



Giurare Fedeltà

O, Perché Non si è Obbligati verso

Ogni Nobile della Propria Casata?

I nobili giurano fedeltà ai signori che si trovano più in alto nella catena di comando rispetto a loro: un nobile senza signore non solo è una persona di cui non fidarsi, ma non è neppure un vero nobile. Il rango viene conferito solo da coloro che hanno il diritto di assegnarlo (un nobile del rango di baronetto o superiore) a coloro che hanno il diritto di riceverlo (una persona di nobili natali o, in circostanze estreme, una persona che ha guadagnato il diritto compiendo qualche grande atto per la casata).

Dopo aver raggiunto la maggiore età, o alla morte dei propri genitori, il nobile pretendente sceglie di giurare fedeltà ad un signore in cambio di un titolo e di una serie di responsabilità (anche il signore ha delle responsabilità verso il suo vassallo) o di ereditare il titolo dei suoi defunti genitori. Fino a quel momento, il discendente di una casata nobile viene lo stesso considerato un nobile, ma senza titoli o doveri, e quindi privo del diritto di comandare nessuno se non i diretti servitori della famiglia. La maggior parte dei nobili giura fedeltà ai membri di rango più elevato della propria famiglia, mantenendo così il bene più prezioso della famiglia (la sua discendenza di sangue) in controllo dei propri possedimenti. Si ritiene che i nobili debbano sostenere due voti di fedeltà: uno verso il signore per cui hanno giurato (e dal quale hanno ricevuto titoli e terre) e un altro direttamente verso il capo della famiglia. A volte, questi voti possono entrare in conflitto, senza una chiara soluzione; queste tragiche divisioni di lealtà (prodotte spesso da antiche faide di sangue) sono le fondamenta dei racconti di molti menestrelli.

Il rango più elevato all'interno di una casata reale è quello di "principe" (le casate minori non hanno principi, ma al massimo dei duchi). In teoria, il principe è proprietario di tutti i possedimenti della casata e tutti i nobili della casata gli devono fedeltà. In pratica, un principe non sempre dispone della fedeltà di tutti i membri della casata e potrebbe innescare ribellioni nel caso in cui dovesse richiedere tutto ciò che gli è dovuto dai suoi vassalli; in altre parole, raramente i principi possono sfruttare a pieno le loro proprietà.

Il principe conferisce titoli e l'amministrazione di terre ad un certo numero di duchi, un rango che di solito conferisce la sovranità su di un continente, una luna o un pianeta esterno. I duchi a loro volta conferiscono titoli e il diritto di amministrare feudi ai conti (una contea o una capitale), che a loro volta nominano visconti o marchesi (città, province), che conferiscono le baronie ai baroni (rocche o distretti), che hanno come propri vassalli i baronetti (rocche e fortificazioni), che infine nominano i cavalieri (il più basso livello della nobiltà, spesso privo di doveri di amministrazione del territorio).

I legami di fedeltà di un nobile (cioè il numero di signori cui uno deve fedeltà al di sopra del proprio) non si estendono a tutti i membri di rango più elevato della casata. Sebbene tutti i nobili debbano fedeltà al loro

principe, non la devono anche a tutti i duchi, conti ecc. della casata: la devono solo a coloro con cui tracciano una linea diretta di fedeltà fino al principe. Per esempio, Sir Darkon Emilio Hawkwood di Jyväskylä (su Leminkainen) deve fedeltà al Conte Baltor (il signore che lo ha nominato cavaliere), che a sua volta deve fedeltà alla Duchessa Catherine, e tramite lei alla Principessa Victoria Hawkwood (che risiede su Ravenna, mostrando così come la fedeltà si estenda tra le stelle). Sir Darkon non deve fedeltà al Duca Redoran (o qualsiasi altro nobile minore) del continente di Grikkor, anche se entrambi devono fedeltà alla Principessa Victoria. Notate che se anche Darkon stringesse un patto con il Conte Baltor, egli avrebbe doveri nei confronti di tutti i signori di Baltor di rango più elevato del proprio, ma non verso quei baronetti, baroni o visconti che non devono fedeltà al Conte Baltor (ovvero, i vassalli di un altro conte).

Quali che siano i legami maggiori o minori di fedeltà, il signore che ha accettato per primo il vassallaggio di un nobile è il più importante e quello cui il nobile deve dare particolare attenzione, a meno che il nobile in seguito non salga ad un rango più elevato del suo (tramite i signori del suo signore), recidendo l'iniziale legame di fedeltà. Anche allora, si deve sempre onore e rispetto al proprio primo signore.

Salire di Rango

Una volta che un nobile ottiene un titolo, spesso trascorre molto tempo a studiare modi per ottenere ranghi più elevati. Spesso, ciò avviene impressionando il proprio signore (o il suo signore, o il signore del suo signore ecc.) con la propria lealtà, valore (nei complotti, tattica, morale ecc.) o tramite debiti o favori ("se gli salvo la vita, egli mi dovrà qualcosa"). I nobili possono salire di rango anche ereditando un titolo da un parente defunto o ottenerlo tramite il diritto di matrimonio.

Per i giocatori, ciò significa conoscere i signori cui i loro personaggi devono fedeltà e scoprire cosa valutano degno di una promozione: può trattarsi di qualcosa di semplice come raccogliere il maggior numero di tasse per la stagione o qualcosa di difficile come esorcizzare il demone che si dice possieda la madre del conte.

Per i gamemaster, ciò significa conoscere i signori che controllano il destino di un personaggio (quelli con cui condivide legami di fedeltà) e usarli come PNG in situazioni progettate per far sì che i personaggi vengano notati e prendano vantaggio di loro: progettate quali possibili eventi o risultati siano necessari affinché un sovrano elevi di rango un personaggio, e aspettate per vedere se il personaggio riuscirà a soddisfarli.

Per esempio, un marchese ammalato ha bisogno di una rara pianta aliena per fermare il veleno che ne sta tormentando il corpo (sommistratogli da un rivale privo di scrupoli), ma non ce n'è traccia nel feudo o sul pianeta. Qualsiasi personaggio giocante che può mettersi alla ricerca e tornare con la pianta (salvando così la vita del marchese) potrebbe essere ricompensato con un rango più elevato (purché il suo rango attuale sia inferiore a quello del marchese). Naturalmente, l'unico esemplare di questa pianta si troverà nel feudo del sospetto avvelenatore del marchese...

Di solito, i ranghi al di sopra di quello di cavaliere conferiscono delle terre, ovvero il dovere di amministrarle (in realtà, la terra in sé è proprietà della casata). I nobili terrieri vengono più correttamente chiamati "signori". I feudi vengono conferiti per tutta la vita (e tornano al signore che li ha conferiti alla morte del vassallo) o in forma ereditaria (gli eredi del ricevente possono ereditare la terra).

Il rango può essere rimosso da un signore (o dai suoi superiori), ma di solito ciò avviene solo in casi estremi, come tradimenti che hanno provocato grandi perdite per la casata. Però, nel teatro degli intrighi reali post Guerre dell'Imperatore, intralciare i piani di un potente superiore potrebbe essere sufficiente per far togliere il rango al personaggio (sebbene queste dimostrazioni di isteria non suscitino grande lealtà nei confronti dei vassalli di questi signori: a meno che non siano tipi da governare i propri nobili con la paura).

Doveri del Vassallaggio

Ranghi diversi conferiscono doveri differenti. Il più comune conferimento di terre per ogni rango è indicato sopra, ma non sempre corrisponde, in particolare nei casi dei signori che hanno perso terre a causa degli eventi delle Guerre dell'Imperatore ma che ancora mantengono i loro titoli (e quindi il diritto di conferire titoli minori ai nobili, incuranti delle terre). Seguendo la regola alla lettera, una volta che un nobile ha perso le sue terre, egli dovrebbe perdere anche il rango che gli è stato conferito, ma la pratica assunta durante le Guerre dell'Imperatore era di presumere che le terre perdute sarebbero state eventualmente riconquistate e così raramente i titoli venivano rimossi. Ora che l'Imperatore siede sul trono, le casate reali vogliono ancora di più tenersi stretti i propri privilegi e non sono disposte a rimuovere titoli anche se non hanno terre sufficienti per mantenerli: sostengono, infatti, che le vecchie terre possano ancora essere recuperate (e, infatti, ci sono molte dispute legali che affollano la corte dell'Imperatore) o se ne possano trovare ancora di nuove (magari nello spazio barbarico).

Sebbene ci sono molti dettagli da discutere sulle responsabilità che un vassallo deve al suo signore, si possono riassumere come segue: servire la casata nel miglior modo possibile, accrescere i suoi possedimenti, obbedire al proprio signore, e amministrare bene le sue terre (raccogliere tasse, balzelli e il resto del denaro dovuto, armare i cittadini in caso di bisogno). Naturalmente il modo in cui questi dettami vengono eseguiti varia di feudo in feudo e di casata in casata.

Col salire di rango dei personaggi giocanti, aumenterà anche il loro carico di doveri: ci saranno affari da seguire oltre le avventure. Per questa ragione, molti dichiarano "erranza" e divengono cavalieri erranti, rifiutando titoli maggiori e conferimenti di terre in cambio di una piccola somma di denaro extra e la possibilità di vagare liberamente (sebbene rimangano al servizio del proprio signore). Inoltre, i nobili il cui signore muore possono scegliere di divenire erranti piuttosto che giurare fedeltà ad un altro signore.

I cavalieri erranti vengono considerati cani sciolti e raramente salgono ai livelli più alti, se non tramite gloria personale; sono socialmente inferiori rispetto ai nobili di eguale rango, sebbene le loro imprese li possano rendere lo stesso popolari (o disprezzati). Nel periodo successivo alle Guerre dell'Imperatore, molti signori ora senza terre si sono dichiarati erranti. È scelta di un signore accettare o no la richiesta di erranza di un vassallo.

Doveri Signorili

In cambio dei doveri di vassallaggio, un signore deve al vassallo le seguenti cose: un trattamento onorevole adatto al suo rango, armi e armatura (può trattarsi di qualcosa di semplice come una spada corta e un'armatura di cuoio, o qualcosa di grande come un fucile fulminatore e uno scudo di energia) e mantenimento (cibo e riparo nei suoi possedimenti).

Due cose impediscono ai signori di nominare troppi cavalieri al proprio servizio: la tradizione nobiliare ritiene che solo i diritti di sangue producano un vero nobile (i non nobili che ricevono dei titoli, raramente hanno l'addestramento e la predisposizione per governa-



re, tanto meno la capacità di non mettere in imbarazzo il proprio signore), e i soldi per il mantenimento di un cavaliere sono spesso spesi meglio altrove, a meno che il feudo non sia minacciato dalla guerra. Un signore che conferisce troppo liberamente il cavalierato potrebbe anche subire l'ira dei suoi signori.

Un signore ha anche dei doveri verso i suoi uomini liberi e servi, sebbene siano più semplici: protezione dagli assalti dei nemici e buon governo (spesso ignorato se la Chiesa non interviene; vedi Appendice: Opere Buone in I Sacerdoti del Sole Celeste).

Amministrazione del Feudo

Non tutti i feudi sono uguali, alcuni sono più grandi di certi dello stesso tipo (una baronia pastorale su Graal potrebbe essere più grande di un affollato feudo su Criticorum). I feudi possono essere valutati in base ai tratti sotto indicati. Questi tratti sono considerati in base ad altri feudi dello stesso tipo: una baronia con una Grande popolazione rimane in ogni caso più piccola di una contea con una popolazione Piccola (perlomeno in teoria: mondi desolati come Atopia offrono eccezioni a questa regola).

Nome: Il nome del feudo, seguito dalla sua collocazione. Tra parentesi, viene messo il nome del pianeta.

Tipo: Baronia, marchesato, contea ecc. In generale un ducato occupa un intero continente o luna, una contea controlla un continente o una capitale, mentre un marchesato una porzione minore di una contea (una città importante o una provincia), una baronia o uno sceriffato comprendono un borgo o una fortificazione importante.

Sovrano: Il signore che governa il feudo. Tra parentesi viene indicata la qualità del governo (Giusto, Generoso, Neutrale, Duro, Tirannico) che serve a determinare il morale della popolazione.

Maniero: Il sovrano mantiene un maniero o una villa, come sito del governo del feudo. Il suo nome e collocazione (tra parentesi o come parte del nome) dovrebbero venire indicati qui. Sebbene nel feudo possano esserci altri manieri nobiliari e fortificazioni, la dimora principale è il centro politico e spesso anche sociale del feudo, intorno al quale sorgono villaggi, paesi o città.

Guarnigione: La potenza militare del feudo. Maggiore è l'importanza tattica o strategica del feudo, maggiore sarà la sua guarnigione (e spesso verrà potenziata dalle truppe di un signore maggiore). Vedi la tabella Guarnigione del Feudo. In genere, un duca comanda una legione, un conte o un marchese un reggimento e un barone una compagnia.

Popolazione: La popolazione conosciuta del feudo, che comprende i suoi servi vassalli, gli uomini liberi affittuari e anche gli uomini liberi proprietari terrieri (che di solito possiedono solo piccoli appezzamenti di terreno). La popolazione del feudo serve anche a determinare quante tasse può raccogliere il signore (vedi Affluenza, sotto).

Invece di rigidi numeri, questa voce può essere divisa in tre categorie: Minuscola (0), Piccola (1), Media (2), Grande (3). (I valori numerici tra parentesi vengono spiegati sotto Affluenza, più oltre). Qui viene indicato anche il morale della popolazione: Alto, Buono, Neutrale, Basso, Oppresso. Migliore è il morale della popolazione, meglio questa combatterà quando verrà chiamata a difendere la sua terra contro gli attacchi nemici e più facilmente accetterà tasse pesanti.

La qualità del governo del signore viene spesso riflessa direttamente dal morale della popolazione (ovvero un governo Giusto produce un morale Alto). La Chiesa può però operare per alzare il morale sotto un governo negativo, o abbassarlo in caso di buon governo, secondo il suo atteggiamento (gli Avestiti raramente alzano il morale) o i suoi rapporti con il signore (i sacerdoti possono predicare intenzionalmente contro il signore).

Risorse: Le risorse prodotte dal feudo, che aumentano le sue ricchezze e importanza (vedi Affluenza, sotto). Può trattarsi di cibo, minerali, artigianato, truppe addestrate (la sua popolazione sono un bene esportabile), e addirittura balzelli raccolti attraverso il feudo.

Guarnigione del Feudo

Livello	Truppe	Complemento
1	Servi adunati	Dipende dalla popolazione
2	Guardiani della casata	5-15
3	Mercenari	5-25
4	Cavalieri	1-10 (sono in grado di comandare con maggiore efficacia truppe di livello inferiore)
5	Plotone	50
6	Compagnia	100-250
7	Battaglione	2-3 compagnie
8	Reggimento	1000-2000
9	Legione	10000
10	Più legioni	20000+

Indicate i tipi di risorse e, tra parentesi, il loro valore: Scarsa (0), Fruttuosa (1), Prospera (2), Abbondante (3).

Se le risorse del feudo dipendono troppo dalla felicità della popolazione (artigianato, commercio, turismo ecc.) allora il morale del feudo può influenzare la produzione di risorse. I feudi che si affidano al lavoro fisico (miniere, agricoltura ecc.) possono di solito mantenere la propria produzione anche in casi di basso morale (almeno per un po').

Affluenza: La combinazione delle tasse del feudo e del denaro che produce vendendo le sue risorse offre una rapida misurazione della sua affluenza e quindi dello standard di vita del suo signore. Sebbene un signore possa ripulire le ricchezze di un feudo per migliorare il suo standard di vita, questo viene spesso considerato un governo Duro o Tirannico, e alla fine produce un basso morale e una minore produzione di risorse; se mantenuto, può portare a rivolte.

Il rango dell'affluenza è il seguente: Impoverito (0), Povero (1), Buono (2), Benestante (3), Ricco (4), Molto Ricco (5), Sfacciatamente Ricco (6). (Gli ultimi cinque tratti sono identici alle attività di un personaggio). Determinate questo valore sommando il valore della popolazione del feudo (il numero dato sopra tra parentesi) al suo valore di risorse. Per esempio, un feudo con una popolazione Piccola ma con risorse Abbondanti produce un feudo Ricco.

Legami Politici: Copre le più importanti alleanze o rivalità del feudo con i suoi vicini o con stranieri interessati ad esso. Indica le persone importanti, i feudi o le fazioni e indica il loro rapporto tra parentesi: Forte, Buono, Neutrale, Rivale, Nemico.

Le categorie più importanti sono: la casata regnante del feudo, le casate nobiliari vicine, la Chiesa e la Federazione Mercantile. Dichiarare embarghi e compiere ostruzionismo contro un feudo sono tattiche spesso impiegate dalle gilde maltrattate. Allo stesso modo, i sacerdoti possono infiammare (o addirittura comandare) rivolte e assalti (vedi I Sacerdoti del Sole Celeste); gli assalti sanzionati ufficialmente, seppure rari, rischiano l'ira dei livelli superiori della Chiesa, nel caso le forze militari fossero troppo violente nel loro contrattacco.

Territorio: Una descrizione geografica del feudo: si tratta di una giungla su un'isola o di un'aperta pianura nel cuore di un continente temperato?

Esempio di Feudo: Contea Ilini,

Jyväskylä Settentrionale (Leminkainen)

Tipo: Contea

Sovrano: Conte Baltor (Generoso)

Maniero: Villa Myrven (punta nord orientale della Baia di Credia)

Guarnigione: 7

Popolazione: Grande (Buono)

Risorse: Prosperose (grano rosso)

Affluenza: Ricco

Legami Politici: Casata Hawkwood (Forte), Chiesa (Neutrale), Barbari Valdalla (Rivale)

Territorio: La Contea di Ilini domina la porzione settentrionale del continente Jyväskylä, rivolta verso il Grikkor sud occidentale dall'altra parte dell'Oceano di Credia. Temperature fredde e buone precipitazioni assi-

curano un abbondante raccolto in molte sue fattorie, sparse per tutta la regione e divise da dense foreste. È divisa in numerose baronie e sceriffati.

Scherma Specializzata

Sebbene la scherma sia un'arte antica, con maestri di duello che impartiscono le stesse lezioni basilari agli allievi di qualsiasi origini (in particolare casate) hanno proprie manovre. Chiunque può re queste manovre, ma i membri casate devono essere in grado di dare il loro addestramento. Per gli Hazat tendono ad essere duellanti, che si muovono costantemente. Casata Hawkwood preferisce un calcolo che finisce per sopraffare. Gli al-Malik seguono uno stile più lasciando sprecare tutte le energie. Li Halan tendono a concentrarsi aspettando il momento giusto per Decados... beh, basta vincere.

Nuove Manovre di Scherma (VP)

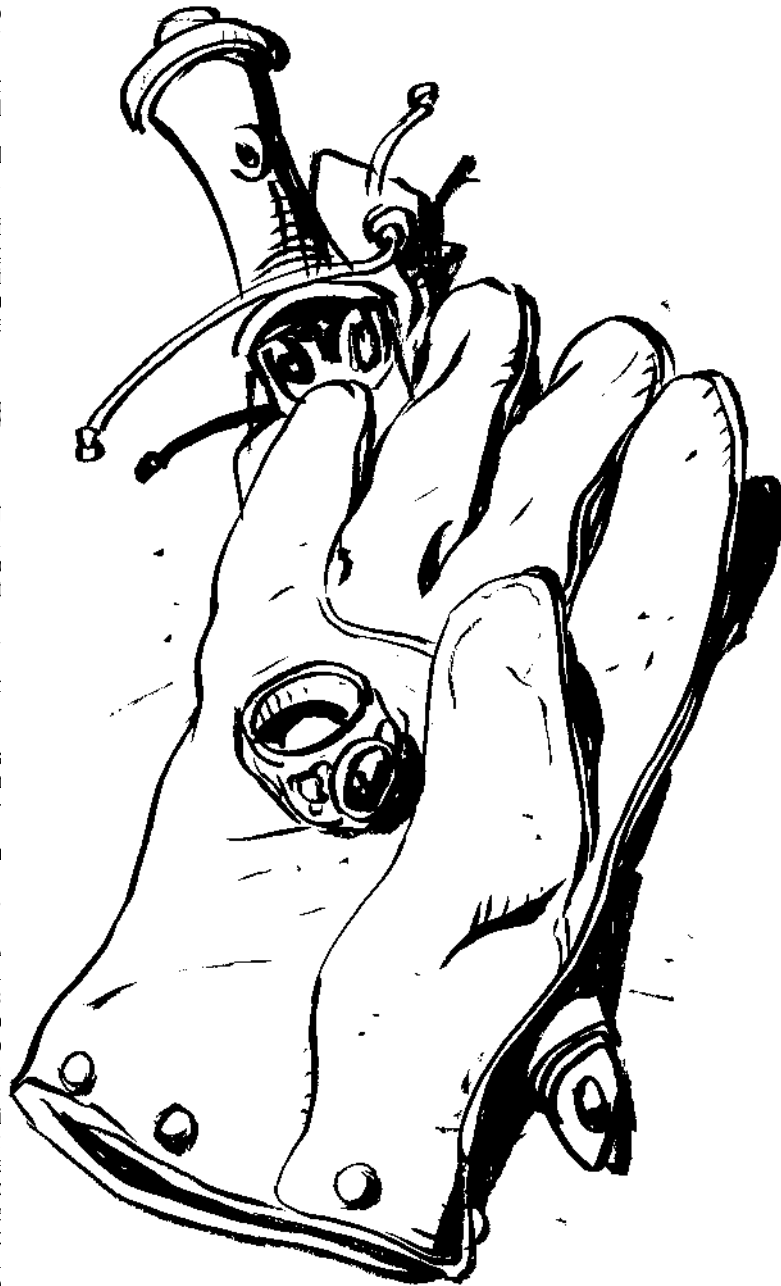
System/Giochi di Po

Avanzata Hawkwood: Gli hanno a lungo creduto nell'inesorabilità della propria casata, e questa è la loro credenza. Gli Hawkwood sfruttano un vantaggio lentamente e metodico, continuando a spingere il proprio avversario. Ogni dado vittorioso è contrapposto di Costituzione + mette di avanzare di un metro, l'avversario indietreggia di un eguale. Se qualcuno viene spinto oltre i limiti, riceve un tiro Destrezza + riuscire a trovare un appiglio. Hawkwood non conta come un'azione, ma la penalità per le azioni. Essa fa parte dell'azione che l'ha intraprendendo.

Diversione Decados: Decados hanno padroneggiato l'arte della subdola suggestione. Questa manovra non include niente di così ovvio come urlare, "Guarda dietro di te!" o lanciare della sabbia negli occhi di qualcuno. Comprende invece una serie di sguardi, movimenti con la testa, gesti e espressioni facciali che le loro menti vengono registrate dal proprio avversario durante il corso del duello. L'avversario si distrae, guardando altrove mentre l'altro compie un tiro. Estro durante il turno DOPO aver annunciato la diversione. Ogni dado vittoria sottrae uno dall'obiettivo.

tivo del tiro per colpire dell'avversario. Questa penalità dura solo fino al prossimo turno. La Diversione Decados non conta come un'azione, ma il Decados può compiere solo un'altra azione nel turno in cui tenta una diversione.

Martello Hazat: Sebbene le altre casate possano deridere una mancanza di sottigliezza, gli Hazat hanno scoperto che la forza bruta è un modo eccellente per rag-



progettato in trarre le armi, punto, obbligo o indebolire il punto vittorioso di dadi per la parata o effetto sugli

: Le leggende manovra ad "Pancreatore", che sono apocriefe, Halan amano. Li Halan lo sviluppato tipo di parata prende la mano della croce del portale di salto. Fornisce un'eccellente barriera contro la maggior parte degli occhi, ma è difesa inadeguata contro i semi-affondi (non alcun bonus essi).

Secondo Colpo al-Malik: non è un piano e uno di riserche l'attacco, ma se così è un altro già schermidore di questo Colpo non è altro in quel che schivare. Il è un normale se subisce di -1 al suo colpisce, alloggiamento per le azioni per il ece effettuare na penalità di

Manovre di Scherma Specializzate delle Casate

Azione	LVL	Tiro	Iniz	Obiettivo DNN	Effetto
Avanzata Hawkwood	5	Cos + Vigore			Il personaggio avanza (e il nemico retrocede) di un metro per dado vittoria
Diversione Decados	4	Estro + Raggirare			Sottrae punti vittoria dal tiro per colpire dell'avversario
Martello Hazat	6	Des + Mischia			Ogni punto vittoria riduce i dadi di parata o armatura dell'avversario di uno
Sacra Parata Li Halan	5	Des + Mischia		+4	Nessun bonus contro la manovra Affondo
Secondo Colpo al-Malik	6	Des + Mischia		-1/-5	Il personaggio può compiere un secondo attacco se il primo fallisce

Nuovi Talenti (d20 System)

Tutti i seguenti talenti possono essere selezionati tramite i talenti marziali del soldato (ma non del lupo delle stelle).

Avanzata Hawkwood [Generale]

Prerequisiti: Bonus attacco base +5, Attacco Poderoso, Forza 13+, nobile Hawkwood livello 1+, qualsiasi altro personaggio livello 4+.

Beneficio: Fa parte di un'azione equivalente al movimento o un passo di 1,5 m. Il personaggio e il suo avversario compiono una prova opposta di Forza. Per ogni 2 punti di successo (arrotonda per eccesso), il personaggio con questo talento avanza di un passo di 1,5 m e il suo avversario retrocede dello stesso ammontare. Se qualcuno viene costretto a cadere da una sporgenza, può compiere una prova di Scalare (CD 10) per riuscire a trovare un appiglio.

Diversione Decados [Generale]

Prerequisito: Bonus attacco base +4, Raggiare 7+ gradi, Destrezza 13+, nobile Decados livello 1+, qualsiasi altro personaggio livello 4+.

Beneficio: Funziona come una Finta che abbassa anche il bonus di attacco dell'avversario fino al suo prossimo turno di 1 punto per ogni 2 punti (arrotondare per eccesso) di cui il vincitore riesce la sua prova di Raggiare contro quella di Percepire Inganni dell'avversario.

Martello Hazat [Generale]

Prerequisito: Bonus attacco base +6, Attacco Poderoso, Forza 13+, nobile Hazat livello 1+, qualsiasi altro personaggio livello 4+.

Beneficio: Con un'azione standard di attacco, per ogni due punti (arrotondare per eccesso) di cui l'attaccante supera la CA dell'avversario, il personaggio infligge un punto in più di danno (max. danno uguale alla sua Forza).

Sacra Parata Li Halan [Generale]

Prerequisiti: Bonus di attacco base +5, Parare, Destrezza 13+, nobile Li Halan livello 1+, qualsiasi altro personaggio livello 4+.

Beneficio: Funziona come il talento Parare e fornisce un bonus di schivare +4 alla CA, ma solo contro gli attacchi taglienti e contundenti.

Secondo Colpo al-Malik [Generale]

Prerequisiti: Bonus attacco base +6, Attacco Poderoso, Forza 13+, nobile al-Malik livello 1+, qualsiasi altro personaggio livello 4+.

Beneficio: Viene utilizzato in combinazione con un'azione standard del personaggio. Se riesce a colpire, non ci sono conseguenze, se manca, può compiere un secondo attacco con una penalità di -5.

