PolloDiGomma
IAGTG

OldGamesItalia
ITALIAN OLDGAMERS COMMUNITY

G.T.O
Gruppo Traduzioni
OldGamesItalia

Ultima VII
BABYLON

Ultima® VII

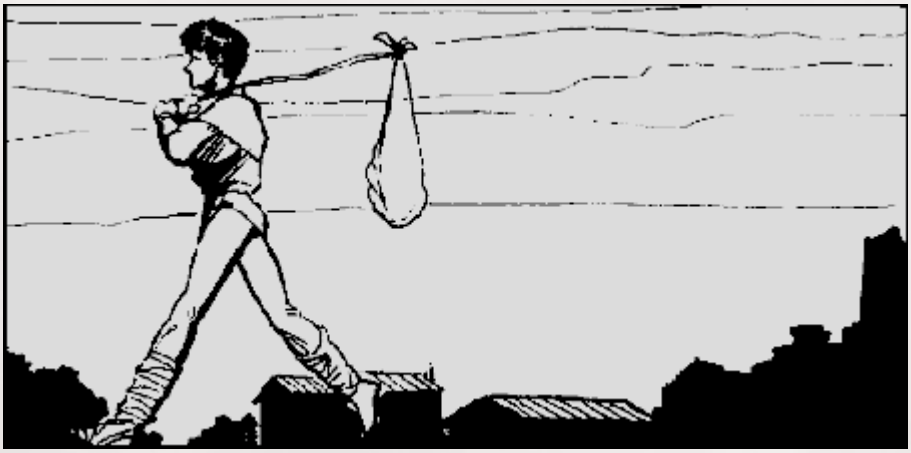
THE BLACK GATE™

ORIGIN™

Il libro della

CONFRATERNITA

scritto da Batlin di Britain



I. Onori al Viaggiatore

Buon giorno a te, mio caro amico viaggiatore! Qualunque sia l'ora in cui ti accingi a leggere questo libro, io ti auguro buon giorno, perché per te si appresta una nuova alba. E insieme all'alba, come tutti sanno, giunge la luce. L'alba segna la fine della lunga notte scura. È il momento che segna un nuovo inizio. Ebbene, la mia umile speranza è che queste parole siano per te come luce all'alba o almeno come una sorta di risveglio...

Ti chiamo "viaggiatore" perché ognuno di noi lo è, anche se non ha mai lasciato il paese che gli ha dato i natali, anche se non potrà più lasciare la sua stanza. Ti chiamo "viaggiatore" perché ognuno di noi viaggia sul suo cammino, spirituale o filosofico - anche semplicemente vivendo la vita che si è scelto, oppure cercandone una nuova, se l'attuale non soddisfa i suoi bisogni di essere pensante e dotato di una propria spiritualità.

Ma è giunto il momento che io mi presenti a te, caro amico viaggiatore. Il mio nome è Batlin e da sempre sono alla ricerca di una nuova vita. Il mio cammino è stato lunghissimo, ma le ricompense che mi hanno atteso sono senza prezzo. E se me lo permetterai, vorrei condividerle con te.

II. La Storia di Batlin - Parte Prima

Molte sono le cose delle quali mi sono ripromesso di parlarti in questo libro. Alcune di queste riguardano la mia storia personale. Essendo questa la parte meno interessante del libro, te ne parlerò subito e rapidamente, caro amico viaggiatore, così potremo archiviarla velocemente per passare a fatti più importanti!
Sono nato nella foresta intorno alla città di Yew e sono stato educato secondo la tradizione druidica. Nella Città della Giustizia mi fu insegnato a ricercare sempre l'imparzialità, e questo ha lasciato un'impronta indelebile nel mio animo. Tuttavia, per quanto amassi gli alberi, gli uccelli e le lune, decisi che la mia vita sarebbe stata dedicata a servire il prossimo. Fu così che me ne andai, a cercar fortuna nel mondo.
Erano gli anni in cui, nonostante la volontà di Lord British, spietati Signori si facevano guerra l'un l'altro ed era perciò naturale divenire un guerriero nella città di Jhelom. Provo rimorso per le uccisioni, ma riconosco anche che molto di quello che feci a quel tempo servì a riportare la pace nelle nostre terre. Imparai a difendermi e trovai il coraggio necessario per sopravvivere sul campo di battaglia. E appresi anche il dovuto rispetto per coloro che dimostrano il proprio valore in battaglia.
Fu così che, quando quelle piccole guerre cessarono, mi ritrovai senza un soldo e senza un lavoro nella nostra capitale, Britain.
Divenni un bardo, semplicemente perché ne serviva uno al Cinghiale Blu: non ce n'erano in città ed io ero quello che gridava meglio. Non mi ero mai considerato portato per la musica, ma cantare si rivelò una valida alternativa al morire di fame. Avevo una voce orribile. Le corde del mio mandolino avrebbero preferito rompersi, piuttosto che lasciarsi suonare da me. Ma dopo innumerevoli fischi, ed innumerevoli lanci di bottiglie, il mio talento, lentamente, prese a migliorare. Col passare degli anni sperimentai la profonda compassione che provano i bardi quando cantano di gesta eroiche. Scoprii la forza del rapporto spirituale che mi legava col mio pubblico, e molte delle mie canzoni di allora sono cantate ancora oggi (anche se, come è tradizione nel settore, il musicista di solito si accredita il merito della composizione).
Mentre mi trovavo a Britain incontrai due persone straordinarie, due gemelli, Elizabeth e Abraham. Erano due studenti di filosofia e insieme passammo molte ore a discutere animatamente. Di quando in quando, poteva capitare che durante i nostri dibattiti alzassimo la voce, ma questo non ci ha certo impedito di diventare buoni amici. Poiché non mi permetterei mai di violare la loro riservatezza, rivelando i molti affascinanti dettagli che potrebbero essere raccontati su di loro, mi limiterò a dire che ebbero un ruolo importantissimo nella mia vita e, quindi, in questo capitolo del libro.
Un giorno un mago di Moonglow che mi aveva udito suonare, venne da me per offrirmi un posto di lavoro come suo assistente. La magia mi aveva sempre affascinato e fu così che divenni il suo apprendista. Non dimenticherò il suo insegnamento più prezioso: per entrare in sintonia con il mondo magico mantenendo la propria integrità mentale, si

deve preservare la propria onestà - per elevarsi al di sopra delle leggi della realtà, si deve prima essere sicuri della propria onestà. Da lui appresi molte cose e fu, dunque, con immensa tristezza che interruppi i miei studi di magia, quando il mio maestro, già molto anziano, passò a miglior vita.

III. Il Vecchio e i Banditi

Lungo la strada su cui lasciavo Britain incontrai un uomo, curvo per l'età, ma ancora molto lucido. Mentre camminavamo insieme, mi raccontò la sua storia, che io ora condivido con te.
Un giorno, durante una passeggiata nel bosco, quest'uomo venne rapito da un gruppo di spietati banditi. Il poveruomo se n'era appena andato via da casa del nipote e non aveva nessun altro al mondo. Maledetti loro: rapire un uomo che non ha nessuno che paghi il riscatto! Ben presto i banditi iniziarono a maltrattare il loro prigioniero e a far piani per ucciderlo: qualcuno voleva impiccarlo, qualcun'altro avrebbe preferito pugnalarlo. Un terzo voleva bruciarlo vivo, mentre un quarto era propenso a gettarlo in acqua legato ad una pietra. E nella discussione che seguì, i banditi s'infuriarono a tal punto che la faccenda finì con una rissa sanguinosa. Fu allora che, approfittando della distrazione dei suoi carcerieri, il vecchio riuscì a scappare.
Quando i banditi si accorsero che il loro prigioniero era scappato, ripresero a litigare, stavolta per decidere di chi fosse la colpa, finendo con l'uccidersi l'uno per mano dell'altro.
Il vecchio fece ritorno alla famiglia del nipote, con gran gioia di tutti. Come aveva ben imparato, l'Unità è essenziale per poter sopravvivere ed egli, a differenza dei suoi spietati banditi, ha ancora speranza di vivere per un buon numero d'anni..

IV. La Storia di Baffin - Parte Seconda

I miei viaggi mi portarono fino a Trinsic, dove incontrai dei guerrieri che mi impressionarono profondamente. Molti dei guerrieri che avevo conosciuto erano persone valorose sul campo di battaglia, ma vili tagliagole al di fuori di esso. Gli uomini che incontrai lì,invece, non erano semplici guerrieri, ma Paladini; abili uomini d'armi ed esperti cavallerizzi, ma al tempo stesso anche dotti studiosi e gentiluomini estremamente educati. Ma, più d'ogni cosa, essi erano devoti all'Onore. Fu quindi con estrema gratitudine che accettai l'invito di unirmi a loro. Gli anni successivi furono estremamente eccitanti e ci videro girare per tutto il mondo, aiutando gli oppressi ed i bisognosi!!

Durante una di queste avventure, rimasi ferito e fui costretto a fermarmi a Minoc, mentre i miei compagni proseguirono il loro viaggio. Un guaritore del luogo mi disse che, senza le adeguate cure (per le quali mi chiese una somma oltraggiosa!), sarei senz'altro morto! Infuriato lo scacciai. Non ci volle molto per rimettermi in piedi. E l'esperienza m'insegnò che la guarigione è un processo che avviene principalmente nella propria mente: è per questo che, d'allora, non ripongo la benché minima fiducia nei guaritori, che si avventano come rapaci sui malati.

In quel tempo la città di Minoc aveva bisogno di uno stagnino. Quando lo seppi, mi guadagnai da vivere aggiustando, costruendo ed inventando cose. Prima di allora non mi ero mai reso quanto una città dipenda dal suo stagnino, né quanto la gente sia sinceramente riconoscente verso coloro che sacrificano le proprie vite per risolvere i problemi altrui. La gente del luogo mi fece sentire come a casa e, dunque, restai lì per diversi anni..

Alla lunga, però, il bisogno di vagabondare all'aria aperta tornò e così mi unii ad un gruppo di ranger del Bosco degli Spiriti. I ranger sono gente profondamente spirituale. Vivere con loro mi ricordò la mia adolescenza fra i druidi di Yew - seppur con una ben marcata differenza: questi ranger avevano il vino più buono che avessi mai assaporato! Quelle squisite bottiglie provenivano dall'antica enoteca di Skara Brae, salvate dall'incendio che aveva distrutto l'isola.

In seguito andai in pellegrinaggio proprio alle sperdute rovine di Skara Brae, dove ebbi un'esperienza spirituale così profonda che giurai di non rivelarla a nessuno. Lasciai il gruppo di ranger, donai tutto ciò che avevo e vagai per mesi senza meta. Alla fine approdai su New Magincia, dove cercai un lavoro come pastore. Fu così che passai i due anni successivi in perfetta solitudine, vivendo in completa Umiltà. Quella fu un'esperienza che mi cambiò radicalmente. Abbandonai quella vita solo quando mi resi conto che dieci anni erano ormai passati, e mi rimisi sulla strada del ritorno a Britain...

V. I due Fratelli e L'imbroglione

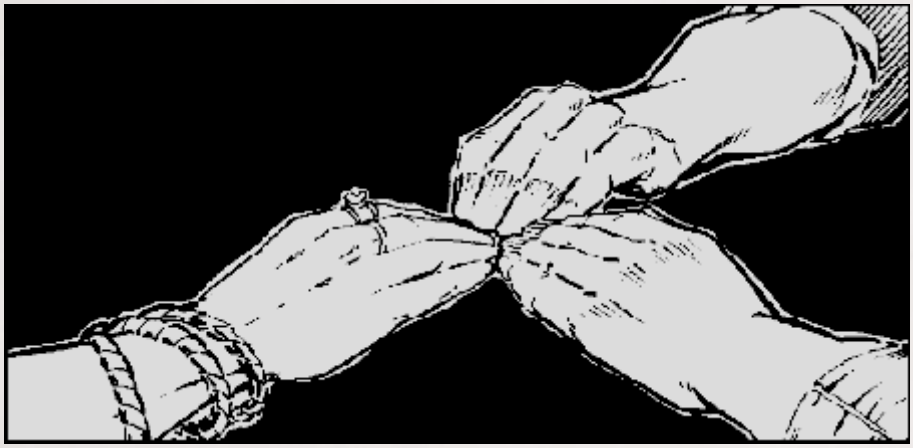
Sulla strada che mi avrebbe riportato a Britain, m'imbattei in una miniera gestita da due fratelli. Mi accolsero con un'aria alquanto sospettosa, ma poi condivisero con me la loro storia, ed ora io la condivido con te.

Quando il padre dei due fratelli morì, lasciò loro una mappa, che indicava un appezzamento di terreno, non appartenente a nessuno, ricco di minerali preziosi. Secondo la legge, un pezzo di terra poteva essere rivendicato da una sola persona, e così nacque una disputa. I due arrivarono ad un punto tale che, poiché ognuno temeva che l'altro avrebbe rivendicato per sé la terra, passavano le giornate a spiarsi.

E, perciò, i lavori nella miniera languivano. Un giorno incontrarono uno sconosciuto, che disse loro di essere un ingegnere minerario. Essi non si fidarono di lui all'inizio, ma costui dichiarò che l'appezzamento che intendevano rivendicare era troppo piccolo perché potesse esserne interessato ed aggiunse che egli era in procinto di effettuare la rivendicazione di un terreno molto più grande. Lo straniero li raggirò, raccontando loro di come avrebbero potuto mettere insieme una vera e propria fortuna, e rimpiazzando la loro diffidenza con l'avidità.. I due fratelli, convinti, chiesero allo straniero di effettuare la rivendicazione del terreno per conto loro, e tornarono al lavoro in quella che, ormai, credevano essere la loro miniera. Lavorarono senza sosta per mesi e mesi e, alla fine, viaggiarono fino alla zecca per vendere i minerali che avevano estratto. Giunti alla zecca, scoprirono, con orrore, che lo straniero aveva fatto la rivendicazione della terra a suo nome e, subito dopo, l'aveva rivenduta in blocco ricavandone una fortuna. Così i fratelli, che avevano estratto minerali da una terra in realtà non loro, furono imprigionati per molti anni nelle segrete di Yew. Questo sfortunato destino insegnò loro a fidarsi l'uno dell'altro, poiché un uomo che non si fida del proprio fratello è sempre vulnerabile.

Dopo aver sentito il loro racconto, mi recai alla zecca, perché ero davvero curioso di sapere a quale dei due fratelli era intestata la nuova miniera. Cercai di arguirlo, ma fui piuttosto sorpreso quando lo scoprii: era intestata a loro padre..

VI. La Costituzione della Confraternita



Fui felicissimo quando Elizabeth ed Abraham arrivarono entrambi al Cinghiale Blu, sani e salvi. Fu una splendida riunione. Le storie che mi raccontarono, caro amico viaggiatore, erano assolutamente sbalorditive ma, come ho già detto, non voglio che questo libro rappresenti un'intrusione nella loro vita privata. Non tutte le nostre avventure erano state piacevoli, poiché molte persone, a Britannia, sembravano maggiormente inclini a badare ai propri interessi, piuttosto che ad aiutare il prossimo. In qualità di viaggiatori, stranieri ovunque andassimo, ci eravamo abituati a subire sguardi di diffidenza.

Ovunque v'erano persone che si aspettavano qualcosa senza dar nulla in cambio, quasi che avessero contratto un credito nei confronti del mondo. Tuttavia, più d'ogni altra cosa, ciascuno di noi aveva incontrato molte persone fondamentalmente infelici.

Ovunque v'erano persone che erano consapevoli di aver bisogno di qualcosa, caro amico viaggiatore, ma che non avevano nessuna speranza di riuscire a trovarla. Ciascuno di noi ha imparato molto dalla Storia: c'è stato un tempo in cui la vita era infinitamente più ardua, ma la si amava anche infinitamente di più. Noi vogliamo riportare alla luce questo aspetto dell'antica gloria di Britannia.

Dopo aver conversato a lungo, decidemmo di fondare una società chiamata "La Confraternita. A quei tempi ero molto preoccupato di quale sarebbe stata la sua filosofia, ma di ciò si parlerà in un altro capitolo. Fu Abraham a suggerire di presentare "La Confraternita" a Lord British ed io concordai, non rendendomi ben conto dell'arduo compito che mi ero prefissato.

VII. La Ratifica di Lord British

Attesi il mio turno, in preda all'ansia, dinnanzi al trono del saggio Lord British, poiché la fila era formata da numerose persone, mentre il nostro Signore promulgava svariate sentenze. Quando, infine, giunse il mio turno per l'udienza, benché avessi atteso per ore, mi sentii lo stesso impreparato. Mi sentii sondare dal suo sguardo risoluto, mentre gli sottoponevo la mia modesta richiesta di fondare, con i miei colleghi, una società filosofica dal nome "La Confraternita". Lord British mi chiese chi avrebbe gestito i profitti di questa "Confraternita" ed io risposi che nessuno ne avrebbe tratto guadagno, poiché non sarebbe stata creata a scopo di lucro.
Fui congedato immediatamente. Mi ritrovai a dover lasciare la sala del trono senza neppure poter chiedere perché la mia proposta fosse stata rifiutata.
Osservando la mia espressione affranta, Elizabeth ed Abraham capirono subito che non portavo buone notizie,. Mentre esaminavamo la questione, Elizabeth insinuò che, forse, Lord British desiderava un tributo da parte nostra e che, quindi, se avessimo potuto offrirgliene uno sufficientemente sostanzioso, ci avrebbe concesso il suo benestare.
Riuscimmo a racimolare 1.000 pezzi d'oro, vendendo quasi tutti i nostri averi..
Con rinnovata speranza ritornai al castello, stavolta seguito da diverse donne che portavano casse piene d'oro, il nostro tributo. Quando venne il mio turno, con tono deciso, dissi che volevo parlare de "La Confraternita", ma che prima volevo presentare un adeguato tributo a Lord British. Mi resi poi conto, con immensa costernazione, che avevo parlato prima che Lord British avesse finito di leggere un importante documento, sottopostogli da uno dei suoi consiglieri. Egli finì di leggerlo e lo firmò, senza degnarmi di uno sguardo, poi ordinò ai miei uomini di portar via le casse con l'oro e, infine, di portar via anche me!! Con mia immensa rabbia, fui trascinato fuori dalla sala del trono.
Ancora una volta mi ritrovai faccia a faccia con i miei amici. Eravamo veramente delusi: il sogno che condividevamo ormai sembrava destinato a non aver più speranze di realizzarsi.
Passai diversi giorni a rimuginare tristemente sul mio fallimento. Una mattina ero talmente immerso nei miei pensieri, che non sentii i passi di un mendicante che si avvicinava a me e, quando infine mi accorsi di lui, disse:
- Una moneta per un poveraccio a cui è negata la ricompensa per i propri meriti... -
A quelle parole, ebbi un'illuminazione chiara ed istantanea e la mia gioia fu tale che donai tutto il mio oro al mendicante, il quale probabilmente pensò ch'io fossi impazzito.
Feci ritorno al castello più in fretta che potevo. Lord British non volle saperne di vedermi, ma quando lo implorai, infine, mi concesse udienza. Mi osservò attentamente e

parve scorgere qualcosa di diverso in me, perciò decise di ascoltarmi ed io inizia a parlare:
- La nostra organizzazione, "La Confraternita", sarà composta da persone pure di spirito, il cui principale scopo sarà quello di portare Unità nella nostra società ormai in frantumi. Noi diffonderemo Verità e Conoscenza fra le genti di Britannia. Con la Vostra approvazione, insegneremo alla gente a cercare il Valore nella Dignità, piuttosto che nel mero guadagno personale. Con questo scopo, chiedo umilmente il Vostro benestare per costituire "La Confraternita". -
Dopo una lunga pausa, Lord British replicò:
- Batlin, di certo sai cosa vuol dire perseverare. Non m'importa cosa la tua Confraternita voglia da me, e ancor meno m'importa cosa cerchi di fare per me ma, se la tua Confraternita vuole aiutare il mio popolo, allora il mio assenso non può che essere incondizionato. - E fu così che nacque La Confraternita.

VIII. Il Valore delle Virtu' e la Virtu' dei Valori

Nel definire la filosofia della Confraternita non avevo alcuna intenzione di mettere insieme una serie di banalità che avrebbero dovuto sostituire le otto Virtù dell'Avatar. Sapevo, tuttavia, che qualcuno mi avrebbe accusato proprio di questo, a prescindere dalla filosofia che avrei sviluppato! Con questo testo, io vorrei chiarire che la Confraternita appoggia in pieno le otto Virtù dell'Avatar, ed essendomi io stesso impegnato a seguire il loro esempio, posso confermare personalmente il loro incommensurabile valore. Ma proprio perché ho seguito le otto Virtù, è con cognizione di causa che dico che è impossibile vivere rispettandole appieno. Persino l'Avatar non è stato in grado di farlo con continuità e perseveranza. Può, d'altronde, qualcuno affermare di essere stato onesto in ogni istante di ogni giorno della sua vita? Può qualcuno sostenere di essere stato sempre compassionevole, giusto, onorevole, umile o puro d'animo in ogni occasione? In realtà, la filosofia delle otto Virtù non fa che enfatizzare maggiormente le nostre personali mancanze. Ho incontrato molti seguaci delle otto Virtù tormentati dai sensi di colpa per ciò che essi percepiscono come loro fallimenti spirituali, poiché è proprio su questo che si basano le Virtù.
Dopo aver preso coscienza delle nostre debolezze, è tempo di rafforzarle. La filosofia della Confraternita è stata creata per eliminare alla radice i fallimenti dalla propria vita. E' una filosofia che si basa sul successo e va ad accrescere tutto ciò che è venuto prima di essa, in particolare le Virtù. La filosofia della Confraternita può essere definita sulla base di tre Valori, derivanti dalla mia esperienza personale. Essi sono conosciuti come "La Triade della Forza Interiore".

IX. La Triade della Forza Interiore

La Triade della Forza Interiore è una rigorosa disciplina mentale. Occorrono determinazione e sforzi congiunti per applicare questi tre valori alla tua vita. Ma compiendo questa fatica, vivrai un cambiamento così significativo nella tua vita, che ben presto non guarderai più il mondo nello stesso modo di prima.
Il primo valore della Triade della Forza Interiore è "Battersi per l'Unità". Le persone applicano questo valore alle loro vite lavorando insieme per raggiungere l'Unità dalla quale trarranno beneficio tutti, in uno stato di mutua cooperazione. Abbiamo visto nella parabola de "Il Vecchio e i Banditi" quanto l'Unità sia essenziale. Se non stiamo lavorando insieme, allora, certamente, stiamo lavorando l'uno contro l'altro.
Il secondo valore della Triade della Forza Interiore è "Fidati di Tuo Fratello". Le persone applicano questo valore alle loro vite trattando con gli altri senza accuse o sospetti che limitino gli altri o loro stessi. Abbiamo visto nella parabola de "I due fratelli e l'Imbroglione" quanto possa rendere vulnerabili la mancanza di fiducia. Senza fiducia, limitiamo noi stessi nel realizzare ciò che desideriamo.
Il terzo valore della Triade della Forza Interiore è "Il Merito Precede la Ricompensa". Le persone applicano questo valore alle loro vite dando enfasi all'essenza delle loro imprese piuttosto che non al mero guadagno personale. Abbiamo visto nella parabola de "La Ratifica di Lord British" che nessuno può aspettarsi qualcosa per niente. Rincorrere ciecamente il guadagno non porta da nessuna parte.

X. La Filosofia della Confraternita

Il nome scolastico per la filosofia della Confraternita - che non ho coniato personalmente - è "cognizione ottimistica". Comunque, è solo un modo altisonante per dire "conoscenza positiva", che è sicuramente la descrizione più accurata che io possa immaginare per la filosofia della Confraternita.
Purché vengano mantenute la speranza e la fiducia verso gli altri, noi siamo continuamente aperti alle infinite opportunità che ci si presentano nella vita. Lo credo fermamente, caro amico viaggiatore, e dovresti crederci anche tu. Senza fiducia, non è possibile avere una visione corretta del mondo che ci circonda e si perdono molte opportunità. Questo triste stato di "ragione febbricitante", purtroppo, trattiene nella sua gelida morsa la maggior parte della popolazione.
Queste persone iniziano ad adattare il loro pensiero alle loro illusorie credenze,

conducendo se stessi in distorte, conflittuali emozioni che li portano al fallimento. Essi iniziano a pensare che falliranno, e ciò diviene infine quasi una sorta di profezia annunciata..
Coloro i quali soffrono di questa "malattia della ragione", che ne siano consapevoli o meno, hanno disperatamente bisogno di rendersi conto che il mondo non è fatto solo di insuccessi e delusioni, poiché il pensare razionalmente necessita una natura assolutamente e permanentemente fiduciosa. Tali persone hanno bisogno di trovare la parte migliore di sé stessi e constatarne l'effettivo valore. E' un'ardua impresa, richiede una riflessione su sé stessi, che può risultare emotivamente dolorosa. Ma, come diciamo nella Confraternita, "a volte è necessario affrontare il dolore per raggiungere la guarigione". Per raggiungere la Cognizione, ciascuno dovrà seguire la propria voce interiore della ragione, che lo guiderà nella vita, aiutandolo ad evitare gli insuccessi.
Una delle cose più difficili da accettare è il doversi affidare al nostro prossimo: temiamo il rifiuto, reale o per immaginari motivi nascosti, e la possibilità che gli altri ci ingannino. Accettare di essere fiduciosi verso gli altri come parte essenziale del nostro ruolo nel mondo, richiede il medesimo coraggio che ci vuole per attraversare il fuoco.
Per raggiungere la cognizione necessaria a liberarsi dalla "malattia della ragione" ci si deve dedicare a questo scopo con ogni fibra del proprio essere.
Noi della Confraternita seguiamo questo percorso, ed io estendo il mio invito anche a te, caro amico viaggiatore, ad unirti a noi.
Raggiungeremo, insieme, la nostra destinazione.

Una Reinterpretazione della

STORIA DI BRITANNIA

costituita da un insieme di fatti storici rivisitati in chiave moderna dall'autore, Baffin di Britannia.

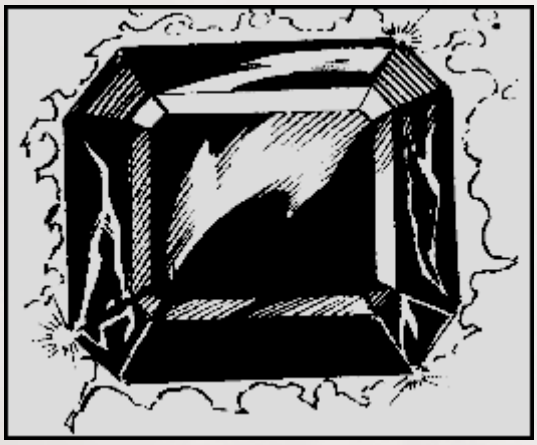
I. Antica Sosaria

Molto tempo fa, prima della costituzione del regno di Britannia, questa terra era conosciuta come Sosaria. Era poco più di una miriade di città-stato e feudi belligeranti, e la gente del posto ne pativa le conseguenze. Fu il saggio Lord British, regnante della città-stato di Britannia, che riuscì ad unificare la terra e le genti di Sosaria.

II. Le Ere delle Tenebre

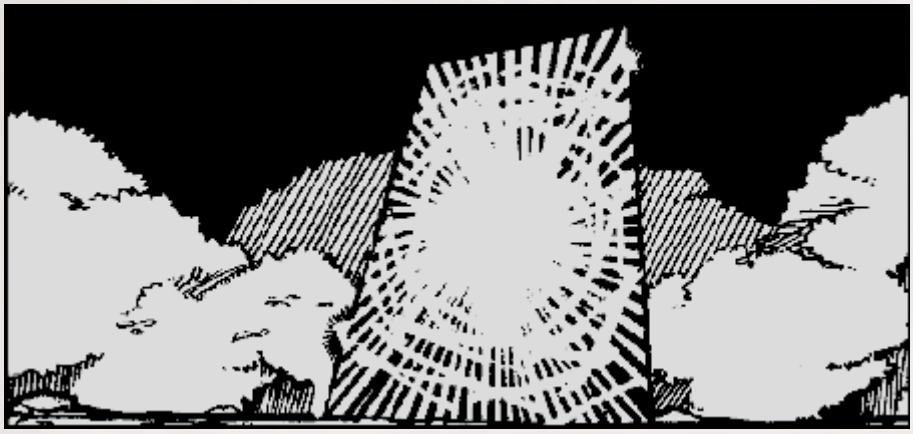
Le Ere delle Tenebre hanno un nome decisamente appropriato, poiché segnarono tempi nei quali il terrore e l'oscurità attraversarono tutta la terra. E', inoltre, evidente che, durante le Ere delle Tenebre, gli abitanti di Sosaria si allontanarono dalla Via della Illuminazione, poiché questo fu davvero un periodo in cui i valori spirituali caddero in disgrazia...

III. Il Racconto detto "La Prima Era delle Tenebre"



La Prima Era delle Tenebre fu contraddistinta dalla prima apparizione di uno stregone chiamato Mondain. Il padre di Mondain si era rifiutato di condividere con lui il segreto dell'immortalità, e tale disputa condusse, infine, alla morte del padre. Lacerato dal rimorso e, senza dubbio, dalle sue manie di persecuzione, Mondain concentrò tutti i suoi poteri oscuri contro i regni di Sosaria.
Senza più speranze, Lord British convocò un Campione affinché si ergesse a difesa del reame. L'Eroe che rispose alla sua chiamata, molti anni più tardi, sarebbe divenuto noto come l'Avatar. Fu attraverso le azioni dell'Avatar che la gemma oscura del potere di Mondain fu distrutta e Mondain stesso ebbe, invero, una triste fine...

IV. Il Racconto detto "La Rivincita dell'Incantatrice"

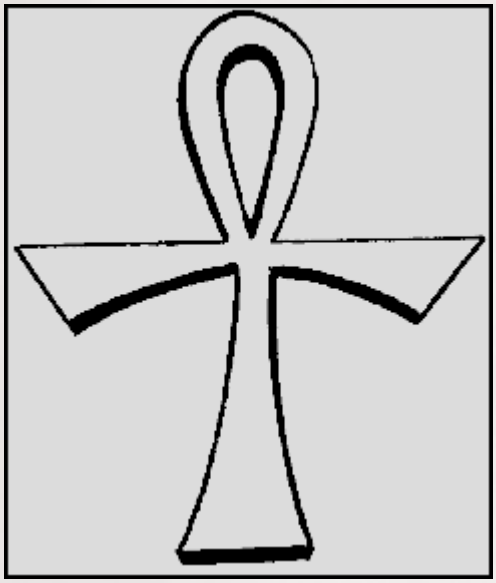


Il trionfo dell'Avatar, tuttavia, non durò a lungo, poiché nell'uccidere Mondain egli attirò l'ira di Minax su tutto il continente. Minax era stata la giovane amante di Mondain, divenuta un'incantatrice con poteri magici ancora più terribili di quelli di Mondain. Era in grado di comandare legioni di creature oscure e, nella sua sete di vendetta per la morte dell'amante, portò miseria e distruzione alla gente di Sosaria. Ancora una volta l'Eroe, che sarebbe divenuto noto come l'Avatar, ritornò a Britannia, utilizzando, per la prima volta registrata negli annali, i Portali Lunari.
L'Avatar annientò le legioni di Minax e Minax stessa. Benché siano state formulate diverse speculazioni sui motivi che spinsero l'Avatar ad agire con tale violenza, non esistono prove sufficienti a supporto dell'ipotesi che la causa fosse la sua gelosia per la relazione amorosa tra Mondain e Minax. Alla luce dei fatti, tali teorie meritano tutto il nostro biasimo e non dovrebbero essere prese in considerazione.

V. Il Racconto detto "Exodus"

Nessuno in Sosaria, neppure l'Avatar, avrebbe potuto rendersi conto che, ponendo fine alle vite di Mondain e Minax, l'Avatar avrebbe reso orfano il loro unico figlio. Il nome di questo insolito figlio, era Exodus, un essere né macchina né uomo. Exodus emerse dalle profondità del Grande Oceano, per attuare una campagna di vendetta e distruzione contro la terra di Sosaria. Tanto terribili furono le forze scatenate da Exodus che l'Eroe, divenuto noto come l'Avatar, fu costretto a chiedere l'aiuto della misteriosa creatura conosciuta come "Il Signore del Tempo". E fu così che l'Avatar riservò ad Exodus la stessa fine che avevano subito, a suo tempo, sua madre e suo padre. Da allora, molte speculazioni sono state fatte intorno agli incommensurabili potenziali benefici che una creatura come Exodus avrebbe potuto apportare alla terra, se solo fosse stato dissuaso dalla sua ostilità, ma desidero qui formalmente dissentire da coloro che sostengono che l'Avatar avrebbe dovuto gestire la situazione diversamente.

VI. La Nascita di Britannia



Dopo la sconfitta di Exodus, i popoli di Sosaria, vissuti nel terrore durante gli attacchi di queste maligne creature, si unirono tutti sotto la guida del sovrano Lord British, per potersi proteggere vicendevolmente. Così nacque il regno di Britannia.
Il regno divenne florido e rigoglioso, sotto la guida del saggio Lord British e otto grandi città sorsero, sulle rovine delle vecchie città-stato. Una nuova epoca di cultura e civilizzazione ebbe inizio con la fondazione di grandi istituzioni, votate allo studio ed al progresso delle arti e delle scienze.

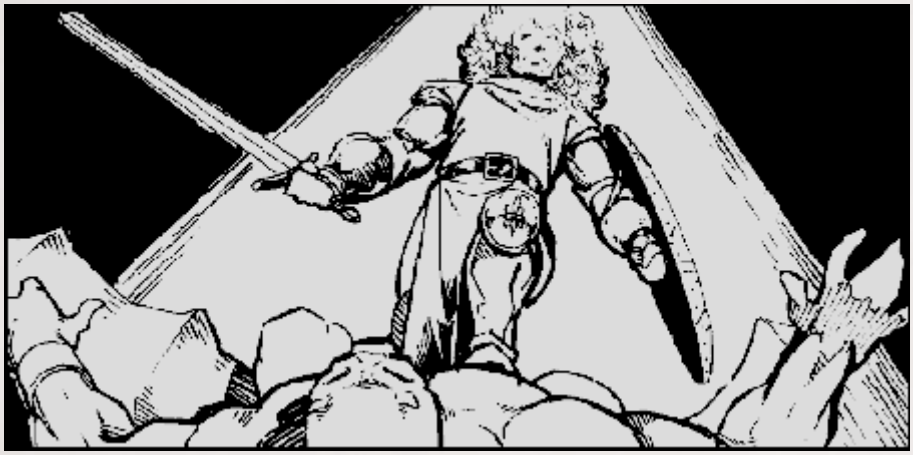
VII. Il Racconto detto "La Cerca dell'Avatar"

Durante questo periodo di rinascita e prosperità del regno di Britannia, Lord British emise un bando per trovare qualcuno che mostrasse il cammino che conduce alla crescita spirituale e alle Virtù. Questa missione fu intrapresa dall'Eroe che, poi, sarebbe divenuto noto come l'Avatar e fu allora che il Campione di Britannia assunse il titolo di "Avatar", definendo le Otto Virtù e recuperando il "Codice della Saggezza Definitiva" dalle profondità dell'Abisso Stigeo. Si mormora che la principale motivazione dell'Avatar fu il suo bisogno di redenzione per il destino da lui riservato a Mondain, Minax ed Exodus. Ammettendo anche che sia vero, benché non esistano prove, io dico che tutto ciò che di buono hanno portato le Virtù nel mondo in seguito, è sufficiente per compensare qualunque misfatto operato in precedenza..

VIII. Il Racconto detto "I Guerrieri del Destino"

Pare che, recuperando il "Codice della Saggezza Definitiva", l'Avatar mise inavvertitamente in moto una catena cosmica di eventi, che si conclusero con la liberazione dei tre "Signori delle Tenebre" dai frantumi della gemma oscura di Mondain. Questi ultimi erano sinistri agenti del male e, ben presto, riuscirono a detronizzare Lord British e ad imprigionarlo in un fetido labirinto sotterraneo. Il regno di Britannia, privato della sua saggezza e compassione, divenne oppressivo e crudele. Questa fu la Britannia che salutò il ritorno dell'Avatar. Dopo diverse valorose battaglie, Lord British fu liberato, riprese possesso del trono ed i "Signori delle Tenebre" furono cacciati dal nostro mondo.
Purtroppo, la fuga di Lord British dai sotterranei causò una terribile e distruttiva serie di terremoti, dovuti alla distruzione di tutto il sistema di caverne sotterranee in cui era stato rinchiuso. Quasi l'intera razza dei gargoyle perì in questo tragico cataclisma.

IX. Il Racconto detto "Il Falso Profeta"



In seguito a questi terribili cataclismi, che scossero tutta Britannia, i gargoyle, abitanti dell'altro lato del mondo, ritrovandosi con la loro dimora praticamente distrutta, cominciarono a riversarsi aggressivamente ed in numero sempre maggiore nel regno di Britannia.. Essi lanciarono violenti attacchi contro la razza degli umani, e furono molti coloro che persero la vita per difendere il nostro regno.
I gargoyle tentarono persino di uccidere l'Avatar, attirandolo ai Portali Lunari e facendolo cadere in trappola, ma egli fu liberato dai suoi compagni. Fu così che Lord British chiamò nuovamente in suo aiuto il Campione, per riportare l'ordine nel mondo. Porre fine a questo violento conflitto razziale si rivelò la più grande sfida che l'Avatar avesse mai affrontato.
Si scoprì, alla fine, che il "Codice della Saggezza Definitiva" che l'Avatar aveva recuperato dagli Abissi, era in realtà di proprietà dei gargoyle. Perciò l'Avatar pose il Codice nel grande vuoto etereo, dove nessun umano o gargoyle avrebbe mai più potuto averlo. Due lenti, essenziali per leggere il Codice nel vuoto etereo, furono consegnate: una a Lord British e l'altra al sovrano dei gargoyle, Re Draxinusom. Rimossa così la causa del conflitto fra le due razze, crebbe la speranza che la frattura fra le due sarebbe stata infine colmata.. Tutti coloro che sostengono che questa terribile e micidiale guerra avrebbe potuto essere evitata, se solo l'Avatar non si fosse appropriato del Codice, rubandolo ai suoi legittimi proprietari, sono soltanto dei dissidenti, di certo anche grossolanamente male informati.

X. Gli Ultimi Duecento Anni

Sono passati circa duecento anni da quando l'Avatar è apparso per l'ultima volta nel nostro buon regno. Qualcuno ha scritto che, finalmente, sarà possibile interpretare i racconti dell'Avatar così come si dovrebbe, con la prospettiva storica corretta. Altri ritengono che con il passare del tempo, ciò che veramente è accaduto si perderà in ricordi sempre più sfocati e che siamo noi ad avere la responsabilità di preservare le leggende così come oggi le conosciamo.
Tuttavia la maggioranza concorda almeno su alcuni punti chiave.
Benché alcuni sostengano che i racconti dell'Avatar siano solo miti e leggende, praticamente tutti gli studiosi più accreditati evidenziano come almeno alcuni elementi contenuti nei racconti dell'Avatar corrispondano a fatti storicamente accertati. Del resto è sufficiente osservare l'Isola dell'Avatar per avere prove inconfutabili che l'Avatar è

realmente esistito - almeno come persona, se non come essere spirituale! - E' inoltre molto probabile che sia esistito più di un Avatar, malgrado tutte le cronache concordino sul fatto che l'Avatar che negoziò la pace fra Britannia ed i gargoyle fu la stessa persona che comparve a noi per la prima volta per sconfiggere Mondain, molti anni prima. Sebbene appaia poco sostenibile, in effetti, gli storici non hanno mai negato con fermezza che l'Avatar possa essere stato uno solo. Dopo tutto, il nostro buon sovrano, il saggio Lord British, dimostra egli stesso un'incredibile longevità! Qualunque interpretazione della storia si dimostrerà essere quella più corretta, sembra comunque innegabile che l'Avatar non ritornerà più nel nostro splendido regno. Ogni segno indica che l'Era della Magia sta per finire.

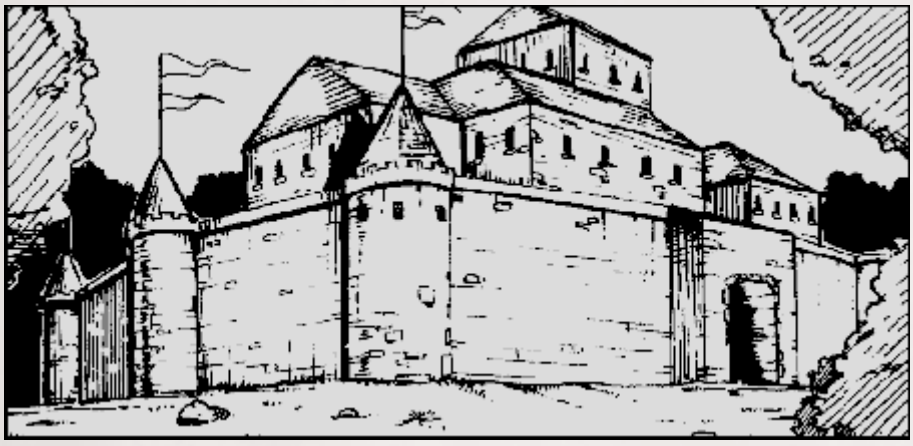
Ora che i maghi non sono più affidabili e ora che il nostro reame si allontana sempre di più dalle Arti Magiche, non c'è dubbio che mai più Britannia sarà minacciata da un pericolo tale da richiedere l'intervento dell'Avatar. Con nostro grande piacere!

E' ormai giunta fra noi l'"Era della Confraternita", nella quale non c'è bisogno di attendere speranzosi un eroico salvatore ogni qual volta si presenta un problema. In quest'epoca, forse meno stupefacente ma senz'altro più pratica, ognuno di noi è chiamato a risolvere i propri problemi con la propria mente e con la propria forza di volontà.

IL COMPENDIO DEL VIAGGIATORE

Una guida per viaggiare in Britannia,
scritta da Batlin di Britain

i. Le citta' e i paesi di Britannia



Costruite sui resti delle antiche città-stato di Sosaria, Britain, Jhelom, Minoc, Moonglow, New Magincia, Trinsic e Yew sono cresciute fino a diventare vere e proprie città a loro volta. Anche molte altre nuove città sono sorte e anche queste meritano di essere menzionate in quanto importanti gioielli nella corona di Britannia. Tutte queste città sono descritte di seguito, in ordine alfabetico per la comodità del viaggiatore che potrà così consultare questo libro come una guida di riferimento.

Britain

Questa è la ricca e maestosa capitale di Britannia, rinomata città della Compassione, dove è situato il Castello di Lord British. Britain sorge sulle sponde della Baia Britannica. È senza dubbio la più grande città di tutta Britannia ed è in continua espansione. Qui vi si trova anche la storica Taverna del Viandante, il Teatro Regale e la Sala Concerti. È un centro di commerci per tutto il reame: qui troverete mercanti che vendono le loro merci per la strada, il Mercato degli Agricoltori, negozi di ogni tipo e fantastici divertimenti per tutti i gusti. Britain ospita anche la sede centrale della Confraternita.

Cove

Cove è la città più ordinata di tutta Britannia. Sebbene la città di per sé risulti pulitissima, i viaggiatori farebbero bene ad evitare il Lago di Lock, che negli ultimi anni è diventato oltremodo inquinato. Qui si trova anche uno dei posti più romantici di tutta Britannia: la "Passeggiata degli Innamorati", situata non molto lontano dal Santuario. Al di là delle montagne, il viaggiatore può visitare l'Acquitrino Sanguinoso, dove si svolse una delle battaglie più violente della storia di Britannia.

Covo dei Bucanieri

Quest'isola è la nota patria di ladri e pirati. Non è certo un posto senza rischi e pericoli; specie se uno tiene troppo in mostra i suoi soldi. Nonostante questo, il Covo dei Bucanieri ha attratto più di un viaggiatore negli ultimi anni grazie alla perversa eccitazione dei fiumi di denaro che passano per la sua Casa dei Giochi e ai sensuali piaceri dei suoi Bagni sotterranei. Vi si può anche acquistare una grande varietà di prodotti esotici.

Isola dell'Avatar

Anche se non è mai stata costruita una vera e propria città sull'Isola dell'Avatar, essa è un posto così interessante da essere inclusa ugualmente in questa sezione. Questa strana isola vulcanica (che è emersa dal tumultuoso sisma del Grande Abisso Stigio) riceve moltissimi pellegrini, che vi si recano per visitare il Santuario del Codice. Quest'ultimo è considerato un monumento nazionale di grandissima importanza storica e per questo è sorvegliato a vista da guardie armate giorno e notte.

Jhelom

Situata sulle Isole Valorian, nella regione a sud ovest di Britannia, Jhelom è un punto d'incontro per guerrieri, paladini e ranger. Qui sono nati molti dei guerrieri più stimati di Britannia. Città del Valore, Jhelom è anche nota per la sua armeria ben fornita, per la gentilezza delle sue cameriere e per il circolo dei guerrieri: la Biblioteca delle Cicatrici.

Minoc

Questa florida città portuale nel nord di Britannia è situata all'imboccatura della Baia della Perduta Speranza. Minoc, nota anche come Città del Sacrificio, ospita una segheria, un'armeria, una carpenteria navale e una sede della Compagnia Mineraria di Britannia. Qui si trova anche la Gilda degli Artisti, dove artigiani di tutti i tipi espongono le loro opere. A Minoc è attiva anche una sede della Confraternita.

Moonglow

Moonglow è la città dell'Onestà ed è adagiata sulla punta meridionale dell'Isola della Verità. È qui che è situato il Lycaeum, il grande magazzino della conoscenza e della saggezza. Nelle vicinanze il viaggiatore potrà trovare anche l'Osservatorio, che contiene un planetario meccanico. Anche a Moonglow opera una sede della Confraternita.

New Magincia

New Magincia è nota come la Città dell'Umiltà e, forse per questo, ha scelto di restare isolata dal resto di Britannia. Se vi recherete là, scoprirete che la gente del luogo è, fondamentalmente, piuttosto chiusa, ma al tempo stesso aperta e ospitale non appena si sarà abituata alla vostra presenza. La città è situata su un'isola orientale, lontana da tutte le principali rotte commerciali. Il tempo sembra scorrere più lentamente a New Magincia. La sua economia si basa sulla costruzione di navi, sull'orticoltura e sull'allevamento di pecore.

Paws

Paws è un piccolo villaggio costiero che, a causa della continua espansione della capitale, ne è sostanzialmente diventato parte. Anche se un tempo questo villaggio aveva un piacevole fascino rustico, nel corso degli ultimi anni esso è languito nella povertà. Una terribile siccità durata sette anni ha causato l'abbandono di molte fattorie del luogo. L'economia di Paws si basa prevalentemente sulla macinazione del grano, sulla produzione di latte e sulla conservazione della carne. A Paws la Confraternita gestisce un ricovero per i poveri.

Rocca del Serpente

Questa ricca fortezza ospita l'onorevole Ordine del Serpente d'Argento: il campo d'addestramento per la milizia armata di Britannia. Qui i combattenti imparano ben più delle semplici arti marziali; viene infatti insegnato loro anche l'onore e il valore. Qui si può essere introdotti al cammino del guerriero e si possono acquistare armi, armature e provviste di qualità. Il Ritiro Spirituale della Confraternita è situato su un'isola ad est della Rocca del Serpente.

Skara Brae

Questa triste città era nota un tempo come la Città della Spiritualità. Pochi oggi sono coloro che si avventurano fino al luogo dove un tempo sorgeva la città di Skara Brae, situata nei pressi della mistica Foresta degli Spiriti, giacché tutto ciò che ne resta sono degli edifici praticamente deserti. Sebbene circolino delle storie su strani avvenimenti che accadono in questo luogo disabitato, ben pochi sono interessati a verificarne la veridicità. Infatti, il viaggiatore avveduto evita del tutto di recarsi a Skara Brae.

Spektran

La spoglia isola di Spektran è governata dal tristemente famoso Sultano di Spektran, celebre per le sue maniere poco amichevoli nei confronti degli stranieri. Per questo Spektran non è certo una meta consigliata ai viaggiatori.

Terfin

Terfin è la patria dei gargoyle, costruita sull'isola che una volta fu occupata da Sutek il Pazzo. La maggior parte di loro si reca ogni giorno a Minoc per lavorare nelle miniere. A Terfin si trova la Sala della Conoscenza dei gargoyle e una sede attiva della Confraternita. Non lontano da Terfin si trovano le antiche rovine che un tempo furono il palazzo del traditore Blackthorn.

Trinsic

Questa città portuale a sud di Paws e a nord del Capo degli Eroi è nota come la Città dell'Onore. Trinsic è la città dei Paladini ed ospita anche una sede attiva della Confraternita. I viaggiatori potrebbero interrogarsi sul perché delle mura che cingono la città: infatti, come se non fossero sufficienti a proteggere la città, le guardie richiederanno, a chi voglia entrare od uscire, la parola d'ordine segreta. Se un tempo questo era fatto per mantenere la sicurezza della città e dei suoi abitanti, adesso rappresenta a tutti gli effetti un rituale legato alla tradizione (e ci sono perfino leggi del reame che vietano di pubblicare tale parola d'ordine!).

Vesper

Situata ai limiti del deserto a nord est di Britannia, Vesper è una città industriale. Qui si trova la sede centrale della Compagnia Mineraria di Britannia. Vesper è anche uno dei pochi luoghi di Britannia dove la popolazione è suddivisa equamente fra umani e gargoyle.

Yew

Yew è nota come la Città della Giustizia, ma nel corso degli anni è cambiata in modo considerevole, tanto che gli edifici che ancora restano dove un tempo si trovava la città, sono stati abbandonati da tempo immemore. Gli abitanti della vecchia Yew, infatti, hanno scelto di condurre una vita lontana da qualsiasi forma di civilizzazione. Essi vivono ora sparpagliati per la Grande Foresta e l'unico legame che mantengono con la civiltà è l'Abbazia Empath, che funge anche da tribunale e da prigione. Molti dei viaggiatori che si recano all'Abbazia lo fanno per visitare le tombe dei loro cari nel vicino cimitero.

ii. Il Commercio in Britannia

Britannia non è solo un reame di grandi città, ma anche un regno di grande forza commerciale e industriale. In ogni città potrai trovare in vendita una piacevole varietà di merci e servizi. Ogni città ha una propria economia basata sulle proprie risorse e sul lavoro dei propri cittadini. I beni d'ogni città vengono venduti o barattati con gli abitanti delle altre, in modo tale da poter aver accesso a tutto quello che non viene prodotto sul posto. Ed è attraverso questi continui flussi commerciali che le città portuali di Britannia si riforniscono di tutti quei prodotti e quei servizi dei quali necessitano per vivere e prosperare.

I Mercanti di Britannia

I mercanti di Britannia sopravvivono grazie ad una regola base: compra a poco e vendi a tanto. Nonostante questo, la maggior parte dei mercanti desidera sinceramente accontentare i propri clienti e, del resto, chiunque pratichi affari non equi può star certo di perdere quote di mercato a favore dei suoi concorrenti.

Il Mercato degli Agricoltori

Al Mercato degli Agricoltori di Britain si può trovare in vendita la frutta, la verdura, le uova e la carne prodotta dalle fattorie di tutta Britannia.

Osterie

In un'osteria ci si può rilassare, godendosi una bevanda rinfrescante o un buon pasto. Nella maggior parte delle osterie è possibile ascoltare il bardo del luogo suonare ballate su leggende e tradizioni popolari. Nel momento in cui decidete di conversare con gli altri avventori, siate pronti ad ascoltare aneddoti, racconti di guerra e di storia locale - a volte perfino ricchissimi di utili informazioni!

Venditori di Cibo

Per consumare un pasto veloce non c'è niente di meglio che provare la merce dei venditori del luogo. Per trovarne uno non dovrete far altro che prestare orecchio alle sue amichevoli strilla.

Provviste

Non c'è mai limite alla quantità di strane cose di cui può aver bisogno un viaggiatore o un avventuriero e l'unico posto dove possono essere trovate in vendita, tutte insieme, è il negozio locale di provviste.

Venditori di Cibo

Non c'è modo più rapido di viaggiare via terra se non su un carro trainato da cavalli. E, com'è noto, quando ci si sposta attraverso delle terre selvagge, il metodo più veloce è anche il più sicuro. Cavalli e carri possono essere acquistati nelle stalle di Britain.

Reagenti Magici

Ora che la magia è in netto declino, coloro che ancora si dedicano a tale arte in via d'estinzione saranno felici di constatare che molti maghi sono disponibili a vendere la loro scorta di reagenti magici. E non c'è neppure da preoccuparsi della loro freschezza, perché tutto ciò che è magico diventa semplicemente più potente, con il passare degli anni.

Taverne

Le taverne di Britannia forniscono al viaggiatore un luogo sicuro dove riposare. Infatti, accamparsi all'aperto, in una zona selvaggia, è sempre rischioso e assai pericoloso per la propria salute, specie quando il tempo è poco clemente.

Artigiani

Gli artigiani di Britannia, assai abili nei loro mestieri, vivono vendendo i prodotti del loro lavoro manuale. Anche se spesso i loro prezzi sono molto alti, rappresentano il giusto compenso dovuto per il tempo, il materiale e il talento che l'artigiano vi ha investito. Tutta questa sapienza si riflette poi nell'elevatissima qualità dell'oggetto.

Armerie

Qui si possono acquistare armature e scudi adatti a proteggere un guerriero in combattimento. La maggior parte delle armerie vende anche armi, fornendo così tutto il necessario per chi si prepara ad un combattimento. Generalmente le armature si vendono a pezzi, ma alcuni negozi praticano prezzi scontati per chi acquista tutto insieme.

Fabbricanti d'Archi

Senza dubbio il fabbricante d'archi più rinomato di tutta Britannia è Iolo Fitzowen, il proprietario del laboratorio che è divenuto noto come "Gli Archi di Iolo". La popolarità di questo negozio è divenuta tale da rendere necessaria l'apertura di una succursale nella Rocca del Serpente.

Guaritori

Molti di coloro che sono feriti o malati subiscono un peggioramento delle loro sofferenze ed un alleggerimento delle loro finanze ad opera di un guaritore. Il viaggiatore saggio sa che malattie e ferite affondano le loro radici nella mente e che, quindi, solo attraverso l'auto disciplina tali malattie e ferite possono essere debellate.

Farmacie

Sono gli abili farmacisti che, mischiando gli strani ingredienti chimici secondo determinate formule, creano le pozioni. Da qualche tempo, però, hanno cessato di occuparsi della vendita di reagenti magici, essendo la magia divenuta così inaffidabile.

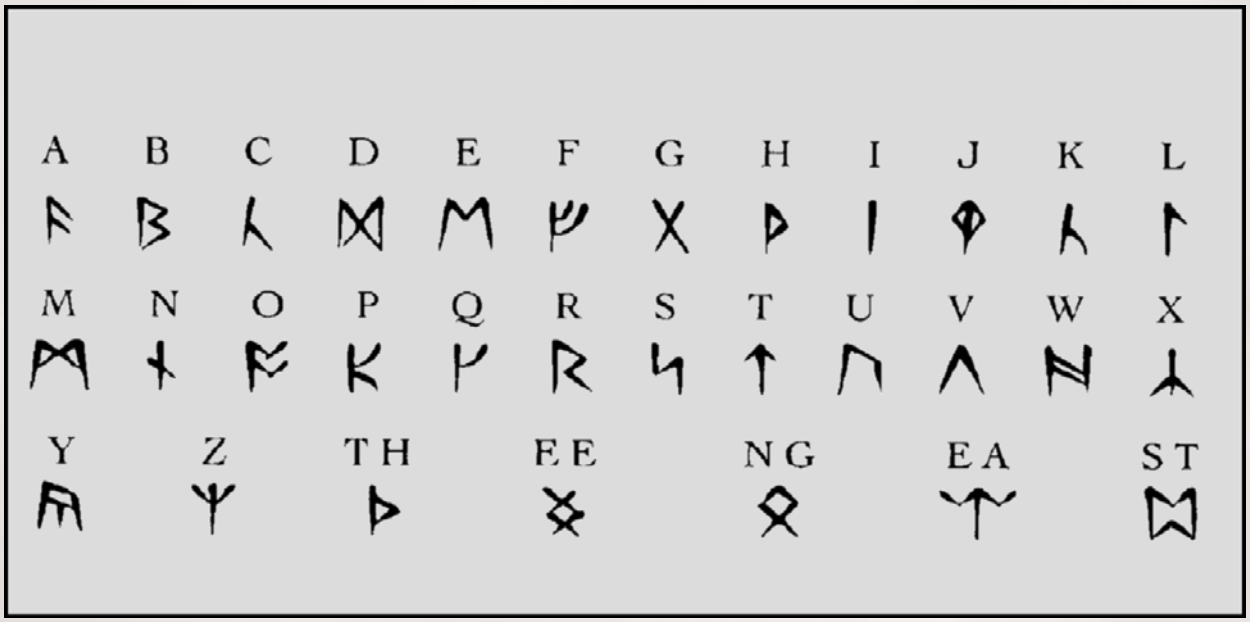
Sarti

E al mercato di Britain che il viaggiatore potrà acquistare ogni tipo di vestiario, da quello all'ultima moda, fino ad abiti più confortevoli e funzionali.

Fabbricanti di Navi

Le navi possono essere acquistare praticamente in ogni città costiera. Per la legge di Britannia nessuno può legalmente detenere una nave senza essere in possesso del relativo atto di vendita.

iii. L'Alfabeto Runico di Britannia



Secondo una tradizione tramandata di generazione in generazione per secoli, molti dei cartelli e delle targhe disseminate per Britannia sono scritti in un affascinante alfabeto runico unico al mondo, un tempo utilizzato dai druidi. Questa strana forma di scrittura è più antica della stessa Britannia. Anche se l'utilizzo di tale scrittura può risultare fastidioso al turista occasionale, il viaggiatore saggio sa quanto valga realmente la pena imparare a leggerla.
Tuttavia, al giorno d'oggi, l'utilizzo dell'alfabeto runico sta passando di moda e chi lo usa ancora lo fa per conferire al proprio esercizio un tocco di antico.

iv. Armi e Armature di Britannia

I viaggiatori saggi si assicurano sempre di essere ben armati e ben protetti prima di avventurarsi nelle zone selvagge. A questo scopo la seguente è una breve introduzione alle armature e alle armi che possono essere utilizzare per tutelare la propria sicurezza.

Armature e Scudi

Le parti del corpo da proteggere sono sei: la testa, il petto, le gambe, le mani, i piedi e il collo. Ognuno dei sei pezzi di un'armatura è progettato appositamente per proteggere uno di questi punti.
Essenzialmente ci sono quattro tipi di armatura: di pelle, a scaglie, di maglia e di piastre. La pelle fornisce la protezione minore, ma è incredibilmente leggera e particolarmente poco costosa. L'armatura a scaglie e quella di maglia forniscono, grosso modo, lo stesso livello di protezione, tuttavia quella di scaglie è più pesante, ma meno costosa. Il tipo d'armatura più pesante è quella di piastre e, poiché fornisce la migliore protezione, è anche la più costosa.
Almeno che non utilizzi un'arma a due mani, il combattente avveduto, oltre ad indossare un'armatura, avrà con sé anche uno scudo. In generale si può dire che uno scudo più è pesante e maggiore è la protezione che offre.
È intuitivo che fare una rapida ritirata, trasportare un equipaggiamento pesante o viaggiare per lunghe distanze può risultare estremamente faticoso indossando un'armatura pesante. Pertanto, il viaggiatore saggio sa scegliere un'armatura adatta, tenendo conto della propria forza fisica, del peso che intende trasportare e della distanza che intende percorrere.

Armi

C'è una tale varietà di armi in Britannia che è praticamente impossibile esaminarle tutte in un così breve spazio. Tuttavia, il combattente esperto sa che è importante scegliere l'arma più adatta per sé. Del resto, più che l'arma conta chi la impugna. È l'arma che deve adattarsi a chi la usa e non il contrario. Ma, allora, quali sono i fattori

da prendere in considerazione per scegliere l'arma da usare?
Molte armi, come l'alabarda e le spade più grandi, sono così pesanti da richiedere l'uso di entrambe le mani. Così, se non si è abbastanza forti, tentare di brandire uno spadone a due mani può rivelarsi peggio che combattere a mani nude! In genere, più l'arma è piccola e leggera, più è facile da celare e maggiori saranno rapidi i colpi che s'infliggeranno. Non è, infatti, un caso che molti assassini utilizzino, come arma preferita, proprio un semplice pugnale.
Un'arma particolarmente lunga, come una lancia o un martello a due mani, può essere usata per tenere a bada un avversario, oltre che per attaccarlo. Il vantaggio conferito dalla maggiore portata di un'arma è stato decisivo in più di una battaglia. Del resto, però, un'arma lunga è un sicuro svantaggio quando ci si trova a combattere in spazi angusti. Infatti, armi affilate, come le spade, devono essere maneggiate con grande precisione, non essendo, di regola, sufficiente portare semplicemente l'arma a contatto con il proprio avversario. Non è un caso che solo i combattenti più esperti sappiano utilizzare al meglio la lama della propria arma.
Le armi contundenti, come le mazze, le clave e i martelli, permettono, al contrario, di concentrare tutta la propria forza nell'impatto contro il proprio avversario. Non è un caso che la violenza dell'urto di tali armi si rivela spesso il segreto per avere la meglio nel combattimento.
Così come non si può tralasciare la grande efficacia strategica di proiettili ben piazzati. In più di un'occasione, un gruppo di persone in netta minoranza rispetto agli avversari è stato in grado di respingere un attacco, grazie ad un accorto uso delle armi da lancio. Il grosso svantaggio di archi, balestre e fionde consiste nel fatto che per ricaricarle sono necessarie entrambe le mani. Archi e balestre hanno bisogno di due mani anche per sparare il proiettile. Pugnali, asce, torce e lance possono essere usate efficacemente anche come armi da lancio.

v. La Storia e le Abitudini delle Classi degli Avventurieri

La Classe del Guerriero

Molti dei guerrieri di Britannia vengono addestrati formalmente alle arti marziali nella Rocca del Serpente e, in cambio, prestano servizio per un certo tempo come membri della Milizia Regale. Altri guerrieri, invece, studiano a Jhelom o presso gli altri allenatori sparsi per Britannia. Altri ancora, invece, non ricevono alcun tipo di addestramento formale, avendo, come unico indimenticabile istruttore, il campo di battaglia, dove chi non impara abbastanza in fretta la lezione è destinato a pagare con la propria vita. I guerrieri sono solitamente dotati di grande forza e di grande resistenza, sono abili nell'uso di molte armi e li contraddistingue il coraggio di affrontare, volta dopo volta, le impegnative sfide delle battaglie.

La Classe del Bardo

Il bardo è un vero e proprio tuttofare: ingannatore, menestrello, combattente e stregone. Fisicamente il bardo è una via di mezzo tra il fisico possente del guerriero e l'esile figura del mago. Ma è anche un personaggio destro e agile, più astuto che intelligente. Egli è solitamente dotato di personalità e fascino, doti utili in ogni circostanza. Il bardo è di natura abile nell'uso delle armi da lancio e ha una mente particolarmente portata per gli indovinelli. Il bardo ha anche un ruolo importante nella società, tramandando la storia locale in forme facili da tenere a mente, come le storie e le canzoni.

La Classe del Mago

Una vera disgrazia, per chi ha scelto la pericolosa strada del mago, è l'avvicinarsi della fine del tempo della magia. Ormai i meravigliosi giorni in cui si potevano realizzare miracoli su richiesta, grazie alla saggezza e alla devozione alle arti arcane, sono parte del passato. La mente di un mago percepisce ciò che risiede nel mondo invisibile ma, come ci ha mostrato chiaramente la storia recente, questa mente così acuta è anche sempre sull'orlo del baratro della pazzia.

Quel che è ancor più tragico è che la strada del mago non è tra quelle su cui ci si incammina di proposito. Si nasce con la vocazione alla magia. Sebbene la magia non abbia ancora cessato del tutto di funzionare, è diventata così inaccurata da risultare inaffidabile, facendo precipitare la vita del mago nell'insicurezza perpetua.

Un Bestiario di Britannia

Le zone selvagge di Britannia ospitano una moltitudine di strane bestie e di creature magiche. Mentre molte di loro sono comuni e innocue, altre sono incredibilmente pericolose e difficili da comprendere. È d'importanza vitale che il viaggiatore sia capace di riconoscere ogni tipo di bestia che potrebbe incontrare, in modo da potersi comportare nella maniera adeguata. La seguente è una lista delle creature di cui si conosce l'esistenza in Britannia.

Lumaca Acida - Questa sgradevole creatura è solita vivere in oscuri luoghi sotterranei. La sua pelle secreta acido che può corrodere la carne e danneggiare gravemente il metallo. L'arma migliore da usare per combatterla è il fuoco.

Alligatore - Questa vorace creatura mangiatrice di uomini vive in terreni paludosi e può procurare danni massicci grazie al suo morso e alla sua coda.

Pipistrello (Gigante) - Questo grande roditore alato attacca di notte, aiutato dalla sua capacità di vedere al buio e dal suo finissimo udito. Tuttavia il suo corpo leggerissimo è estremamente debole.

Ape (Gigante) - Questo energico insetto volante attacca istantaneamente tutto ciò che identifica come un pericolo per il suo alveare. La sua arma è un pungiglione dotato di un veleno soporifero.

Lumaca Acida

Alligatore

Pipistrello (Gigante)

Ape (Gigante)

Uccello

Gatto

Millepiedi (Gigante)

Gallina

Uccello - Questo tipo di creatura non è apertamente ostile agli esseri umani, ma, di solito, reagisce attaccando se provocato o spaventato.

Gatto -Animale domestico, che può essere visto un po' in tutti i vicoli delle città, questa creatura svolge un servizio fondamentale, tenendo sotto controllo la crescita della popolazione di ratti.

Millepiedi (Gigante) - Questo grosso insetto dalle molte gambe può essere trovato in luoghi scuri e freschi. Il suo veleno è fra i più letali conosciuti. Può essere facilmente ucciso con il fuoco.

Gallina - Questo volatile può essere trovato nella maggior parte delle fattorie. Produce sia uova che carne deliziosa, che viene spesso servita nelle taverne. Non rappresenta una minaccia per gli umani, dato che, generalmente, fugge se attaccata.

Divoratore di Cadaveri - Questa creatura è un tipo di ghoul che intrappola le sue vittime con i suoi tentacoli, per trascinarle nella sua tana e -si presume- per ucciderle in un modo che non è mai stato scoperto. Il suo unico punto debole è il fuoco.

Mucca - Da questo innocuo animale da fattoria derivano i prodotti del latte e la carne di manzo.

Ciclope - Sono dei giganti con un occhio solo dalla forza incredibile. La loro arma preferita, quando non scagliano enormi macigni sui loro nemici, è una grossa clava di legno.

Cervo - Questa creatura della foresta, veloce ma timida, si difende con le sue affilate corna ramificate. La carne di cervo è molto pregiata.

Divoratore di Cadaveri

Mucca

Ciclope

Cervo

Cane

Drago

Dragonetto

Emp

Cane - Un cugino addomesticato del lupo, questo animale fa la guardia alle case dagli intrusi, rincorre la selvaggina durante le battute di caccia, è un compagno di giochi per i bambini e un animale di compagna per gli adulti.

Drago - I draghi sono un'antica e misteriosa razza di rettili altamente evoluti, dotati di capacità magiche e di un altissimo livello di intelligenza. Hanno ampie ali e sono in grado di volare rapidamente. Un drago, già di per sé combattente formidabile, è ancora più letale a causa del suo nocivo soffio infuocato. La sua tana si trova solitamente in una caverna o in un sotterraneo, nella quale egli fa la guardia alle sue uova e al suo tesoro.

Dragonetto - Questa creatura è un drago che non ha ancora raggiunto l'età adulta, una crescita che richiede diverse centinaia di anni. Come i suoi parenti più grandi, anche il dragonetto può soffiare fuoco e volare. Di solito, si trovano solo nella tana di un drago adulto.

Emp - Questa creatura particolarmente pacifica vive nella foresta. Ripudia la violenza a tal punto che solo raramente vuole avere qualcosa a che fare con gli umani con cui viene in contatto. Alcuni di loro possiedono un notevole livello d'intelligenza e alcuni anche abilità magiche. Gli emp prendono il loro nome dalle loro capacità empatiche. Essi sono così sensibili al dolore e al disagio di altre creature viventi che li circondano che si nutrono con una dieta a base di cibi vegetali, come il latte e il miele.

Folletto - Queste piccole creature volanti, civettuole e dispettose, sono ostili solo raramente.

Pesce - Questa creatura anfibia e innocua si trova in abbondanza nei mari, nei fiumi e nei laghi di Britannia. È una risorsa di cibo assai importante.

Volpe - Questo piccolo, ma astuto, mammifero è imparentato con il lupo, senza però essere altrettanto forte e aggressivo.

Gargoyle - Questa creatura dalla pelle rossa proviene dal dominio sotterraneo della loro razza. Ci sono due classi di gargoyle: quelli più grandi ed alati, dotati di un fine intelletto e di capacità magiche, e quelli più piccoli, lavoratori con poche capacità intellettive, ma dotati di una grandissima forza.

Folletto

Pesce

Volpe

Gargoyle

Gazer

Ghosts

Gremlin

Arpia

Gazer - Questa strana creatura può essere incontrata prevalentemente nei sotterranei. Levita da terra, alla ricerca di vittime da affascinare con i suoi numerosi occhi. Alla sua morte, il corpo del gazer va in frantumi, generando un piccolo sciame d'insetti.

Ghosts - Questo magico spirito di un morto ha il potere di attraversare i muri ed è noto per poter utilizzare la magia. Può manifestarsi ovunque, ma è solito frequentare cimiteri o luoghi legati in qualche modo alla vita mortale del deceduto.

Gremlin - Queste strane creature si spostano in branco e attaccano in gruppo. Tuttavia la principale minaccia che essi costituiscono è il loro istinto di sottrarre il cibo.

Arpia - Questo volatile, mezzo uomo e mezzo uccello, fa il nido nelle caverne di montagna. Attacca in volo utilizzando gli artigli affilati delle sue zampe.

Acefalo - Questa creatura di natura magica ha l'aspetto di un essere umano decapitato. Non si sa bene come riesca a compensare la sua apparente mancanza di organi sensitivi, ma ci riesce decisamente bene. Il suo metodo d'attacco preferito è lo strangolamento.

Cavallo - Questo grosso, ma agile, animale può essere trovato allo stato brado o addomesticato nelle stalle. I cavalli sono tipicamente adoperati per spostarsi rapidamente da una città all'altra o attraverso zone selvagge.

Idra - Questa creatura appartiene alla specie dei draghi, ma possiede tre teste. Come i draghi, le idre possono volare e soffiare fuoco.

Insetti - Questo è uno sciame di insetti capaci di mordere e pungere ad un ritmo intollerabile, oltre ad impaurire a morte i cavalli e a distruggere i raccolti.

Acefalo

Cavallo

Idra

Insetti

Kraken

Lich

Mongbat

Topo

Kraken - Non si sa molto di questo misterioso pericolo dei mari. Molti sono i racconti di marinai strappati dai ponti delle navi da giganteschi tentacoli dotati di ventose e trascinati fino al fondo dell'oceano, per non essere più rivisti. Tuttavia, nessuno ha mai affermato di aver visto il corpo completo di questa creatura.

Lich - Questa creatura è un tipo estremamente raro di non morto che, oltre ad essere estremamente pericolosa, è anche molto difficile da distruggere.

Mongbat - Questa spaventosa e bizzarra creatura è un incrocio fra un pipistrello e una scimmia. I suoi attacchi sono veloci e potenti, ma, per fortuna, può essere generalmente incontrato solo nei sotterranei più profondi.

Topo - Questo innocuo roditore vive di qualsiasi tipo di avanzo di cibo che riesce a trovare, anche se gradisce in modo particolare il formaggio. Nella catena alimentare occupa il posto immediatamente seguente al gatto.

Coniglio - Questo veloce animale dalle lunghe orecchie si ciba prevalentemente delle carote coltivate dai contadini.

Topo (Gigante) - Questo roditore, sporco e troppo cresciuto, è un serio pericolo per la salute degli uomini. Immune al veleno e troppo grande per cadere nelle trappole, questa creatura ha un vorace appetito, che soddisfa prevalentemente con rifiuti e vermi. Solo quando è in branco perde la sua naturale paura per gli uomini. Il morso di un topo gigante può causare una gran varietà di malattie potenzialmente letali.

Reaper - Il reaper è un malvagio spirito risiedente in un albero, del quale detiene il controllo completo che gli permette di afferrare i passanti con i suoi lunghi e possenti rami. Il reaper ha anche il potere magico di scagliare dei devastanti fulmini. Essendo una creatura fatta di legna secca, è piuttosto vulnerabile al fuoco.

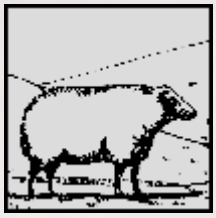
Serpe di Mare - Questa creatura è un drago di mare. È capace di sputare palle di fuoco nello stesso modo in cui i draghi lo soffiano. Una serpe di mare, con un solo colpo della sua possente coda, può danneggiare gravemente un'imbarcazione.

Coniglio

Topo (Gigante)

Reaper

Serpe di Mare



Pecora

Serpente Argentato

Scheletro

Pecora - Queste innocue bestie vengono allevate dai pastori, che le fanno pascolare in grossi greggi. Dalle pecore si ottiene la lana e la loro carne.

Serpente Argentato - Questa creatura, che compare nella simbologia dell'antica Sosaria, racchiude tuttora in sé il fascino di Britannia. Si dice che il suo veleno abbia uno strano e duraturo effetto sugli umani. Senza dubbio questa sua peculiarità richiederebbe uno studio più approfondito.

Scheletro - Questo non morto è il risultato della rianimazione di un guerriero morto sul campo di battaglia. Gli scheletri sono soliti attaccare in orde e, di solito, sono al comando di uno stregone. Anzi, spesso continuano a seguirne gli ordini ben dopo la sua morte!

Fanghiglia - Questa grottesca massa di gelatina vive nelle profondità dei sotterranei o nelle zone più fangose delle paludi. Si riproduce scindendosi e si sviluppa assorbendo altre fanghiglie. Essa attacca lanciando nauseabondi grumi di gelatina contro le proprie vittime. Si sa che il fuoco è un'arma particolarmente efficace contro di loro.

Serpente - Questa creatura trascorre la notte adagiata sulle rocce fredde ed esce allo scoperto durante il giorno quando, avendo il sangue più caldo, può attaccare più rapidamente. Questa creatura è velenosa ed è anche in grado di sputare il suo veleno da diversi metri di distanza.

Ragno (Gigante) - Anche se questa creatura può essere incontrata ovunque nelle zone selvagge, la sua tana, una ragnatela gigante, è quasi sempre nascosta in posti freschi e scuri. Un ragno gigante può lanciare il suo sputo velenoso da distanze considerevoli. E anche il suo morso è tremendamente doloroso.
testa. Le leggende narrano di come solo coloro che siano veramente virtuosi possano avvicinarne uno. Gli avvistamenti di un unicorno sono rari; tanto rari che molti seri studiosi ne mettono perfino in dubbio l'esistenza.

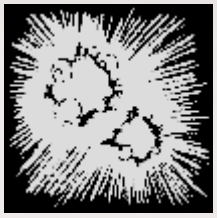
Fanghiglia

Serpente

Ragno (Gigante)

Troll

Unicorno



Wisp

Lupo

Troll - Questa bruta creatura è il terrore di tutti i viaggiatori. Molte sono le storie che raccontano come i troll si nascondano sotto i ponti per terrorizzare e cacciare tutti coloro che lo attraversano, specie coloro che li incontrano nelle zone selvagge, lontani dallasicurezza delle città.

Unicorno - Nelle regioni rurali abbondano storie fantasiose su queste creature. L'unicorno appare come uno splendido stallone bianco, con un unico grande corno sulla

Wisp - Queste misteriose luci fluttuanti hanno rappresentato un inspiegabile enigma per più di un avventuriero. Sembrano in grado di infliggere solo danni fisici insignificanti, ma a loro volta sembrano immuni da attacchi materiali. Si narra che queste strane creature siano depositarie di una vastissima conoscenza e che esse provengano da un altro mondo.

Lupo - A questo cacciatore delle pianure e delle foreste è stata, da tempo, attribuita una ben meritata fama di vorace predatore. Sebbene sia comprovato che i branchi di lupi facciano razzia dei membri più deboli e malati di greggi e selvaggina varia e siano visti con sospetto da parte dei contadini, non ci sono prove sufficienti a dimostrare che questi animali siano dei mangiatori d'uomini assetati di sangue.

Il libro della

CONOSCENZA ARCANA

un punto di vista storico sulle meccaniche e sull'uso delle arti arcane prima della fine dell'Era della Magia
Scritto da Baffin di Britain.

Prima di procedere oltre nella mia opera, è opportuno precisare che la seguente sezione è inclusa solo a scopo di documentazione storica. Da tempo è stato dimostrato che l'uso della magia è inaffidabile, nonché presunta causa di progressivo deterioramento mentale. L'autore declina, pertanto, ogni responsabilità per i danni subiti da chiunque provi a praticare le arti magiche facendo affidamento sulle informazioni contenute in questo volume.

I. Il Libro degli Incantesimi del Mago

Il primo componente essenziale, perché un mago lanci con successo una magia, è il suo libro degli incantesimi. Esso è il suo strumento principale in mancanza del quale un mago non può esercitare le sue arti. Tale libro contiene le formule e gli incantamenti necessari per lanciare i singoli incantesimi che il mago conosce.
Ovviamente, acquistando esperienza, il mago può apprendere nuovi incantesimi. Così un mago saggio e di lungo corso avrà senz'altro, come libro degli incantesimi, un imponente tomo pieno di strani disegni, diagrammi e scritte. Parleremo più approfonditamente di queste ultime in una successiva sezione. E' opportuno aggiungere che tutti i libri degli incantesimi dei maghi contengono anche diversi incantesimi magici di base, chiamati "incantesimi lineari". Anche questi saranno approfonditi in un'apposita sezione.

II. I Reagenti del Mago

Il secondo componente essenziale per lanciare un incantesimo è il giusto reagente. Si tratta di materiali chimici che fungono da collegamento fra il mondo fisico (che il mago desidera influenzare con il suo incantesimo) e le energie psichiche delle onde di etere (dalle quali il mago attinge l'energia necessaria per realizzare tale influenza sul mondo fisico). Alcuni reagenti sono erbe relativamente comuni, mentre altri sono oggetti rari ed esotici. La seguente è una lista di reagenti utilizzati da tutti i maghi.

Perla Nera

Le perle nere sono incredibilmente rare: su diecimila perle, meno di una è nera. Sono state rinvenute alla base delle alte scogliere del Covo dei Bucanieri. Contrariamente alle perle con imperfezioni, che possono essere ottime per scopi decorativi, la perla nera, per poter essere utilizzata da un mago, deve essere assolutamente perfetta o gli sarebbe virtualmente inutile. La perla nera deve essere sbriciolata in polvere sottile.

Muschio Sanguinoso

Negli ultimi anni, gli unici posti dove è possibile rinvenire questa sostanza sono l'Acquitrino Sanguinoso, oltre le montagne di Cove (dove, molti anni fa, persero la vita migliaia di soldati), o la foresta incantata del Bosco degli Spiriti, sotto la corteccia marcia degli alberi secchi.

Aglio

Di tutti i reagenti magici, questo è senz'altro il più comune. Sono ben poche, infatti, le cucine di qualunque parte di Britannia che non siano provviste di almeno qualche spicchio di questa spezia. Gli spicchi d'aglio, lavati e poi ridotti in poltiglia, forniscono una notevole protezione contro la magia offensiva.

Ginseng

Sono secoli, ormai, che i guaritori della nostra amata terra sono a conoscenza dei poteri benefici e ristoratori di quest'amara radice. Tuttavia, per essere usata dai maghi, essa richiede una preparazione speciale. Deve essere, infatti, bollita e

ribollita, nella più limpida delle acque, non meno di quaranta volte! In questo modo se ne ottiene uno sciroppo dall'odore acre, che costituisce uno dei più potenti reagenti.

Radice di Mandragora

L'estratto di questa rara pianta, che cresce solo nei recessi più scuri e fetidi delle paludi più malsane, è uno dei reagenti magici più ricercati. Inoltre, è anche uno dei più difficili da preparare poiché, durante la sua estrazione, la radice attorcigliata della mandragora non deve essere scalfita. Come se non bastasse, la radice stessa deve poi essere trattata a dovere, con un processo di bollitura ed essiccamento. La radice di mandragora può essere rinvenuta nell'Acquitrino Sanguinoso e in un posto chiamato la Palude della Morte, situato a sud di Paws.

Ombra Notturna

Questa pianta, che cresce solo nelle paludi, sboccia solo di notte. La cappella di questo raro e insolito fungo può essere pressata o bollita per farne un infuso. Il mago deve fare moltissima attenzione quando maneggia un'ombra notturna, giacché essa è non solo un potente allucinogeno, ma è anche estremamente velenosa.

Tela di Ragno

Anche se a prima vista può sembrare un reagente molto comune, può risultare assai difficile procurarsene una quantità significativa ricorrendo ad un'unica fonte. Non è un caso che i maghi siano noti per la loro frequentazione di cripte e caverne, alcuni hanno perfino un loro personale allevamento di ragni, proprio per assicurarsi un'abbondante riserva di tele di ragno. Generalmente occorrono almeno venticinque grammi di tela per lanciare un incantesimo.

Cenere Sulfurea

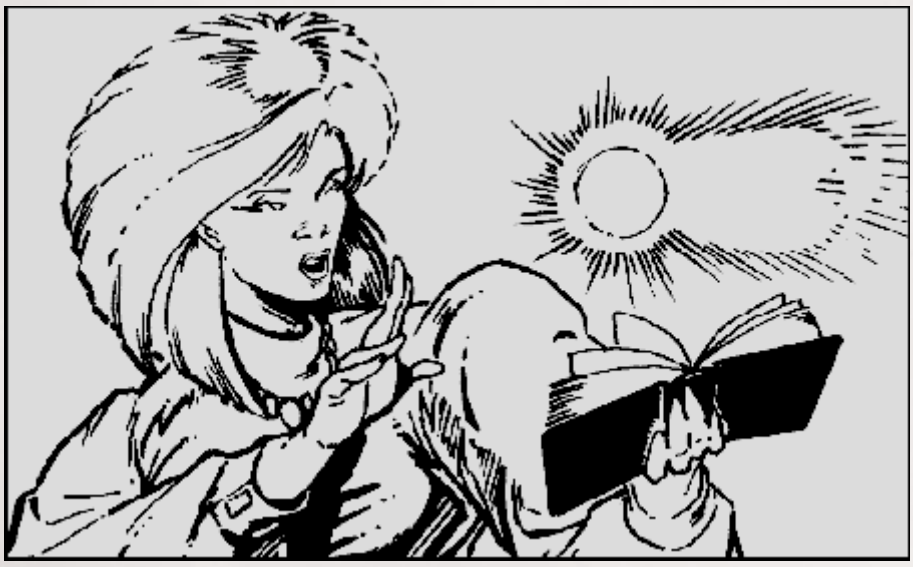
Grazie alle grandi quantità di ceneri prodotte da una singola eruzione vulcanica, questo è un reagente piuttosto comune, rispetto agli altri. Tuttavia, possono essere necessari lunghi spostamenti per raccogliere una considerevole quantità di cenere sulfurea. Negli ultimi tempi la fonte più generosa di questo reagente è l'Isola dell'Avatar, teatro, molti anni fa, di una violenta attività vulcanica.

III. Le Parole del Potere dei Maghi

L'ultimo componente di cui ha bisogno il mago per lanciare un incantesimo è la pronuncia del mantra, che costituisce le parole del potere di quell'incantesimo. Tuttavia, il mago deve fare ben più che limitarsi a memorizzare ed a comprendere il significato di tali parole. Egli deve, infatti, aver acquisito una profonda comprensione, mediante alterazione della sua coscienza, di ogni singola sillaba che costituisce la parola del potere. Solo così la pronuncia di ogni sillaba potrà risuonare correttamente attraverso le onde di etere, durante il lancio dell'incantesimo. Una pronuncia scorretta, infatti, produrrà inevitabilmente una turbolenza nell'etere. Prima di saper utilizzare correttamente le parole del potere, un mago dovrà passare lunghi periodi meditando su ogni singola sillaba e dovrà dedicare molte ore ad esercizi di respirazione controllata. Il seguente è un elenco delle sillabe conosciute che formano le parole del potere.

SILLABA	SIGNIFICATO
AN	Negazione/Dissoluzione
BET	Riduzione delle dimensioni
CORP	Morte
DES	Abbassamento/Basso
EX	Liberazione
FLAM	Fiamma
GRAV	Energia/Campo
HUR	Vento
IN	Fare/Creare/Causare
JUX	Pericolo/Trappola/Danno
KAL	Evocazione/Invocazione
LOR	Luce
MANI	Vita/Guarigione
NOX	Veleno
ORT	Magia
POR	Muoversi/Movimento
QUAS	Illusione
REL	Mutamento
SANCT	Proteggere/Protezione
TYM	Tempo
UUS	Sollevare/Alto
VAS	Grandezza
WIS	Conoscere/Conoscenza
XEN	Creatura
YLEM	Materia
ZU	Dormire

IV. Lanciare un Incantesimo



Quando i tre elementi - libro degli incantesimi, reagenti e parole del potere - sono combinati in un'unica e fluida azione, il mago può lanciare l'incantesimo. Per farlo, la mente del mago deve essere opportunamente indirizzata, poiché alcuni incantesimi hanno effetto su una singola persona, altri su un gruppo di persone e altri ancora su un'area specifica. Ovviamente, con l'aumentare dell'esperienza del mago nel lancio, aumenterà anche la potenza di molti suoi incantesimi. Tuttavia, distrazioni ed interferenze esterne, oltre ad una naturale resistenza del bersaglio, potranno sempre ostacolare il successo del lancio di qualunque incantesimo.
Un fattore sul quale il mago non ha nessun tipo di controllo è, poi, la condizione in cui si trovano le onde di etere al momento del lancio. Se è vero, però, che le onde di etere sono soggette a frequenti turbolenze, è anche vero che tali turbolenze sono solo temporanee.

V. Incantesimi Magici

Ancora una volta, l'autore ritiene di dover rammentare al lettore che quanto segue è inserito in questo testo soltanto a fini storici. E' assodato che la maggior parte di questi incantesimi non funziona per niente, mentre altri potrebbero persino "rivoltarsi" contro chi li ha lanciati. Vi sono, inoltre, fondati sospetti sull'uso della magia come causa di una strana forma di deterioramento mentale, che può attecchire in chiunque abbia praticato le arti magiche. Il lettore è, pertanto, caldamente sconsigliato a condurre esperimenti con gli incantesimi elencati qui di seguito.

Incantesimi Lineari

Esistono alcuni incantesimi che un mago sarà immediatamente in grado di apprendere al termine del suo apprendistato. Sono detti "Incantesimi Lineari", perché non corrispondono direttamente a nessuno degli otto cerchi di magia che esistono nelle onde di etere.Gli incantesimi Lineari, inoltre, sono gli unici che non richiedono reagenti per essere lanciati.

AN ZU (Risveglio)
Questo incantesimo risveglia una creatura addormentata, o priva di conoscenza
AN FLAM (Spegnere)
Questo incantesimo può spegnere qualunque fuoco di piccole dimensioni e di origine non magica.
BET ORT (Pirotecnica)
Questo incantesimo genera un'impressionante fantasmagoria di luci variegate in movimento. Con l'esperienza, il mago potrà usare queste luci per impaurire i suoi nemici, magari riuscendo a metterli in fuga.
BET LOR (Luminescenza)
Questo incantesimo crea una piccola fonte di luce, che illuminerà per un breve periodo di tempo.
KAL LOR (Aiuto)
Questo incantesimo resuscita il mago e il suo gruppo e li teletrasporta nel castello di Lord British, dove giungeranno completamente guariti. Ricordatevi che tale incantesimo può essere usato una sola volta, da qualsiasi mago.
IN FLAM (Accendere)
Questo incantesimo genera dei piccoli dardi di scintille, che possono dar fuoco a qualsiasi materiale infiammabile.
VAS KAL (Tuono)
Questo incantesimo genera il rumore di un tuono, come se stesse per scoppiare una tempesta.
REL HUR (Controlla Pioggia)
Questo incantesimo può creare una violenta pioggia o placarne una in corso.

I Cerchi di Magia

Ci sono, in tutto, otto cerchi di incantesimi magici, ognuno dei quali rappresenta un livello di energia magica più potente del precedente. Le onde di etere sono costituite da otto anelli (o, appunto, cerchi), che corrispondono ai livelli degli incantesimi. Ogni cerchio è uno di questi otto vortici roteanti, che girano l'uno dentro l'altro, contemporaneamente espandendosi attraverso l'universo. Quanto più è potente l'incantesimo lanciato dal mago, tanto più in profondità, all'interno dei cerchi di etere, deve penetrare la concentrata energia psichica del mago. Per questo, il mago dovrà trascorrere ore ed ore in meditazione, rafforzare la concentrazione e sviluppare una ferrea volontà. per penetrare all'interno del cerchio più alto. Ogni mago è ben cosciente che un riflusso di tale energia psichica sconvolgerebbe il nostro mondo fisico, probabilmente danneggiando direttamente il mago e quelli che lo circondano.

Il Primo Cerchio di Magia

VAS AN ZU (Risveglio di Massa)
Reagenti: Ginseng, Aglio
Questo incantesimo risveglia tutti i membri del gruppo del mago, che sono addormentati o privi di conoscenza.

IN MANI YLEM (Creare Cibo)
Reagenti: Aglio, Ginseng, Radice di Mandragora
Questo incantesimo crea una quantità di cibo sufficiente per sostituire un pasto per il mago ed ogni membro del suo gruppo.

AN NOX (Curare)
Reagenti: Ginseng, Aglio
Questo incantesimo neutralizza i veleni e rimuove le paralisi che affliggano una persona. Si ritiene che possa funzionare anche per curare una serie di altre malattie debilitanti.

WIS JUX (Individuare Trappole)
Reagenti: Ginseng, AglioReagenti: Tela di Ragno, Ombra Notturna
Questo incantesimo rivela l'esistenza di trappole nel raggio visivo del mago e del suo gruppo.

VAS AN FLAM (Spegnere Superiore)
Reagenti: Aglio, Tela di Ragno
Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo Lineare chiamato Spegnere. All'interno di una certa area, estingue le fiamme di tutti gli oggetti che possono essere spenti.

VAS IN FLAM (Accendere Superiore)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Tela di Ragno
Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo Lineare chiamato Accendere. Esso farà infiammare tutti gli oggetti infiammabili presenti in una certa area.

IN LOR (Luce)
Reagenti: Cenere Sulfurea
Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo Lineare chiamato Luminescenza. Esso crea una fonte di luce che può illuminare un'area avvolta nelle tenebre. Tale fonte di luce si sposta con il gruppo e persiste un considerevole lasso di tempo.

IN WIS (Coordinate)
Reagenti: Ombra Notturna
Questo incantesimo indica le coordinate geografiche della posizione in cui si trova il mago (come se stesse utilizzando un sestante), persino se si trova nel sottosuolo.

Il Secondo Cerchio di Magia

AN JUX (Disattiva Trappole)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo distrugge la trappola sul quale viene lanciato.

ORT YLEM (Incantare)
Reagenti: Perla Nera, Radice di Mandragora
Questo incantesimo può incantare fino ad un'intera faretra di frecce o di quadrelli, che emaneranno una luminescenza blu.
Tali proiettili incantati colpiranno sempre il loro bersaglio, infliggendo un danno considerevolmente superiore al normale.

VAS FLAM (Esplosione di Fiamme)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Perla Nera
Questo incantesimo fa partire dal mago un'esplosione di fiamme che colpisce il suo bersaglio.

VAS LOR (Luce Superiore)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Radice di Mandragora
Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo del Primo Cerchio chiamato Luce e, di conseguenza, ha una durata assai maggiore.

VAS AN NOX (Cura di Massa)
Reagenti: Radice di Mandragora, Aglio, Ginseng
Questo incantesimo è una versione potenziata dell'incantesimo del Primo Cerchio chiamato Cura, avendo effetto, contemporaneamente, sul mago e su tutti i membri del suo gruppo.

UUS SANCT (Protezione)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Ginseng, Aglio
Questo incantesimo rende chi ne beneficia più arduo da colpire in combattimento, rendendolo inoltre invulnerabile alle trappole e ad altri pericoli simili.

ORT POR YLEM (Telecinesi)
Reagenti: Muschio Sanguinoso, Radice di Mandragora, Perla Nera
Questo incantesimo permette al mago di manipolare gli oggetti senza toccarli.

POR ORT WIS (Occhio Magico)
Reagenti: Muschio Sanguinoso, Ombra
Notturna, Radice di Mandragora, Cenere Sulfurea, Perla Nera, Tela di Ragno
Questo incantesimo consente al mago di far spaziare la sua vista per lunghe distanze, attraversando qualsiasi ostacolo esistente fra lui e ciò che desidera vedere.

Il Terzo Cerchio di Magia

DES SANCT (Maledizione)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Ombra Notturna, Aglio
Questo incantesimo getta una maledizione minore sul nemico, rendendolo più facile da colpire in combattimento e, al tempo stesso, rendendogli più difficile colpire il mago o i membri del suo gruppo.

MANI (Guarigione)
Reagenti: Ginseng, Aglio, Tela di Ragno
Questo incantesimo cura metà delle ferite subite dal suo beneficiario.

AN POR (Paralisi)
Reagenti: Tela di Ragno, Ombra Notturna
Questo incantesimo paralizza all'istante un nemico per un breve periodo di tempo.

VAS WIS (Scrutare)
Reagenti: Ombra Notturna, Radice di Mandragora
Questo incantesimo permette al mago di scrutare il mondo intero e di sapere esattamente la sua posizione in esso.

IN NOX (Veleno)
Reagenti: Ombra Notturna, Muschio
Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo Lineare chiamato Spegnere. All'interno di una certa area, estingue le fiamme di tutti gli oggetti che possono essere spenti.

VAS UUS SANCT (Protezione di Massa)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Ginseng, Aglio, Radice di Mandragora
Questo incantesimo è l'equivalente dell'incantesimo del Secondo Cerchio chiamato Protezione, solo che ha effetto, contemporaneamente, su tutti i membri del gruppo del mago.

IN ZU (Sonno)
Reagenti: Ombra Notturna, Tela di Ragno, Perla Nera
Questo incantesimo fa addormentare il suo bersaglio.

KAL BET XEN (Sciame)
Reagenti: Ombra Notturna, Radice di Mandragora, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo evoca uno sciame di insetti che attaccano, da tutte le direzioni, i nemici del mago.

Il Quarto Cerchio di Magia

KAL XEN (Evocare Animale)
Reagenti: Tela di Ragno, Radice di Mandragora
Questo incantesimo evoca un animale selvaggio che combatte al fianco del mago contro qualunque nemico.

ORT GRAV (Fulmine)
Reagenti: Perla Nera, Cenere Sulfurea, Radice di Mandragora
Questo incantesimo consente al mago di lanciare un fulmine talmente distruttivo che nessuna armatura sarà in grado di proteggere il suo bersaglio.

KAL POR YLEM (Punto di Ritorno)
Reagenti: Radice di Mandragora, Perla Nera, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo crea un "segno" magico (ma invisibile) su una qualsiasi delle otto pietre colorate che il mago può utilizzare in questo modo. Tale pietra potrà poi essere utilizzata per l'incantesimo del Quarto Cerchio chiamato Ritornare.

VAS DES SANCT (Maledizione di Massa)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Ombra Notturna, Aglio, Radice di Mandragora
Questo incantesimo è del tutto simile a quello del Terzo Cerchio, con l'unica differenza che ha effetto su un intero gruppo di nemici del mago.

KAL ORT POR (Ritorno)
Reagenti: Radice di Mandragora, Perla Nera, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo è un incantesimo minore di teletrasporto. Quando viene lanciato su una pietra "segnata", teletrasporta il mago e tutto il suo gruppo nel luogo dove fu lanciato l'incantesimo Segnare su quella pietra.

WIS QUAS (Rivelare)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Muschio Sanguinante
Questo incantesimo rende visibili tutte le cose invisibili nel suo raggio d'azione.

KAL WIS GORP (Spiritismo)
Reagenti: Muschio Sanguinoso, Radice di Mandragora, Ombra Notturna, Tela di Ragno, Cenere Sulfurea
Questo incantesimo permette al mago di parlare, fino all'alba, con i fantasmi di persone morte recentemente. Il mago saggio, che intende visitare Skara Brae, farà bene ad portare con sé una buona scorta dei reagenti necessari per lanciare più volte tale incantesimo.

EX POR (Scassinare)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo scassina le serrature chiuse magicamente, comprese quelle di porte e scrigni.

Il Quinto Cerchio di Magia

AN XEN EX (Charme)
Reagenti: Perla Nera, Ombra Notturna, Tela di Ragno
Questo incantesimo può essere utilizzato sia per convincere un nemico o una creatura a fare ciò che vuole il mago, sia per liberare una persona che si trovi sotto l'effetto di un altro incantesimo di Charme.

POR XEN (Danzare)
Reagenti: Radice di Mandragora, Aglio, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo fa iniziare a ballare chiunque si trovi nel raggio visivo del mago (eccetto il mago stesso e il suo gruppo).

AN GRAV (Dissolvi Campo)
Reagenti: Aglio, Perla Nera, Cenere Sulfurea, Tela di Ragno
Questo incantesimo può dissolvere ogni tipo di barriera magica, come ad esempio uno Scudo di Fuoco.

VAS FLAM HUR (Esplosione)
Reagenti: Radice di Mandragora, Cenere Sulfurea, Perla Nera, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo crea una palla di fuoco che viene scagliata ed esplode addosso al bersaglio scelto dal mago.

IN FLAM GRAV (Campo di Fuoco)
Reagenti: Perla Nera, Cenere Sulfurea, Tela di Ragno
Questo incantesimo crea una parete di fuoco che separa il mago dai suoi nemici.

VAS MANI (Guarigione Superiore)
Reagenti: Ginseng, Tela di Ragno, Radice di Mandragora, Aglio
Questo incantesimo guarisce completamene una persona ferita.

SANCT LOR (Invisibilita')
Reagenti: Ombra Notturna, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo rende il mago non individuabile, non solo alla vista, ma anche ad ogni altro normale mezzo di individuazione. Tuttavia ci sono certe creature che, per ragioni diverse, sono in grado di vedere oggetti o persone invisibili.

VAS ZU (Sonno di Massa)
Reagenti: Ginseng, Ombra Notturna, Tela di Ragno
Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo del Terzo Cerchio chiamato Sonno. Fa addormentare un gruppo di bersagli, purché non facciano parte del gruppo del mago.

Il Sesto Cerchio di Magia

QUAS WIS (Incuti Paura)
Reagenti: Ombra Notturna, Radice di Mandragora, Aglio
Questo incantesimo genera un'ondata di terrore talmente forte da poter indurre ogni persona o creatura colpita, non facente parte del gruppo del mago, a scappare come se fosse in pericolo di vita.

IN QUAS XEN (Clone)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Tela di Ragno, Muschio Sanguinoso, Ginseng, Ombra Notturna, Radice di Mandragora
Questo incantesimo crea un duplicato esatto di qualsiasi specie di creatura mortale, il quale, una volta generato, combatterà al fianco dell'originale.

KAL FLAM GRAV (Anello di Fuoco)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Perla Nera, Radice di Mandragora, Tela di Ragno
Questo anello crea un cerchio di fuoco che circonderà il bersaglio del mago.

VAS IN FLAM GRAV (Colpo Infuocato)
Reagenti: Cenere Sulfurea, Perla Nera, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo genera un campo di fuoco ai piedi di tutti i nemici del mago che si trovano nel suo raggio visivo.

VAS ORT HUR (Tempesta Magica)
Reagenti: Radice di Mandragora, Ombra Notturna, Cenere Sulfurea, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo evoca una tempesta turbinante che attaccherà i nemici del mago in modo casuale, ma con potenti fulmini.

IN NOX GRAV (Campo Venefico)
Reagenti: Ombra Notturna, Tela di Ragno, Perla Nera
Questo incantesimo crea una barriera magica in grado di avvelenare tutti quelli che la toccano.

IN ZU GRAV (Campo Soporifero)
Reagenti: Ginseng, Tela di Ragno, Perla Nera
Questo incantesimo crea, dove desidera il mago, una spessa barriera magica. Tutti coloro che l'attraverseranno si addormenteranno.

VAS POR YLEM (Terremoto)
Reagenti: Muschio Sanguinoso, Cenere Sulfurea, Radice di Mandragora
Questo incantesimo crea delle violente scosse telluriche che faranno sobbalzare incessantemente i nemici del mago. Gli effetti di tale incantesimo non importuneranno il mago o il suo gruppo.

Il Settimo Cerchio di Magia

REL YLEM (Creare Oro)
Reagenti: Radice di Mandragora, Tela di Ragno
Questo incantesimo trasforma un pezzo di piombo in dieci pepite d'oro.

CORP POR (Raggio Mortale)
Reagenti: Perla Nera, Ombra Notturna, Cenere Sulfurea
Questo incantesimo consente al mago di lanciare un raggio di energia letale contro un determinato bersaglio.

TYM VAS FLAM (Esplosione Ritardata)
Reagenti: Radice di Mandragora, Cenere Sulfurea, Perla Nera, Muschio Sanguinoso, Tela di Ragno
Questo incantesimo fa esplodere violentemente qualsiasi oggetto sul quale viene lanciato, distruggendo, contemporaneamente, anche ciò che lo circonda. L'esplosione, tuttavia, è sufficientemente ritardata per permettere al mago ed al suo gruppo di allontanarsi prima dello scoppio.

IN SANCT GRAV (Campo Elettrico)
Reagenti: Radice di Mandragora, Tela di Ragno, Perla Nera, Cenere Sulfurea
Questo incantesimo crea un campo elettrico, a protezione del mago, in grado di ferire quanti cerchino di attraversarlo.

IN HUR GRAV YLEM (Nube Elettrica)
Reagenti: Radice di Mandragora, Ombra Notturna, Cenere Sulfurea, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo crea una nebbia elettrificata che, partendo dal mago, avvolge i suoi nemici e li danneggia fintanto che si trovino al suo interno.

VAS AN XEN EX (Charme di Massa)
Reagenti: Perla Nera, Ombra Notturna, Tela di Ragno, Radice di Mandragora
Questo incantesimo è simile a quello del Quinto Cerchio, chiamato Charme, ma ha effetto su un intero gruppo di nemici del mago.

IN VAS POR (Vigore di Massa)
Reagenti: Perla Nera, Radice di Mandragora, Ginseng
Questo incantesimo raddoppia la forza e le abilità combattive di tutti i membri del gruppo del mago.

VAS MANI (Ristorare)
Reagenti: Ginseng, Aglio, Cenere Sulfurea, Radice di Mandragora
Questo incantesimo guarisce istantaneamente il mago e il suo gruppo da tutte le ferite subite, dissolve ogni magia dannosa e cura tutti i veleni e le paralisi che li affliggono.

L'Ottavo Cerchio di Magia

VAS KAL AN MANI IN CORP HUR TYM (Armageddon)
Reagenti: Perla Nera, Muschio Sanguinoso, Aglio, Ginseng, Radice di Mandragora, Ombra Notturna, Tela di Ragno, Cenere Sulfurea
Si crede che questo incantesimo sia così potente da distruggere tutti gli esseri viventi del mondo intero. Per fortuna, tale incantesimo non è mai stato lanciato!

VAS CORP HUR (Vortice Mortale)
Reagenti: Radice di Mandragora, Ombra Notturna, Cenere Sulfurea, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo crea un vortice nero, nel punto scelto dal mago, che inizierà a spostarsi in modo casuale. Tutti coloro che finiscono nel vortice saranno colpiti a ripetizione da fulmini.

VAS SANCT LOR (Invisibilita' di Massa
Reagenti: Radice di Mandragora, Ombra Notturna, Muschio Sanguinoso, Perla Nera
Questo incantesimo è equivalente a quello del Quinto Cerchio chiamato Invisibilità, ma avrà effetto sul mago e su tutti gli altri membri del suo gruppo.

VAS CORP (Morte di Massa)
Reagenti: Aglio, Ginseng, Radice di Mandragora, Ombra Notturna, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo uccide all'istante tutti coloro che si trovano nel raggio visivo del mago (eccetto il mago steso e il suo gruppo).

IN MANI CORP (Resurrezione)
Reagenti: Aglio, Ginseng, Tela di Ragno, Cenere Sulfurea
Questo incantesimo, quando lanciato con successo, dà al mago il potere di riportare in vita un morto.

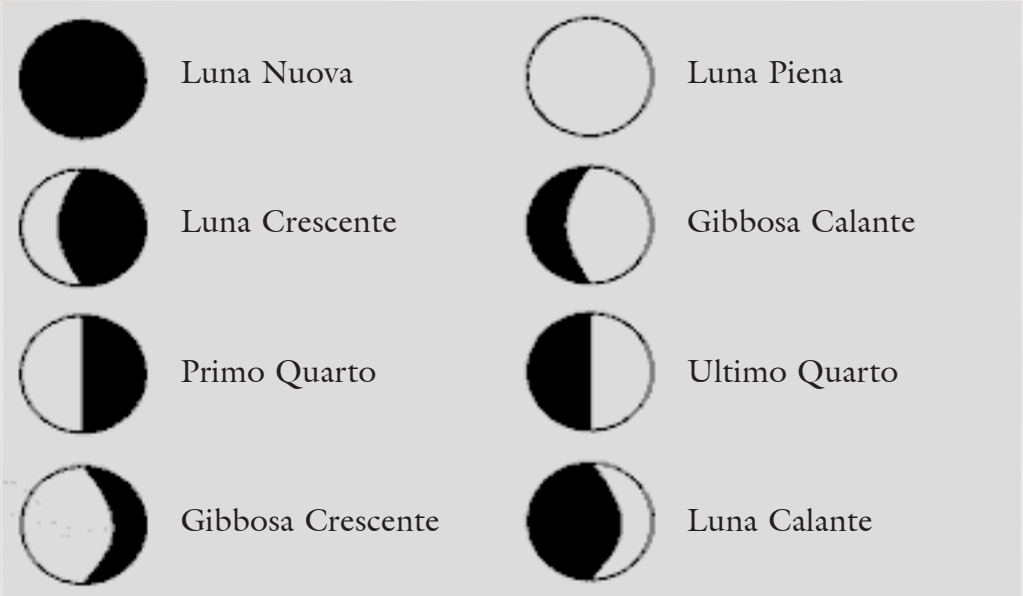
KAL VAS XEN (Evocare)
Reagenti: Radice di Mandragora, Aglio, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo evoca una potente creatura che combatterà al fianco del mago e del suo gruppo.

IN JUX POR YLEM (Lame Roteanti)
Reagenti: Perla Nera, Ombra Notturna, Radice di Mandragora
Questo incantesimo crea una girandola, composta da otto mortali spade roteanti, che si sposta verso il bersaglio prescelto.

AN TYM (Fermare il Tempo)
Reagenti: Radice di Mandragora, Aglio, Muschio Sanguinoso
Questo incantesimo arresta il passare del tempo nel mondo intero, eccetto che per il mago e per il suo gruppo.

VI. Cosmologia

Un tempo si era soliti prestare grandissima attenzione alle fasi della luna e ai movimenti degli astri nei cieli. In particolare, a quei tempi, si diffuse una grande preoccupazione per un evento che sta per manifestarsi nuovamente: "l'allineamento astronomico". Si narrava che tale allineamento avrebbe creato un passaggio fra questo mondo ed un altro. Col passare del tempo, però, l'allineamento astronomico fu dimenticato del tutto e oggi, con la fine dell'epoca della magia, tale evento sarà significativo solo per qualche astrologo.
Durante l'epoca della magia esisteva una strana forma di trasporto, costituita dall'uso di portali di luce, generalmente chiamati "Portali Lunari". E' stata accertata l'esistenza di almeno due tipi di Portali Lunari: uno blu e uno rosso.
I Portali Lunari blu appaiano in qualunque luogo siano seppelliti nel suolo frammenti di quelle rocce extraterrestri note come "Pietre Lunari". Tali portali permettevano il viaggio magico fra un portale e l'altro.
I Portali Lunari rossi si possono, invece, aprire tramite un potente artefatto, noto come Globo delle Lune. Possono condurre un viaggiatore in qualunque punto di Britannia e qualcuno ha persino ipotizzato che possano essere utilizzati per raggiungere altri mondi. In tutta la nostra storia sono esistiti solo due Portali Lunari rossi: uno usato da Lord British, l'altro dall'Avatar.
Ben poco si sa di questi portali; ma anche questi, come gli incantesimi, non funzionano più come un tempo. E non ci stancheremo mai di ripetere che, oggi come oggi, l'uso dei Portali Lunari è altamente sconsigliato: sono pericolosi e il loro uso, in questa situazione di precaria stabilità, ha già causato numerose perdite.



Ultima VII
LA FORGIA DELLA VIRTU'

Una guida all'ISOLA DEL FUOCO

Salute a te, cortese studioso. Ancora non riesco a credere ai miei sensi: mi sembra ieri che mi trovavo ancora nel Lycaeum a indagare sulle voci che circolavano al riguardo di questa strana e meravigliosa isola e ora mi trovo qui, seduto nella mia nuova casa, circondato dalla Storia!
E che Storia! Fu da quest'isola che il terribile Exodus dette inizio al suo assalto a Britannia. E fu sempre quest'isola che in seguito ospitò i Tre Santuari dei Principi delle Virtù. Quella stessa isola che poi affondò sotto le onde, diverse centinaia di anni fa...
Ed è proprio su quest'isola, l'Isola del Fuoco, che compongo questo testo. Qui, sul fondale marino, avvolto da un respiratore magico consunto dal tempo e creato da un mago che non ho mai conosciuto, posso esaminare tutti i prodotti dell'Era delle Tenebre. Scrivo adesso questi appunti nella maniera più completa che posso, perché so bene che, dopo le moltissime esplorazioni che intendo compiere, sarò troppo occupato dalla miriade di meraviglie arcane recuperate per poter prendere degli appunti dettagliati. Perciò leggi, compagno studente di vita, e sorprenditi con me.

La storia dell'Isola del Fuoco

I miei lettori mi perdoneranno per i dettagli vaghi e confusi di questo resoconto, giacché si tratta solo di annotazioni racimolate in settimane - anzi, mesi - trascorse sepolto nelle profondità del Lycaeum.
Poco dopo la caduta di Exodus per mano dello Straniero (che poi sarebbe divenuto noto come l'Avatar), Lord British creò gli otto Santuari delle Virtù. Fondò, inoltre, anche altri tre santuari, dedicati ai Principi di Verità, Amore e Coraggio sull'isola natale di Exodus, conosciuta come Isola del Fuoco. Questi santuari furono edificati per portare beneficio a tutti i cittadini di Britannia, ma per Lord British la cosa più importante era trovare un protettore, un Avatar, che potesse accorrere in aiuto di Britannia nei momenti di reale necessità. Lord British stava già pianificando il periodo che sarebbe succeduto all'Era delle Tenebre: l'Era dell'Illuminazione.
All'alba di questa nuova era, Lord British dette inizio ai suoi piani, non solo per trovare l'Avatar, ma anche per assicurarsi che egli. oltre a proteggere le Virtù ne fosse anche l'esempio vivente. Perciò decise di proteggere i tre Santuari dei Principi con mostri e trappole, affinché solo l'Avatar potesse beneficiare direttamente dei loro poteri. Lord British ingaggiò un gran numero di maghi e ingegneri, e supervisionò personalmente la

messa in opera di tali ostacoli durante la costruzione dei Santuari. In più volle che i Santuari fossero dotati della capacità di adattarsi dinamicamente all'ambiente circostante, in modo tale da poter resistere alle prove del tempo. Fu così che, molti mesi dopo, l'isola fu pronta. E la ricerca di un Avatar ebbe inizio.
Tuttavia, mentre la ricerca era appena iniziata, l'isola sparì. O, meglio, affondò per oscure e misteriose ragioni (in verità, però, sospetto che ci sia un collegamento fra questo evento e il modo in cui i Gargoyle usano Exodus come manifestazione fisica della Diligenza). Quando la notizia del triste destino dell'isola giunse a Lord British, egli credette che sia l'isola che i Santuari fossero andati perduti per sempre.
Questo è tutto ciò che so, oltre alla posizione dell'Isola. Voglio aggiungere che, se credete che tutto questo sia una leggenda, considerate che state leggendo un documento che è stato scritto fra le mura dell'antico Castello del Fuoco!

Guida del Viaggiatore

Al momento è molto improbabile che qualcun altro, oltre a me, possa posare il suo sguardo su questa terra sommersa. Sebbene sia possibile sopravvivere qui, grazie alla bolla d'aria creata da Astelleron per permettere la respirazione, dubito che qualcuno possa viaggiare fin qui senza possedere la mia immensa conoscenza nell'evocazione e nel controllo di gigantesche creature marine. Questo, almeno finché non troverò un modo per far riemergere l'isola! Solo allora, quando l'isola sarà al di sopra del livello del mare, potrete condividere con me l'opportunità di esaminarla.
Riferirsi all'Isola del Fuoco con questo termine non è del tutto esatto, poiché in realtà si tratta di tre isole. Di queste la principale, sulla quale si trova il Castello del Fuoco, è decisamente la più grande delle tre. Il Castello è circondato da montagne all'interno delle quali sono presenti numerosi tunnel. Da quel che ho potuto vedere, queste caverne furono scavate per conservare le varie prove progettate per sfidare l'Avatar, giacché tutte e tre sono raggiungibili dall'intero del Castello. Oltre a questi tre ingressi, il castello ospita il Santuario dei Principi, nel quale sono situati i tre Santuari veri e propri: Verità, Amore e Coraggio.

Sull'isola più piccola non vi è nulla di interessante, ma la seconda per grandezza, invece, sembra possedere un'importanza storica pari alla più grande delle tre. Il suo lato est è quasi del tutto privo di vegetazione, e la sabbia e le rocce che vi si trovano indicano che quest'area doveva essere, un tempo, una cava. Forse è qui che Astelleron costruì i leggendari guardiani di pietra dei Santuari, come testimonierebbe la vicinanza della sua capanna, anch'essa protetta dalla bolla d'aria. Non ho ancora svolto esplorazioni approfondite, ma i libri che vi ho visto indicano senz'altro un individuo colto. Un'ulteriore conferma delle mie ipotesi? In questa zona ci sono due grotte, oltre ad un Portale Lunare collegato con l'isola principale. La grotta a est conduce all'aria aperta, ma in una zona magica, che mi teletrasporta in un tunnel che conduce ad una radura appartata. Non sono ancora riuscito a focalizzare il ricordo, ma mi sono familiari

le pietre raggruppate in quel modo, con un albero piantato centralmente nel cerchio che formano. Forse, quando avrò raccolto ulteriori dettagli, trascriverò le mie osservazioni ma, per ora, questo è tutto ciò che so sull'aspetto geografico dell'isola.

Il Bestiario

La maggior parte della fauna dell'Isola del Fuoco non presenta notevoli differenze con quella del continente: ho avvistato roditori, cervi e anche qualche volatile. Ho notato, anche, che le pareti del castello sono bruciacchiate in più punti: senza dubbio le conseguenze di un assalto al castello ad opera di un drago, che adesso si è stabilito in uno dei tunnel della caverna principale. Durante una sua scorribanda mi ha rubato la Gemma Eterea, un oggetto di discreta importanza; appena troverò il modo di riprenderne possesso, la sua testa sarà mia.

Ma sto divagando. Indubbiamente, le creature più affascinanti che ho incontrato qui sono i golem di pietra. Di loro non avevo sentito che dei pettegolezzi, prima di arrivare qui, e solo trovarmi faccia a faccia con delle masse di roccia in movimento mi ha convinto della loro esistenza. Astelleron doveva essere veramente un maestro nella lavorazione della pietra, perché i loro lineamenti sono bellissimi. Tuttavia, non so niente delle loro facoltà mentali, giacché non mi hanno mai parlato. A dire il vero, non sono neppure sicuro che si siano accorti della mia intrusione, dato che non mi sono ancora avventurato nei pressi dei Santuari. Spero di riuscire a tornare presto in quella che ho identificato come la capanna di Astelleron, per apprendere di più sulla loro creazione, ma altre ricerche hanno la priorità su questo. Comunque, indipendentemente da come siano stati creati i golem, sono certo che per fermarli occorra ben più di una comune spada.

Altre osservazioni utili

Finalmente ho avuto un po' più di tempo per visitare l'isola. Ci sarebbe moltissimo da vedere e da annotare ma, per adesso, mi limiterò a scrivere quel che posso, prima che qualcos'altro catturi la mia attenzione. Ho deciso di ispezionare le tre statue, visto che, dopo l'attacco del drago, i tre silenziosi guardiani di pietra hanno lasciato incustodita la stanza dei Santuari.
Per primo mi sono rivolto al vecchio dall'aspetto selvaggio, presumendo che rappresentasse la Verità. Così era. Tuttavia, sono rimasto sorpreso, perché dopo aver iniziato una conversazione (del resto, che altro fare con un Santuario dei Principi?), sono stato trasportato magicamente in una delle caverne. Ho, però, deciso di non esplorarla, perché improvvisamente mi son ricordato di un tomo al quale avevo fretta di fare ritorno. Comunque, mi è servito a rammentare un antica perla di saggezza: "non fidarti mai di ciò che è evidente: cerca sempre quello che non c'è". Dopo di che sono rientrato

nel Portale Lunare, facendo ritorno alla stanza dei Santuari.
Ho imparato ben poco dal Santuario dell'Amore, così mi sono avventurato in un Portale Lunare a sud della stanza dei Santuari, situato dietro una porta segreta. Mi ha riportato sull'isola più piccola. Entrando nella caverna ad ovest, ho visto diversi barili e delle provviste, rimasti lì, evidentemente, dai tempi di Astelleron. Oltrepassando la sua capanna, ho scorto un golem nei pressi dei resti della cava. Stava osservando uno dei suoi compagni, che sembrava essere stato vittima di una brutta caduta. Li ho lasciati senza farmi notare e sono entrato nell'altra caverna. Attraversando una piccola fenditura, sono stato teletrasportato nel passaggio che conduce alla piccola radura che avevo già visto in precedenza.

Osservando di nuovo le rocce e l'albero, sono riuscito finalmente a identificarli. Le rocce indicano chiaramente la leggendaria Pietra di Castambre, mentre l'albero rappresenta niente di meno che il relativo Albero della Vita. Oltre ogni ombra di dubbio, questa doveva essere una delle sorgenti utilizzate da Astelleron per dare energia ai suoi impressionanti golem. Devo trovare i suoi diari per saperne di più, però, se la memoria non mi inganna, l'Albero della Vita non solo gli forniva il sangue per le sua magie, ma anche il "cuore".
In seguito ho esaminato anche l'altro Portale Lunare nel Castello del Fuoco. Quest'ultimo conduceva ad un altro labirinto ancora. Qui ho incontrato più golem di quanti ne avessi visti negli altri labirinti e mi ricordo di aver visto almeno un uomo. Tuttavia, costui non era più interessato a me di quanto io fossi a lui, e quindi, inevitabilmente, ci siamo ignorati l'un l'altro. Sbirciando da dietro un angolo, invece, ho intravisto un gigantesco e maestoso drago - senz'altro lo stesso che avevo incontrato in precedenza. Dietro di esso c'era una porta. Non riesco neppure immaginare cosa ci fosse dietro, ma l'atteggiamento protettivo del drago ne indicava, con tutta evidenza, l'importanza. Al momento sono troppo impegnato per perder tempo a testare il mio piano, ma sono certo che sconfiggere il drago sarebbe veramente difficile.
Prima di avventurarmi oltre, è giunto il momento di prendermi una pausa e cercare di sviluppare la mia ultima idea. Credo che essa mi permetterà di allungare la durata della maggior parte degli incantesimi basati sul movimento. Tutto quel che devo fare è aumentare la proporzione fra la tela di ragno e la quantità di muschio sanguinoso e...
Ho scoperto qualcosa di terribilmente interessante. Il cilindro scuro, che ho trovato al secondo piano, ha una natura assai più magica di quanto avessi percepito al primo momento. Sono "entrato in contatto" con esso poiché, simbolicamente parlando, si può dire che sia vivo. Non è propriamente un uomo o una pianta, ma piuttosto la forma corporea di un'energia potentissima. Non ne sono ancora certo, ma credo che questo sia ciò che resta del nucleo del famigerato Exodus. Quando avrò completato i miei studi e fatto ritorno in superficie, devo assolutamente trovare le lenti per scrutare nel vuoto e leggere il Libro della Saggezza Infinita: solo così potrò trovare conferma alla mia ipotesi.
Un’altra idea geniale! Forse, se combinassi le lenti in un modo diverso, potrei amplificare il loro effetto e strappare al Vuoto altri oggetti. E allora potrei anche…

Conclusioni

Se stai scorrendo queste pagine, significa che sono riuscito a far riemergere l'isola dal fondo marino. Mi auguro che i miei consigli e i miei avvertimenti ti siano utili. Dato che ho intenzione di restare su quest'isola per molto tempo e, in ogni caso, vi resteranno a lungo gli effetti dei miei incantesimi, ti consiglio di venirmi a cercare il prima possibile, poiché queste annotazioni sono sicuramente insufficienti. Se verrai, ti assicuro che farò del mio meglio per staccarmi dai miei studi ed essere abbastanza civile da fornirti ulteriore aiuto. Fino ad allora, caro lettore, ti auguro di avere costanza e fortuna nello scoprire e nel condividere con me questa storia.

Ultima VII Il Portale Oscuro

Istruzioni per l'uso

Menù Principale

Al termine del caricamento del gioco, parte automaticamente una sequenza introduttiva, che può essere saltata premendo il tasto [ESC]. Subito dopo appare il menù principale, con quattro opzioni:

VEDI INTRODUZIONE,
NUOVA PARTITA,
PROSEGUI IL VIAGGIO, e
RINGRAZIAMENTI

Per selezionare una di queste opzioni cliccateci sopra col mouse o utilizzate le frecce direzionali e premete [INVIO].

Per uscire dall'introduzione, dal menù di creazione del personaggio o dai ringraziamenti, premente [ESC].

VEDI INTRODUZIONE

L'introduzione spiega come e perché l'Avatar sia tornato su Britannia. Le informazioni che essa contiene sono estremamente importanti per la tua missione. Questa sequenza introduttiva è la stessa che viene visualizzata la prima volta che si lancia il gioco.

NUOVA PARTITA

Qui è dove avviene la creazione del personaggio. Questa opzione deve essere scelta la prima volta che si gioca. Quando ti viene chiesto il nome del tuo personaggio, digita il nome che desideri avere (fino ad un massimo di 14 lettere) e quindi premi [INVIO]. Fatto questo, dovrai scegliere il sesso del tuo personaggio. Con il mouse o con la barra spaziatrice, seleziona il sesso e premi [INVIO].

PROSEGUI VIAGGIO

Dopo aver creato il personaggio, questa opzione ti permette di iniziare il gioco vero e proprio. Invece, nelle partite successive, questa opzione di riporterà al tuo ultimo salvataggio.

RINGRAZIAMENTI

Questa opzione ti mostrerà tutte le persone coinvolte nella creazione di Ultima VII

ALCUNI CONSIGLI INIZIALI

Questa sezione ti guiderà per i primi minuti di Ultima VII. Non ti verrà svelato nessun segreto importante; questa sezione si limiterà a presentarti tutte le azioni più semplici che possono essere compiute all'interno del gioco. Si presume che tu stia usando un mouse, cosa del resto altamente raccomandata sia da Iolo che da Lord British.

Il gioco si apre con te, l'Avatar, che esci da un Portale Lunare Rosso ritrovandoti nella città di Britannia chiamata Trinsic. Davanti a te troverai il tuo vecchio amico Iolo e il proprietario delle stalle, Petre.

Conversare. Quando Iolo si rivolge a te, leggi tutto il testo sullo schermo e quindi premi il tasto sinistro del mouse per far proseguire la conversazione. Continua così finché Iolo non ha finito di parlare. A quel punto egli si unirà automaticamente al tuo gruppo.

Subito dopo sarai avvicinato dal Borgomastro Finnigan. Ancora una volta premi il tasto sinistro del mouse ogni volta che termini di leggere il testo presente sullo schermo. Finnigan ti chiederà di investigare su alcuni omicidi avvenuti qui a Trinsic. Sposta il cursore del mouse (una freccia verde) sulla parola "Sì" e premi col tasto sinistro per rispondergli affermativamente.

Quindi Finnigan ti chiederà se hai già visitato le stalle. Sposta il cursore sulla parola "No" e premi il tasto sinistro. Egli ti suggerirà quindi di visitarle e, essendo terminata la conversazione, potrai iniziare a spostarti in giro.

Muoversi. Tu (l'Avatar), durante i tuoi spostamenti, resterai sempre al centro dello schermo. Le stalle si trovano dietro la porta a nord (cioè in direzione della parte alta dello schermo). Posiziona il cursore in modo che punti verso l'alto (cioè verso nord) e premi il tasto destro del mouse. Farai un passo verso nord. Continua a muovere il cursore e a premere il tasto destro finché non sarai entrato nell'edificio.

Esaminare gli Oggetti. Appena tu (l'Avatar) sarai entrato nell'edificio, il tetto sparirà, permettendo a te (il giocatore) di vederne l'interno. E' stato commesso un orribile omicidio! Puoi guardare ogni singolo oggetto all'interno delle stalle semplicemente cliccandoci sopra con il tasto sinistro. Piazza il cursore sopra la chiave dorata (si trova immediatamente ad ovest del cadavere) e clicca con il tasto sinistro: apparirà la parola "chiave" (che ha lo scopo di dare un nome all'oggetto, qualora tu non fossi in grado di capire di cosa si tratti).
Chissà che questa chiave non si riveli un indizio... Muovi il cursore alla sinistra della chiave e premi due volte consecutive il tasto destro del mouse (il cosiddetto "doppio click"). Ti sposterai direttamente in quel punto. A questo punto avrai notato che col tasto destro ci si muove, mentre tutte le altre azioni, come parlare ed esaminare gli oggetti, si compiono con il tasto sinistro.

Usare gli Oggetti. Ovviamente non desideri essere disturbato mentre stai conducendo questa indagine, quindi chiudi la porta della stalla posizionandoci sopra il cursore e facendo un doppio click col tasto sinistro.

Raccogliere gli Oggetti. La chiave potrebbe essere un indizio. Sposta il cursore in modo tale che la sua punta sia posizionata sopra la chiave. Premi il tasto sinistro del mouse, senza rilasciarlo. Quindi, continuando a tenerlo premuto, sposta il cursore. Se il cursore era posizionato correttamente, noterai che la chiave si sposterà con esso. Non smettere di premere il tasto sinistro, ancora!
Per dare la chiave all'Avatar, sposta il cursore (e, con esso, la chiave) sopra il tuo personaggio; quindi rilascia il tasto sinistro. La chiave sparirà.

Esaminare l'Avatar (e Altre Cose). Per sapere se hai raccolto la chiave, fai un doppio click col tasto sinistro sul tuo personaggio. Apparirà una sua raffigurazione (si tratta della tua Schermata dell'Inventario), con alcune linee blu che indicano gli "slot" per l'equipaggiamento e per il vestiario. La chiave è nella tua mano destra.
Sposta il cursore sul grosso segno di spuntatura rosso, clicca e tieni premuto. In questo modo potrai muovere la Schermata dell'Inventario; spostala, trascinandocela, nell'angolo in alto a destra dello schermo. Quando hai trovato la posizione giusta, rilascia il tasto sinistro.
Puoi chiudere la tua Schermata dell'Inventario premendo col tasto sinistro sul segno di spuntatura rosso.

Parlare con le Persone. Forse il tuo compagno Iolo ha altre informazioni sull'omicidio. Per parlargli devi fare un doppio click su di lui. Apparirà una sua immagine accanto ad alcune sue parole. Le risposte che hai a disposizione appariranno invece al centro dello schermo. Premi col tasto sinistro su "Omicidio", per discuterne con lui.
Quando avrai finito di parlare con Iolo, fai click col tasto sinistro su "Saluti" per terminare la conversazione.

Continuare le Indagini. Mentre stai ispezionando le stalle, ci sono altre cose che puoi fare. Una buona idea è ispezionare tutto. Assicurati, in particolare, di esaminare anche il gargoyle morto nella parte nord delle stalle e la sacca appoggiata per terra. Puoi vedere i contenuti della sacca facendoci un doppio click sopra. Prova a estrarne degli oggetti, come ad esempio la torcia. Se la appoggi per terra, puoi poi accenderla con un doppio click col tasto sinistro. Un altro doppio click col sinistro la spengerà. (Nota che, fintanto che la torcia è accesa, non puoi metterla all'interno di un contenitore). In generale, apri l'inventario di tutti i membri che comporranno il tuo gruppo e fai sia un click singolo che un doppio click su ogni oggetto che possiedono: troverai tantissimi oggetti utili!

Quando avrai finito nelle stalle, vorrai andartene. Per camminare senza interruzioni premi e tieni premuto il tasto destro: camminerai nella direzione in cui punta il cursore. Più esso è distante dal centro dello schermo e più veloce ti sposterai.

Che la fortuna ti assista… il tuo viaggio prosegue!

Comandi

Ultima VII è un gioco completamente gestibile tramite mouse. E' possibile compiere tutte le azioni con i due tasti del mouse. Tuttavia, per quanti non hanno un mouse, ogni azione può essere compiuta anche con la tastiera.

USARE IL MOUSE

Per utilizzare il mouse è necessario tener presente che il pulsante sinistro si usa per compiere le azioni relative alle mani del personaggio, mentre il pulsante destro per quelle relative a i suoi piedi. In generale il cursore del mouse apparirà in due forme: una freccia verde dritta per le azioni normali e una freccia rossa dentellata per il combattimento.

Azione	Pulsante Sinistro	Pulsante Destro
Click	Guardare	Fare un Passo
Click e Trascinamento	Usare/Parlare/Attaccare	Spostarsi Direttamente in un punto
Click e Trascinamento	Spostare gli Oggetti	Camminare in una direzione

MUOVERE IL TUO PERSONAGGIO (TASTO DESTRO)

Per far camminare il personaggio si deve semplicemente puntare la freccia del cursore nella direzione in cui si desidera spostarsi e premere il tasto destro del mouse, mantenendolo premuto. Più il cursore è lontano dal personaggio, più esso si allunga e più ti sposterai velocemente. Per fermarsi è sufficiente rilasciare il tasto destro.

Quando c'è un pericolo imminente, la tua velocità diminuisce in modo inversamente proporzionale alla tua destrezza.

Un doppio click col tasto destro in un punto dello schermo ti farà spostare direttamente fin là, sempre che non ci siano ostacoli lungo il percorso (ad es. una porta chiusa).

INTERAGIRE CON GLI OGGETTI (TASTO SINISTRO)

Il tasto sinistro del mouse serve per guardare, spostare o usare oggetti, oppure per attaccare.

Guardare

Per far apparire una breve descrizione di un oggetto, cliccateci sopra col tasto sinistro.

Spostare gli Oggetti

Molto oggetti possono essere spostati da un posto ad un altro. Per spostare un oggetto sollevabile, cliccateci sopra col tasto sinistro, mantenendolo premuto. Il cursore diventerà una mano, indicando così che state trasportando l'oggetto. Spostatelo sopra il punto in cui desiderate posarlo e rilasciate il pulsante del mouse.

Spostare un oggetto sopra un personaggio, fa sì che l'oggetto vada a finire nel suo inventario. Se la sua Schermata dell'Inventario è aperta, spostando un oggetto in un contenitore della Schermata fa sì che l'oggetto vi venga depositato (vedi Schermata dell'Inventario).

Se il contenitore in cui si vuole depositare l'oggetto non si trova all'interno dell'inventario di un personaggio, per mettere l'oggetto al suo interno si deve prima aprirlo (cioè la Schermata di tale contenitore deve essere visibile) e quindi si deve trascinare l'oggetto al suo interno.

Se un oggetto è troppo pesante o troppo grosso per entrare in un contenitore, oppure il tuo personaggio non può raggiungerlo per prenderlo, verrai avvertito di ciò da una scritta rossa che apparirà sull'oggetto.

Utilizzare un oggetto

Per usare un oggetto, cliccateci sopra due volte. Ogni tipo d'oggetto funziona in modo diverso e peculiare. Per esempio, usando una lampada spenta la si accende; usando una lampada accesa la si spenge.

Alcuni oggetti possono poi essere usati su altri oggetti (ad es. un secchio può essere usato su un pozzo). Facendo un doppio click su tali oggetti il cursore si trasforma in un puntatore verde. Spostare quest'ultimo sul secondo oggetto e cliccandoci col tasto sinistro farà sì che il primo oggetto venga usato sul secondo.

Facendo un doppio click su molti oggetti utilizzabili apparirà una schermata con ulteriori informazioni su quell'oggetto. Per esempio, un doppio click su uno scrigno farà apparire una schermata che ne mostrerà i contenuti. Tali contenuti potranno quindi essere spostati o utilizzati esattamente come qualsiasi altro oggetto del mondo di gioco. Da questo punto di vista i cadaveri dei nemici caduti "funzionano" esattamente come gli scrigni.

E' opportuno aggiungere che tali schermate possono essere spostate esattamente come oggetti qualunque: tasto sinistro premuto, trascinamento e rilascio del tasto. Queste schermate possono essere chiuse premendo col tasto sinistro sulla spuntatura rossa alla loro sinistra oppure premendo il tasto [ESC] sulla tastiera.

E' possibile anche "utilizzare" le persone, in vari modi diversi. Un doppio click quando non vi trovate in combattimento serve per iniziare una conversazione con quella

persona **(Per maggiori informazioni sul funzionamento dei dialoghi vedi la Schermata di Gioco)**. Invece fare un doppio click su una persona durante un combattimento significa che volete attaccarla. Se il doppio click in combattimento, o mentre la vostra Schermata dell'Inventario è aperta, viene fatto su un membro del vostro gruppo, esso farà apparire la Schermata dell'Inventario di quel personaggio.

"Utilizzare" l'Avatar farà apparire la vostra Schermata dell'Inventario **(vedi Schermata dell'Inventario)**.

Per utilizzare un carro, fate doppio click su un posto a sedere. Quando tutti i membri del tuo gruppo si saranno accomodati, potrete partire, spostando il carro nello stesso modo in cui muovete l'Avatar a piedi. Le imbarcazioni si manovrano nello stesso modo, ma il doppio click dev'essere fatto sulle vele invece che su un poso a sedere. Per smettere di usare un carro o un'imbarcazione, fate nuovamente un doppio click rispettivamente su un posto a sedere o sulle vele.

Attaccare

Mentre siete in modalità combattimento, un doppio click col tasto sinistro su un'altra persona (che non sia un membro del vostro gruppo) o su un oggetto darà inizio ad un attacco contro quella persona o quell'oggetto. Se vi trovate in modalità combattimento e, in particolare, in una qualsiasi delle modalità che non sia la Modalità Manuale (vedi **Combattimento**), attaccherete automaticamente tutti i nemici vicino a voi.

UTILIZZARE LA TASTIERA

Anche se il mouse è altamente consigliato, è comunque possibile sostituirlo con la tastiera.

Camminare

Le frecce direzionali possono essere usate per fare un passo nella direzione desiderata. Tener premuto il tasto [MAIUSC] mentre si preme una freccia direzionale farà fare all'Avatar tre passi, invece di uno, in quella direzione. Se il tasto [BLOC NUM] è attivato durante il gioco, ogni passo dell'Avatar sarà triplo.

Interagire con gli Oggetti

Premete [BARRA SPAZIATRICE] per rendere visibile il cursore della mano. Adesso le frecce direzionali sposteranno il cursore invece che l'Avatar. Tener premuto [MAIUSC] fa spostare il cursore più rapidamente.
Considerate il tasto [CTRL] come se fosse il tasto sinistro del mouse. Per esempio, un singolo "click" serve per identificare gli oggetti, mentre un doppio "click" serve per usarli.
Quando siete in modalità di attacco non ci sarà un cursore rosso a ricordarvelo, ma gli attacchi si iniziano ugualmente con un doppio "click".

Comandi da Tastiera

C	Attiva e disattiva la modalità combattimento.
I	Apre la Schermata dell'Inventario di ogni membro del gruppo, partendo dall'Avatar.
Z	Apre la Schermata delle Statistiche di ogni membro del gruppo, partendo dall'Avatar.
S	Apre il menù di Salvataggio / Caricamento.
A	Attiva e disattiva gli effetti sonori.
V	Mostra una pergamena che indica il numero di versione della tua copia di Ultima VII
Alt-X	Chiude Ultima VII e torna al DOS
H	Inverte le funzioni dei due tasti del mouse. Il pulsante sinistro servirà quindi per muoversi, mentre il destro per interagire con gli oggetti. Il tasto "H" funziona solo con i pulsanti del mouse e non anche con i comandi da tastiera.
Esc	Chiude il menu di Salvataggio / Caricamento, se è aperto. Altrimenti chiude tutti gli altri menù e le altre schermate presenti su schermo.

Schermate

SCHERMATA DI GIOCO

In Ultima VII l'intero schermo è dedicato alla rappresentazione della mappa. I messaggi ed ogni altra informazione significativa appaiono direttamente sopra la mappa di gioco, in posti diversi.

Durante le conversazioni, un ritratto della persona con cui si sta parlando appare nell'angolo in alto a sinistra dello schermo, con il testo del dialogo immediatamente alla sua destra. Se altri personaggi si inseriscono nella conversazione, i loro ritratti appaiono immediatamente sotto al primo, sempre col testo delle loro frasi accanto. Durante le conversazioni il tuo ritratto appare invece al centro dello schermo, con gli argomenti di conversazione alla sua destra. Scegliere una parola o una frase fra quelle disponibili farà apparire la relativa risposta del personaggio con cui stai parlando.

Invece, il testo che identifica un oggetto appare sopra l'oggetto stesso. Quando invece appare del testo immediatamente sopra un personaggio, significa che quel personaggio ha appena detto qualcosa.

SCHERMATA DELL'INVENTARIO

Quando fai doppio click col tasto sinistro del mouse su te stesso, appare la Schermata dell'Inventario. Lo stesso vale per ogni altro membro del tuo gruppo, purché la tua personale Schermata dell'Inventario sia già aperta.

Colomba/Spada Infiammata. Sulla sinistra della Schermata dell'inventario c'è o l'icona di una colomba (modalità non combattimento) o l'icona di una spada infuocata (modalità combattimento). Cliccando col tasto sinistra su quest'icona si passa da una modalità all'altra. Durante il gioco invece è il colore del cursore ad indicare se ci si trova in modalità non combattimento (verde) o in modalità combattimento (rosso).

Contenitori. Un doppio click col tasto sinistro su un qualsiasi contenitore del tuo inventario ne rivela i contenuti.

Dischetto. Sulla destra della tua Schermata dell'Inventario c'è l'icona di un dischetto. Premendolo col tasto sinistro del mouse appare una finestra che consente di salvare e ripristinare una partita, di attivare e disattivare effetti sonori e musica, o di uscire dal gioco.

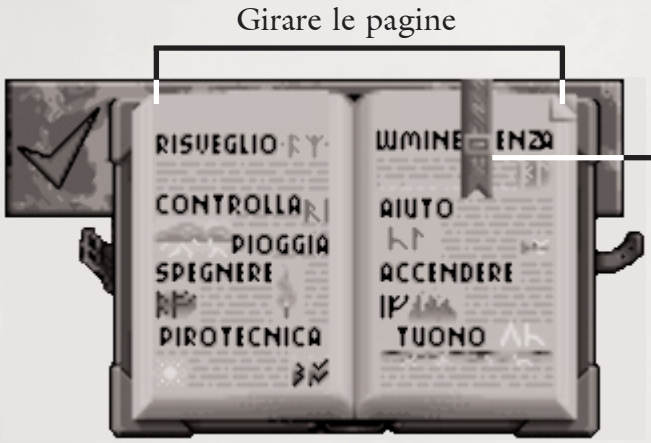
Cuore. Sotto l'icona del dischetto c'è quella del cuore. Premendola col tasto sinistro appare la Schermata delle Statistiche.

Numeri. Nella parte bassa della Schermata dell'Inventario ci sono due numeri uno accanto all'altro. (es. " 24 / 36 "). Il numero di sinistra rappresenta il peso trasportato in quel momento dal personaggio, espresso in pietre. Il numero di destra rappresenta invece il massimo numero di pietre che può essere trasportato dal personaggio. Quando compri un oggetto da un negoziante, ti verrà sempre comunicato se esso è troppo pesante per te.

Oltre al peso, gli oggetti hanno anche un volume. Quindi a volte ti verrà detto che non puoi trasportare un oggetto perché le tue mani o il tuo zaino sono pieni. Ordinando meglio il tuo equipaggiamento (ad es. riponendo l'arma nello zaino o comprando un altro zaino), riuscirai a trasportare anche il nuovo oggetto.

La Modalità di Attacco e l'**Aureola Protettiva** sono descritti nella sezione **Combattimento**.

LIBRO DEGLI INCANTESIMI



Un doppio click col tasto sinistro sul libro degli incantesimi fa apparire la relativa schermata. Per lanciare un incantesimo fare doppio click sulla relativa icona. Per selezionare un incantesimo senza lanciarlo fare un click singolo col tasto sinistro sulla sua icona; il fermaglio del segnalibro si sposterà sopra l'icona dell'incantesimo selezionato.

Ci sono sei incantesimi (*Esplosione di Fiamme, Fulmine, Esplosione, Raggio Mortale e Lame Roteanti*) che possono essere lanciati in combattimento facendo doppio click col tasto sinistro su un bersaglio, come se si volesse attaccarlo con un'arma. Se il personaggio ha il libro degli incantesimi in mano ed esso è chiuso ma con quell'incantesimo selezionato (cioè se il fermaglio del segnalibro è posizionato su quell'incantesimo), utilizzare il mouse per attaccare farà lanciare quell'incantesimo specifico (sempre che, ovviamente, ci siano i punti incantesimo e i reagenti necessari). Poi, se non siete in Modalità Manuale e avete il libro degli incantesimi pronto (cioè in mano), lancerete gli incantesimi automaticamente.

SCHERMATA DELLE STATISTICHE

La Schermata delle Statistiche elenca le caratteristiche di un personaggio, sia quelle primarie che quelle secondarie, e se egli è privo di conoscenza, avvelenato, affascinato, affamato, protetto, maledetto o paralizzato.

CARATTERISTICHE PRIMARIE

Le caratteristiche primarie sono Forza, Destrezza e Intelligenza. Sono indicate da valori che vanno da 1 a 30. Più una caratteristica è alta e meglio è. Le restanti caratteristiche sono quelle secondarie.

La **Forza** influisce su varie cose, fra cui il peso massimo trasportabile, l'eventuale danno aggiuntivo inferto con armi da corpo a corpo e il numero di ferite che possono essere sopportate prima di morire.

La **Destrezza** influisce su cose tipo la velocità di movimento e la capacità di scassinare serrature. Personaggi più rapidi si muovono ed attaccano con maggior frequenza di personaggi più lenti. La Destrezza influisce anche sull'abilità di Combattimento.

L'**Intelligenza** pure influisce su vari aspetti, fra cui l'abilità di Magia e su quanto bene vengano lanciati certi incantesimi.

CARATTERISTICHE SECONDARIE

Combattimento. Il tuo punteggio di base dell'abilità in combattimento deriva direttamente dalla tua Destrezza. Esso determina le tue probabilità di colpire il nemico in combattimento con le armi normali.

Magia. Il tuo punteggio di base dell'abilità nell'uso della magia deriva direttamente dalla tua Intelligenza. Esso determina il numero massimo di punti Mana a tua disposizione.

I **Punti Ferita** derivano direttamente dalla tua Forza. Vengono ridotti quando si viene feriti, avvelenati o quando si è affamati. Quando i Punti Ferita scendono a 0, si perde conoscenza.

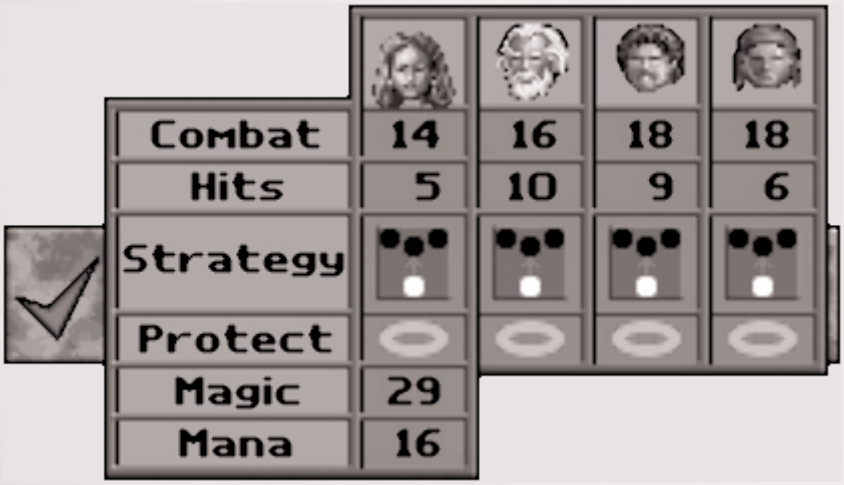
La voce **Mana** indica quanti punti di Mana si hanno disponibili in quel momento. Meno si è attivi e più rapidamente si riacquistano i punti di Mana consumati.

La voce **Livello** indica, a livello generale, la "potenza" del personaggio. Guadagnando esperienza (vedi sotto) il livello aumenta. Ad ogni incremento di livello si ottiene la possibilità di aumentare una o più delle proprie caratteristiche primarie. In più anche i Punti Ferita solitamente aumentano all'aumentare del livello.

Punti **Esperienza** sono il metro di misura del successo del personaggio. Ogni volta che si porta a compimento una missione o si uccide un mostro, ogni membro del gruppo acquista punti esperienza. Dopo aver guadagnato il numero di punti esperienza necessari, il livello del personaggio aumenta.

I punti relativi all'**Allenamento** sono collegati ai punti esperienza. Per aumentare forza, destrezza, intelligenza, abilità in combattimento e nell'uso della magia, dovete trovare un allenatore che vi faccia diventare più esperti in una o più specifiche caratteristiche. Pagando l'onorario dell'allenatore si "scambiano" punti relativi all'Allenamento con punti relativi alla caratteristica che si sta allenando (questo "scambio" rappresenta appunto lo studio e la pratica compiuta dal personaggio con l'allenatore).

Combattimento



Nell'angolo in basso a sinistra della Schermata dell'Inventario di ogni personaggio c'è un'icona che rappresenta la modalità di attacco adottata in combattimento da quel personaggio. Queste sono le modalità di attacco fra cui è possibile scegliere:

Manuale	Spetterà a te (il giocatore) scegliere ogni singola azione di combattimento.
Attacca il più debole	Il personaggio attaccherà l'avversario più debole fra quelli presenti.
Attacca il più forte	Il personaggio attaccherà l'avversario più forte fra quelli presenti.
Difenditi	Il personaggio sarà meno efficace nello sferrare colpi, ma più efficace nel pararli.
Attacca il più vicino	Il personaggio attaccherà l'avversario più vicino a lui fra quelli presenti.
Furia	Il personaggio non scapperà mai di fronte al nemico, indipendentemente da quanti danni possa aver subito.
Fuga	Il personaggio si terrà lontano da ogni avversario, ritirandosi in modo ordinato.
Casuale	Il personaggio attaccherà un nemico scelto a caso.
Proteggi	Il personaggio cercherà di proteggere il membro del gruppo che si trova in Modalità Protetto.
Fiancheggia	Il personaggio cercherà di fiancheggiare il nemico.

Se l'Avatar sceglie una modalità di attacco diversa dalla Modalità Manuale, egli sceglierà da solo i suoi bersagli (in base al criterio stabilito con la modalità di attacco selezionata) e li affronterà senza che il giocatore debba fare nient'altro. Il giocatore però può riprendersi il controllo in ogni momento (con un doppio click col tasto sinistro su un bersaglio per dirigere l'attacco contro di lui, premendo senza rilasciare il tasto destro per far spostare l'Avatar sul campo di battaglia, ecc.)

Quando non si trova in Modalità Manuale, l'Avatar non sceglierà mai automaticamente come bersagli degli avversari che stanno scappando o che non sono in grado di combattere (cioè avversari addormentati, paralizzati o privi di conoscenza), e smetterà di attaccarlo qualora una di queste due condizioni si avverasse. Per fare in modo che l'Avatar insegua un nemico in fuga o finisca un nemico incapacitato, è necessario fare doppio click col tasto sinistro sull'avversario, dopo che questi si sia dato alla fuga o sia stato incapacitato.

Modalità di Fuga

Se un membro del gruppo dovesse venire ferito gravemente, potrebbe darsi alla fuga. L'Avatar e i membri del gruppo in Modalità Furia non fuggiranno mai. Può capitare che un personaggio in fuga getti a terra alcuni dei suoi oggetti. Comunque i membri del gruppo in Modalità Fuga si ritireranno sempre in modo ordinato e non si lasceranno mai dietro oggetti in loro possesso.

Modalità Proteggi e Modalità Protetto

É possibile fare in modo che un membro del gruppo venga protetto dagli altri, cliccando sull'icona "dell'aureola", che si trova immediatamente sopra l'icona della modalità attacco di quel personaggio. L'aureola diventerà color oro, indicando che quel membro del gruppo godrà della protezione degli altri. Può essere protetto solo un personaggio del gruppo alla volta.

Notate che, se non avete indicato nessun membro del gruppo da proteggere (cioè se non avete "acceso nessuna aureola"), un personaggio che venisse ferito gravemente potrebbe "accendere" da solo la propria aureola, chiamando i suoi compagni in sua difesa. Così facendo, tutti i membri del gruppo che sono in Modalità Proteggi seguiranno il personaggio ferito, cercando di proteggerlo. Da un punto di vista pratico, l'obbiettivo principale di questi personaggi in Modalità Proteggi diventa, finché c'è una minaccia in corso, quello di combattere con chiunque attacchi il personaggio protetto.

Ultima VII

Ultima VII Il Portale Oscuro

Credits

COORDINATORE:	*The Ancient One*
PROGRAMMAZIONE E MODIFICHE AD EXULT:	*Dk*
TRADUTTORI:	*Dester* *Lauro* *Lem* *Mikeoldfield* *Silver* *The Ancient One*
DEFINIZIONE DEL GLOSSARIO:	*Die Grune Hexe* *Dk* *JCerchia* *The Ancient One*
CONSULENZE LINGUISTICHE, POESIE E CANZONI, FRASI DUBBIE, ECC.:	*Die Grune Hexe* *Elaine* *JCerchia* *Lem* *Ravenloft* *The Ancient One*

CORREZIONE ORTOGRAFICA DELLA TRADUZIONE:	*Dario* *Catslight* *Mikeoldfield* *The Ancient One*
BETATEST DELLA TRADUZIONE:	*The Ancient One*
BETATEST DELLA DEMO:	*Adam Pierson*
DOPPIAGGIO:	*Dk*
RITOCCO GRAFICO:	*Maynard* *The Ancient One*
TRADUZIONE MANUALE:	*The Ancient One*
REVISIONE MANUALE:	*Dario* *Catslight* *Sabba* *The Ancient One*
SOLUZIONE A CURA DI:	*The Ancient One*

IMPAGINAZIONE MANUALE E SOLUZIONE: *Sabba*

DOCUMENTAZIONE AGGIUNTIVA: *The Ancient One*

DOCUMENTAZIONE AGGIUNTIVA: *The Ancient One*

TRASCRIZIONE INTERVISTA A RICHARD GARRIOTT:
Ben e Kristina
Catslight
The Ancient One

TRADUZIONE INTERVISTA A RICHARD GARRIOTT:
Catslight
Dario
The Ancient One

TIMING DEI SOTTOTITOLI DELL'INTERVISTA: *Dk*

EDITING VIDEO DELL'INTERVISTA: *Shabba*

DESIGN DEL SITO "ULTIMA BABYLON": *Dk*

RACCOLTA LINK SU ULTIMA 7: *Mikeoldfield*
Tsam

BANNER DEL SITO "ULTIMA BABYLON": *Inskin*

TRADUZIONE E AGGIUNTE ALLA CRONOLOGIA DI BRITANNIA: *IlTimido*

SPECIAL THANKS:
SamTam
Tutti gli amici di IAGTG (http://www.pollodigomma.net/iagtg/) e di OldGamesItalia (http://www.oldgamesitalia.com/)
Gli autori di quel magnifico programma che è Exult (http://exult.sourceforge.net/)

Disclaimer

Questa è una patch che traduce in Italiano "Ultima 7 - part 1 Black Gate".
Una patch è un programma che per essere eseguito necessita di una copia originale del gioco.
Questa patch, creata senza fini di lucro, è gratuita e nessun compenso viene e può essere richiesto per essa, essendo stata realizzata e distribuita in ambito puramente amatoriale.
Chi volesse distribuirla è tuttavia pregato di contattare i responsabili dell'IAGTG.

Se non possedete "Ultima 7 part 1: Black Gate", NON richiedetelo a noi, perché saremo costretti a malincuore, ma fermamente, a rispondervi di no: non produciamo, né distribuiamo videogiochi, né originali, né pirata, né parte di essi.

Chi esegue questa patch lo fa a proprio rischio e pericolo. Pertanto sia IAGTG che gli autori di questa patch non sono responsabili per eventuali danni arrecati al sistema su cui la patch verrà eseguita.

Questa NON è una patch ufficiale ed è stata prodotta e distribuita SENZA il permesso dei titolari dei diritti sul gioco.