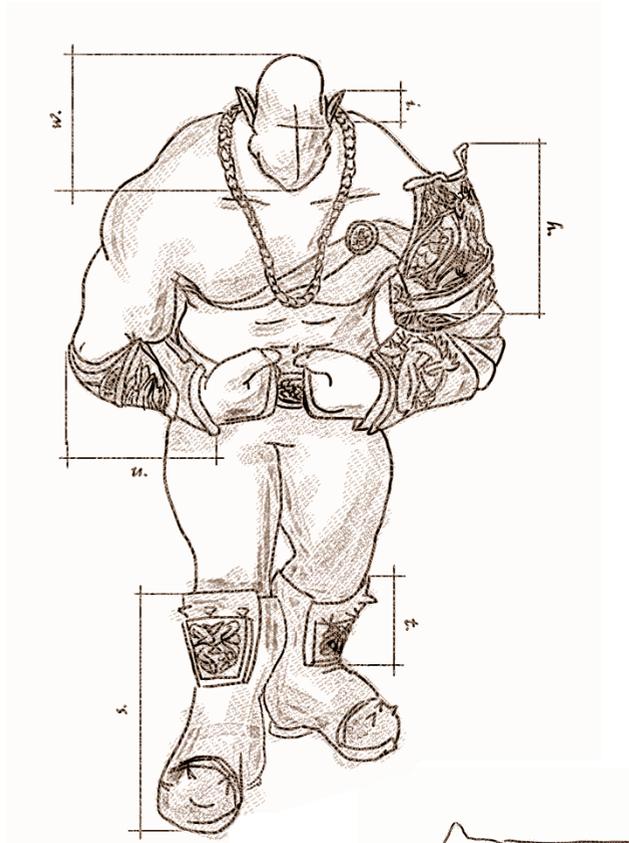


Le questioni delle Terre di Confine non sono di grande interesse per i capi delle maggiori tribù, che, sebbene considerino ancora loro quelle terre, preferiscono mantenere un equilibrio pacifico, maturato nel tempo, e evitano in genere di spingersi oltre la dorsale.

Questo almeno fino a qualche tempo fa: di recente le forti gelate e il clima sempre più ostile sta costringendo molte tribù a ritirarsi dalle grandi vallate Ghiacciate.

LA TRIBÙ GAØL

La tribù Gaol vive nella vallata a Sud ai piedi della dorsale montana a tre giorni di cammino da essa. Da che se ne abbia memoria è una delle tribù più grandi degli Orchi e ha una grande rilevanza tra le altre; da sempre ha tradizionalmente i più grandi e potenti tra gli sciamani. Le altre tribù, sebbene indipendenti, hanno una discreta considerazione delle parole provenienti dai capitribù dei Gaol e quando ci sono i grandi consigli dei capitribù essi siedono sempre nel mezzo dell'adunata. I Gaol sono i discendenti

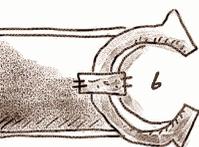


I VICOLI DI MALASTRANA

diretti degli orchi nativi delle terre di confine e custodiscono reliquie e scritti rimasti di quei tempi antichi. Rispetto alle tribù minori i Gaol vivono i loro giorni in pace, evitando conflitti e gestendo i dissapori tra le tribù con diplomazia piuttosto che con la violenza; questo è il motivo per il quale i loro capi vengono considerati i più adatti per comandare e gestire le riunioni dei capitribù. I loro guerrieri e cacciatori sono individui fieri ed equilibrati ma allo stesso tempo orgogliosi non rifiutano uno scontro se porta loro disonore o se un forte motivo li spinge, non sono pazzi assatanati di sangue in definitiva incarnano lo spirito tradizionale dei loro ancestrali avi. Riconoscono rispetto nella forza del guerriero nemico e se qualcuno salva loro la vita essi saranno legati attraverso un patto di sangue fintanto che non sarà possibile loro ricambiare il favore.

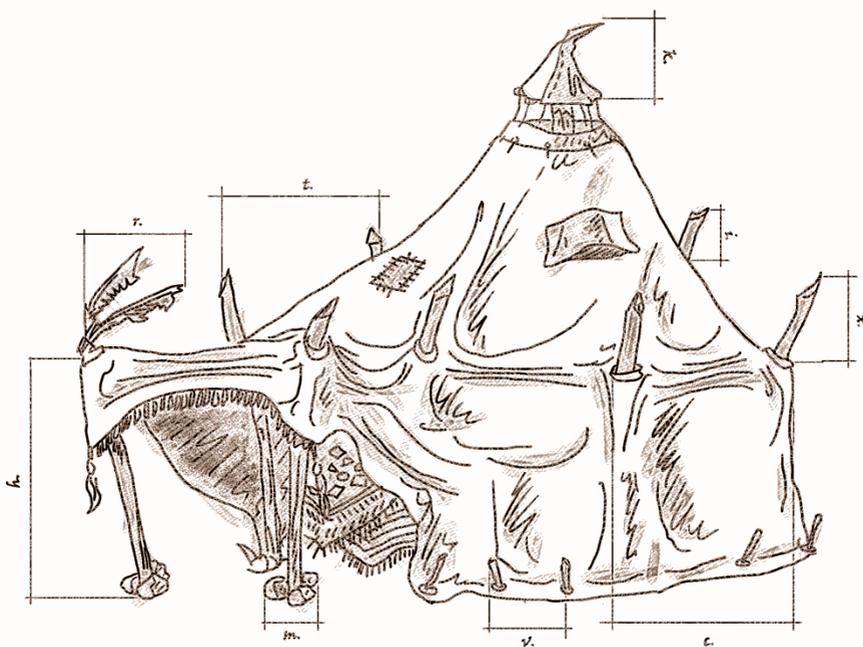
L'AL+⊕ SCIAMANO ⊕

Generazione dopo generazione le tribù hanno sempre avuto un Capo e uno Sciamano. Il figlio del precedente capo tribù sfida nella lotta a mani nude tutti gli altri giovani orchi e se riesce a sconfiggerli si guadagna il titolo di Capo e il rispetto di tutta la tribù. Lo sciamano invece, quando capisce che la sua vita sta giungendo al termine, sceglie il suo successore. Il giovane orco predestinato viene sottoposto ad una prova pericolosamente mortale. Se sopravvive comincia un addestramento segreto che dura diversi anni e che lo porterà a raggiungere le competenze necessarie per succedere lo sciamano precedente dopo la morte. Così per essere pronto ad assumere il suo ruolo di sciamano e guida spirituale della tribù dei Gaol Teetanka tradotto in comune come "Parla troppo" ha seguito, come tutti i suoi predecessori, con precisione tutti i passi e le cerimonie tradizionali. Egli sopravvisse alla cerimonia di Sangue e di Fuoco che lo segnò per sempre e come Sciamano e come Orco. La prova consisteva nel resistere a sei giorni di meditazione in una tenda di pelle di bue, sgocciolando sangue da vari tagli auto inflitti e mutilazioni e respirando il fumo di un fuoco in cui bruciavano erbe sacre e droghe.

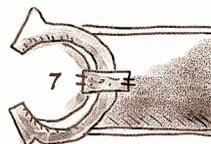


In quelle notti l'alto sciamano sconfisse demoni spaventosi e parlò con tutti i suoi antenati.

A testimonianza di quest'esperienza egli porterà le cicatrici e deformazioni sul viso oltre che un colorito albino. Sopravvivendo lo sciamano è stato iniziato ai misteri degli spiriti e da quel momento l'alto sciamano in carica insegnerà lui l'arte della veggenza.



Ma spesso tanto potere spaventa le menti di coloro che non ne capiscono l'essenzialità il suo essere sempre molto solitario e un po' eccentrico ha contribuito a rendere il resto della tribù diffidente nei suoi confronti finché un giorno Teetonka tramite il suo spirito guida il Corvo dai tre occhi, ebbe una visione tale da spaventare i capi tribù.



I VICOLI DI MALASTRANA

Secondo la visione di Teetonka Orchi e umani ritornavano a condividere le terre di confine e combattere insieme ad altri popoli la minaccia delle Nebbie... Teetonka fù ossessionato dalla visione a tal punto da costringere la tribù ad organizzare una spedizione oltre la dorsale per incontrare le popolazioni umane e capire se la visione potesse essere veritiera; Il Grande Capo Orco acconsenti con qualche riserva alla sua folle richiesta e chiese a suo figlio e possibile erede capo tribù di accompagnare lo sciamano nel suo viaggio, ma una volta oltre un gruppo di mercenari trucidò di notte l'accampamento e solo Teetonka e pochi altri si salvarono e tornarono nelle loro terre. Dopo ciò i capi tribù non vollero dare più credito alle folli parole di Teetonka che nonostante ciò continuava a sostenere la sua tesi...

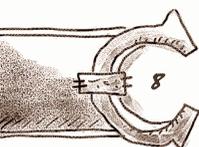
Così Il capo Tribù scomunicò Teetonka dal ruolo di “Alto Sciamano” e adirato per il figlio morto e per l'ostinazione mostrata dallo sciamano lo esiliò oltre la dorsale al fine di non seminare più quelle assurde dicerie provenienti dalla sua sciocca visione profetica.

NOMI GAOL MASCHILI

Ahote - “Colui che è irrequieto”
Ashkii - “Ragazzo Giovane”
Cheveyo - “Spirito Guerriero”
Enapay - “Senza paura”
Liwau - “Ringhio d'orso”
Mahkah - “Terra”
Mahpee - “Cielo”
Skah - “Bianco”
Matoskah - “Orso Bianco”
Mongwau - “Gufo”
Napayshni - “Duro e Coraggioso”
Otaktay - “Ne ha uccisi molti”
Sunukkuhkau - “Schiaccia”
Takoda - “Amico di tutti”
Teetonka - “Parla troppo”

NOMI GAOL FEMMINILI

Poloma - “Arco”
Rayen - “Fiore”
Sahkyo - “Visone”
Salali - “Scoiattolo”
Sanuye - “Nuvola rossa al tramonto”
Shadi - “Vecchia sorella”
Urika - “Utile a tutti”
Wakanda - “Possiede poteri magici”
Weeko - “Carina”
Yamka - “Fiore di pruno”
Zitkala - “Uccello”
Talutah - “Sangue rosso”
Takchawee - “Colomba”
Nahimana - “Mistica”
Chumani - “Goccia di rugiada”



SUPPLEMENTØ AL REGOLAMENØ

- + Tutti gli Orchi non sciamani hanno Robustezza in più rispetto al loro set di abilità base alla creazione del personaggio.
- + Tutti gli Orchi hanno Maestria sugli archi e le armi da lancio in più rispetto al loro set di abilità base alla creazione del personaggio.
- + L'essere cacciatore di base ha reso l'orco, generalmente, non capace nell'utilizzo di armature di metallo ne cuoio borchiato, al contrario pelli e cuoio sono molto usuali e distinguono anche gli elementi della tribù in termini di importanza sociale.

Alla creazione del personaggio orco, il giocatore non può scegliere via della furbizia. Saranno al contrario disponibili le seguenti vie e abilità:

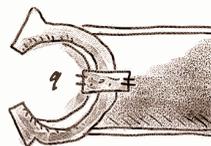
- + Via della Fede: comporta l'utilizzo dell'abilità Fede negli spiriti Totem
- + Via della Guerra
- + Via della Conoscenza
- + Abilità di Conoscenza

Le prime abilità fondamentali sono quelle che permettono di conoscere una forma di magia. Acquisendo una o più di queste conoscenze il personaggio conoscerà tutti gli incantesimi ed i rituali appartenenti a quella determinata forma di magia.

CØNØSCENZA DELLA MØGIA SCIAMØNICA

Fornisce una conoscenza Accademica di ogni singolo incantesimo e di ogni rituale Sciamanico

- + Prerequisiti: Fede negli Spiriti Totem
- + Tempo di Apprendimento: 6 mesi.



CONOSCENZA INCANTESIMI SCIAMANICI I° CERCHIO

Permette di lanciare Incantesimi Sciamanici di "I° Cerchio" un numero ILLIMITATO di volte.

+Prerequisiti: Lanciare Incantesimi Sciamanici.

+Tempo di Apprendimento: 3 mesi.

CONOSCENZA INCANTESIMI SCIAMANICI II° CERCHIO

Permette di lanciare Incantesimi Sciamanici di "II° Cerchio".

Ogni incantesimo è una abilità a sé stante.

+Prerequisiti: Lanciare Incantesimi Sciamanici. No alla Creazione.

+Tempo di Apprendimento: 3 mesi.

COMPETENZE

Lanciare Incantesimi Sciamanici

Permette di lanciare 3 incantesimi Sciamanici di "II° Cerchio" a sessione di gioco

+Prerequisiti: No Armatura

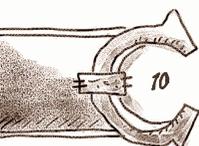
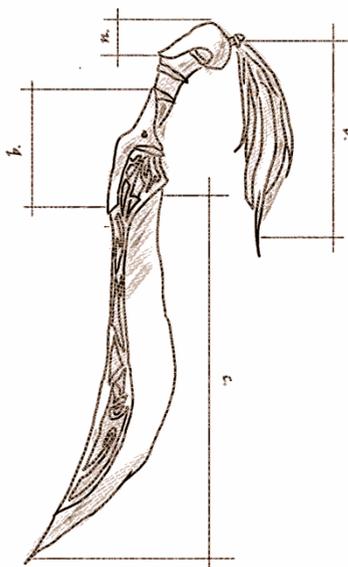
+Tempo di Apprendimento: 2 mesi.

Officiare Rituali Sciamanici

Permette di officiare un qualsiasi Rituale Sciamanico

+Prerequisiti: Conoscenza della magia Sciamanica

+Tempo di Apprendimento: 2 mesi.



INCANTESIMI SCIAMANICI DI I° CERCHIO

Visione Del Corvo Tre occhi

Durata: Istantaneo

Area: Bersaglio

Focus: Un incenso che lo sciamano pone all'altezza del viso del cadavere

Effetto: Lo Sciamano può comprendere attraverso gli spiriti il modo nel quale è morto qualcuno (Questo è possibile solo se è presente un giocatore che interpreta il cadavere, con il quale il negromante può parlare all'orecchio)

Speciale: Il cadavere può essere interrogato una e una sola volta.

Preghiera agli Spiriti Totem

Durata: Istantaneo

Area: Personale

Focus: Lo Sciamano medita e prega gli spiriti (ripetendo la formula base Druidica) All'interno di un circolo di cenere o ossa dove deve rimanere seduto per almeno 30 minuti.

Effetto: Permette di recuperare le capacità di lancio degli incantesimi di II° cerchio.

Essenza luminosa degli spiriti

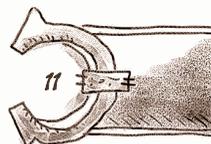
Durata: Alba/Tramonto

Area: Focus

Focus: Un bastone o una bacchetta di legno o metallo n all'estremità una pietra o un minerale, di colore bianco o verde (all'interno della punta deve essere sistemata dal giocatore la minitorcia o la starlight che utilizzerà per emettere luce).

Effetto: Lo Sciamano può utilizzare il focus che ha preparato per fare luce.

Speciale: Il Colore della luce deve essere bianca o verde.



I VICOLI DI MALASTRANA

Lingua della madre terra

Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Dei ninnoli (denti, ossa, etc...) rumorosi agganciati ad una bacchetta o bastone da agitare al cospetto della creatura per attirare la sua attenzione.

Effetto: Permette allo Sciamano di comunicare con gli spiriti e le creatura della madre terra viventi.

Speciale: --

Dono Degli Avi

Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Terriccio da spargere sulla scritta da leggere, coprendola completamente (al termine, puoi rimuovere la terra e tradurre tramite apposita tabella)

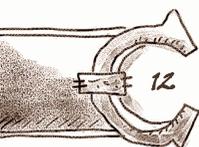
Effetto: Quando si apprende questo incantesimo viene fornita la tabella di traduzione che può essere utilizzata per decifrare l'iscrizione in linguaggio Antico, traslitterata in runico solo dopo l'incantesimo l'iscrizione può essere letta.

INCAN+ESIMI SCIAMANICI DI II° CERCHIO⊕

Gli incantesimi sciamanici di II° cerchio possono essere lanciati dallo sciamano secondo le abilità di potenziamento magico possedute, utilizzando questa formula magica:

“Wanageeska oDakota lalawethika, IMPERIUM”

Tradotto “*Spirito Bianco mio amico, fai rumore...*”



Curare (se stessi o altri)

Durata: Permanente

Area: Bersaglio

Focus: Della foglie di salvia, o altre erbe da spalmare sulla ferità. Effetto: Cura Completamente le ferite del bersaglio.

Speciale: --

Ululato del lupo dal pelo argentato

Durata: Scena

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Un ululato dello sciamano simile a quello di un lupo prima della chiamata IMPERIUM.

Effetto: Permette allo sciamano di infliggere terrore ai bersagli scelti.

Speciale: --

Tempra dell'Orso dagli artigli dorati

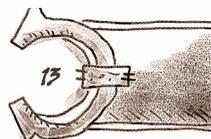
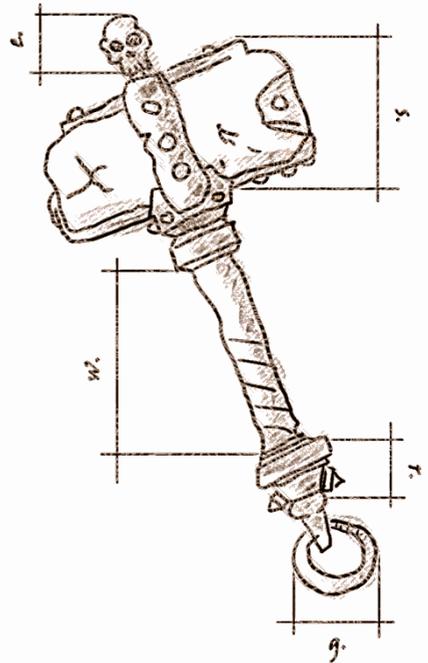
Durata: Scena

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Ruggito di battaglia lo sciamano urla attraverso un ruggito oppure suona un corno.

Effetto: L'incanto infonde 4 punti ferita divisi tra uno o più bersagli scelti dallo sciamano.

Speciale: --



RI+UALI SCIAMANICI C⊕DIFICA+I

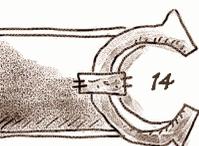
Rituale di trattenimento del anima

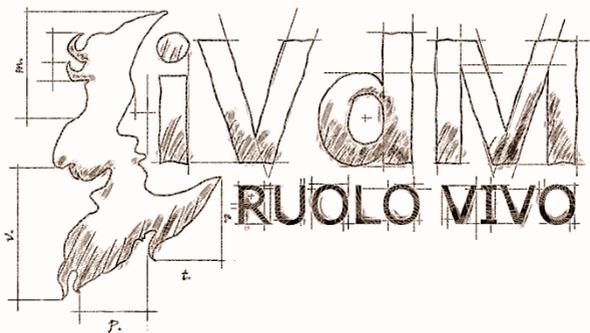
- Prerequisiti:* l'individuo non deve essere morto da più di 6 Ore.
N. Minimo: 2 ogni ora passata dalla morte dell'individuo
Descrizione: Un incenso sopra la testa e uno ai piedi vanno accesi dall'officiante poi Officiante e partecipanti danzano sotto il suono di un tamburo a egual distanza l'uno dall'altro, girando in tondo al corpo del cadavere per 20 minuti. Lo spirito dell'individuo viene trattenuto sulla madre terra viaggiando sul dorso del cavallo d'ebano per tutta la notte fino al mattino successivo dove ritornerà nel corpo del cadavere il quale tornerà in vita.

Speciale: --

Il terzo occhio del corvo

- Prerequisiti:* --
N. Minimo: 1
Descrizione: Lo sciamano accende un incenso, e ne respira i suoi fumi, poi entra in stato di meditazione per 10 minuti, ripetendo la formula: "Wanageeska oDakota lalawethika"
Lo sciamano entra in uno stato di trance ricongiungendo il suo spirito agli spiriti totem i quali forniranno allo sciamano una visione del passato o di un "possibile futuro". I contenuti della visione saranno forniti dai master dopo che il rituale avrà termine .
- Speciale:* questo rituale può essere lanciato una volta per sessione di gioco solo da un Alto Sciamano.





CHI SIAMO?

Siamo un gruppo di persone che ha deciso di esprimere le proprie idee attraverso il gioco di ruolo dal vivo, di sperimentare nuove forme e nuovi modi di giocare e di far conoscere queste idee e questi nuovi modi a chiunque. Il nostro scopo è quello di divertire, di divertirvi e con il divertimento narrare le nostre storie e far partecipare altre persone alle nostre “scoperte”.

COSA FACCIAMO?

L'associazione i Vicoli di Malastrana, più nota con l'acronimo iVdM, organizza giochi di ruolo dal vivo prevalentemente nell'entroterra abruzzese. Oltre a classici eventi Fantasy con ambientazione Hurmetal si occupa anche di live storici sperimentali.

**Per saperne di più IVDM.IT
sul Web o su Facebook**

