

LE SOGLIE DEL CAOS

Manuale di ambientazione - Terza iterazione



Portali segreti fra mondi, popoli innumerevoli, magia spettacolare e una cospirazione che teme la conoscenza più di qualsiasi sortilegio.

Edizione finale aggiornata: Ghur cornuti, culture guerriere opposte per Ghur e Varkh, Iskari angelici alati e nuova razza Saryn.

Nota di edizione

Questo volume raccoglie e integra la terza iterazione di *Le Soglie del Caos*. Non è un regolamento: è un manuale di ambientazione pensato per essere adattato a qualunque sistema fantasy. Descrive il principio delle Soglie, la Custodia del Velo, otto razze principali e tre mondi di riferimento: Qahsar, Morozia e Valdora.

L'ambientazione punta deliberatamente a un effetto da "spazioporto fantasy". Le città di frontiera, i bazar, i porti, i monasteri e le corti ospitano popoli molto diversi fra loro. Le culture dei mondi, però, restano riconoscibili e coerenti: arabeggiante nel deserto, slavo-russa nel nord, italiana e mediterranea nel sud.

La magia è classica, visibile e potente. La stagnazione tecnologica non nasce dall'assenza di intelligenza o di risorse, ma da un'opera politica secolare: la Custodia del Velo impedisce che scrittura, calcolo, misurazione e sperimentazione si trasformino in progresso cumulativo.

Indice

1. I principi del setting
2. Le Soglie fra i mondi
3. La Custodia del Velo
4. I popoli delle Soglie
5. Qahsar - il mondo del sole e della sabbia
6. Morozia - il mondo dell'inverno lungo
7. Valdora - il mondo delle città e delle congiure
8. Rapporti intermondo
9. Strutture di campagna
10. Appendice di consultazione rapida

1. I principi del setting

Un multiverso di mondi culturali

Ogni mondo è una realtà completa, non una semplice provincia di un unico pianeta. La maggior parte degli abitanti ignora l'esistenza delle altre realtà. Quando un viaggiatore attraversa una Soglia tende a interpretare ciò che vede come una terra remotissima, un regno oltre il mare o una regione favolosa di cui nessuna carta affidabile parla.

I tre mondi presentati in questo volume non copiano la Terra, ma evocano culture realmente esistenti. Qahsar richiama il medioevo arabo e le grandi città carovaniere; Morozia richiama i principati slavi e russi; Valdora richiama l'Italia comunale e rinascimentale. Architettura, abiti, magia, istituzioni e conflitti devono parlare la stessa lingua culturale.

Molte razze, nessun popolo-animale

Le città più cosmopolite ospitano umanoidi di molte specie. L'effetto desiderato è la varietà immediatamente leggibile di un porto interstellare, ma senza ricorrere a volpi, corvi, gatti o altri animali antropomorfizzati. Le razze sono umanoidi, aliene e fantastiche: possiedono corna, ali, scaglie, pelle minerale o occhi inconsueti, ma restano popoli dotati di culture, storie e istituzioni.

La cultura non è una conseguenza meccanica della razza. Un Ghur nato a Valdora sarà diverso da un Ghur cresciuto in un ordine sacro di Morozia; un Saryn mercante di Qahsar non penserà come un Saryn archivista clandestino. Le descrizioni razziali indicano tendenze estetiche e tradizioni comuni, non personalità obbligatorie.

Magia appariscente e potente

La magia non è un sussurro raro. È una forza visibile: mura di fiamme, tempeste rituali, campane che infrangono illusioni, giardini che cambiano geometria, icone luminose, evocazioni di vento, guarigioni, maledizioni, alchimia e divinazione. Maghi, sacerdoti, veggenti e alchimisti possono cambiare il corso di una battaglia o il destino di una città.

Eppure la magia non produce automaticamente modernità. È personale, iniziatica, costosa e difficile da replicare. Un incantatore può custodire un prodigio per tutta la vita senza trasformarlo in una tecnica accessibile. La Custodia del Velo difende proprio questa frammentazione.

La domanda centrale

*Che cosa accadrebbe se conoscenze provenienti da mondi diversi venissero scritte,
confrontate, misurate e insegnate a tutti?*

La grande tensione del setting nasce da questa domanda. Un astrologo di Qahsar, un fonditore di campane di Morozia e un alchimista di Valdora potrebbero scoprire che fenomeni considerati separati obbediscono alla stessa legge. Per la Custodia, questa possibilità vale più di una guerra e merita qualunque sacrificio.

2. Le Soglie fra i mondi

Che cosa sono

Le Soglie sono passaggi fra realtà. Alcune sembrano naturali; altre portano i segni di architetti scomparsi; altre ancora nascono accidentalmente quando forme, suoni, astri e rituali coincidono. Non esiste un'unica tecnologia dei portali. Ogni mondo li comprende attraverso il proprio linguaggio magico.

Una Soglia non appare necessariamente come un vortice. Può essere un arco murato, una porta vista dal punto giusto, una superficie di ghiaccio, un riflesso, il vano di una campana o un cortile perfettamente proporzionato. Molti attraversamenti sono scambiati per sparizioni, miracoli o morti senza corpo.

Regole narrative comuni

Ogni Soglia possiede tre elementi: un **luogo**, una **condizione** e una **chiave**. Il luogo è il punto fisico. La condizione è il momento o lo stato necessario: tramonto, gelo, eco, allineamento stellare, silenzio assoluto. La chiave è l'azione che completa il passaggio: una formula, un gesto, una sequenza di passi, un oggetto o un sacrificio.

Le Soglie stabili sono rarissime e preziose. Le Soglie intermittenti possono aprirsi per pochi minuti o una sola volta in una generazione. Le Soglie erranti cambiano destinazione. Le Soglie ferite alterano chi le attraversa o lasciano entrare fenomeni magici da un altro mondo.

Il viaggio

L'attraversamento dura normalmente pochi istanti, ma la percezione è instabile: buio, vertigine, vento senza direzione, una successione di ricordi non propri. Ogni mondo imprime alle proprie Soglie un'apparenza differente, ma il viaggiatore esperto riconosce la stessa sensazione di essere "misurato" da qualcosa che non è né luogo né creatura.

La Custodia possiede mappe frammentarie, calendari di apertura e parole-chiave. Nessun singolo archivio contiene l'intera rete: la frammentazione protegge la Custodia anche dai propri traditori.

Tre famiglie di Soglie

Porte del Viaggiatore Assente

A Qahsar si aprono in pozzi, cortili, archi ciechi e sale degli specchi. Sono governate da nomi, itinerari recitati e configurazioni stellari.

Passi dell'Inverno

A Morozia compaiono nel punto di passaggio fra due stati: acqua e ghiaccio, vapore e freddo, rintocco ed eco, luce e bufera.

Prospettive Nascoste

A Valdora si attivano attraverso geometria, teatro, pittura, giardini e punti di vista. Una parete dipinta può diventare profonda nel momento esatto.

3. La Custodia del Velo

La dottrina della conoscenza cumulativa

La Custodia ritiene che il vero pericolo non sia la magia, ma la capacità di accumulare conoscenza oltre la vita di chi la possiede. Un incantesimo segreto può morire con il maestro. Un metodo scritto può attraversare secoli e mondi. Una macchina può essere copiata da persone che non comprendono il genio del suo inventore.

Per questo la Custodia combatte alfabetizzazione diffusa, calcolo astratto, unità di misura comuni, stampa, archivi indipendenti, esperimenti controllati e collaborazione fra discipline. Non distrugge ogni invenzione: permette meraviglie uniche, automi di corte, armi rituali e opere irripetibili. Interviene quando qualcosa diventa semplice, economico e replicabile.

Metodi di controllo

Monopolio

La scrittura, l'istruzione o gli strumenti vengono riservati a caste autorizzate.

Frammentazione

Ogni scuola usa simboli, misure e terminologie incompatibili con le altre.

Sacralizzazione

Una tecnica viene trasformata in rito inviolabile, impossibile da analizzare senza apparire empio.

Cooptazione

Gli studiosi promettenti ricevono titoli, denaro e laboratori controllati.

Discredito

Il ricercatore viene accusato di frode, eresia, stregoneria o tradimento corporativo.

Eliminazione

Quando tutto il resto fallisce, officine bruciano e inventori muoiono in incidenti plausibili.

Struttura

La Custodia è una federazione di cellule. Ogni mondo possiede un volto locale, ma le cellule condividono corrieri, cifrari e alcuni luoghi neutrali. Il vertice reale è sconosciuto perfino a molti Custodi. Alcuni credono che esista un Concilio delle Nove Soglie; altri sospettano che l'organizzazione sia ormai governata da archivi magici e procedure senza un singolo capo.

Tre correnti attraversano la società. I **Prudenti** vogliono rallentare il progresso per evitare guerre intermondo. I **Dominatori** usano il monopolio del sapere per governare. I **Purificatori** desiderano spezzare o chiudere tutte le Soglie. Queste divisioni creano alleanze temporanee e possibilità di tradimento.

Volti locali

A Qahsar la Custodia agisce attraverso giuristi, astrologi di corte, archivisti e la Compagnia delle Nove Strade. A Morozia prende il nome di Sinodo della Quietude e si infila in monasteri, confessioni e fonderie di campane. A Valdora opera tramite l'Accademia della Misura Prudente, elegante rete di mecenati, banchieri, professori e capi di corporazione.

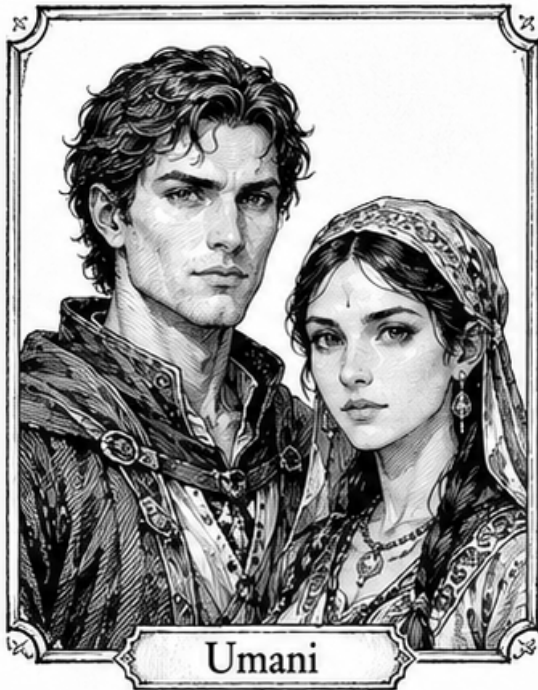
4. I popoli delle Soglie

Otto razze costituiscono il nucleo visivo del setting. Umani, Varkh, Seleni, Dravani, Ghur, Iskari, Namar e Saryn si incontrano nei grandi crocevia, ma non sono distribuiti in modo uniforme. Le pagine seguenti presentano ciascun popolo con un ritratto canonico e gli elementi essenziali per usarlo in gioco.



Tavola comparativa delle otto razze principali.

Umani



Adattabili e ambiziosi

Gli umani sono la specie più diffusa e politicamente dominante. Non possiedono un dono biologico che li definisca, ma eccellono nel combinare tecniche altrui, costruire istituzioni e adattarsi a climi, fedi e strutture sociali differenti.

Nei crocevia intermondo gli umani sono mercanti, pellegrini, diplomatici, soldati, schiavi, nobili e avventurieri. La loro varietà impedisce di considerarli un blocco culturale unico.

Molti movimenti contrari alla Custodia nascono fra gli umani, ma anche gran parte delle sue burocrazie è umana. La loro flessibilità li rende tanto innovatori quanto complici perfetti.

Varkh



Pietra, clan e durata

I Varkh sono altissimi, massicci e austeri. La loro cultura guerriera ruota attorno a clan, fortezze, genealogie, giuramenti e opere destinate a sopravvivere a chi le costruisce. Parlano poco, ricordano a lungo e disprezzano l'esibizione priva di sostanza.

Combattono con fanteria pesante, scudi, lance, asce e martelli. Prediligono posizioni difensive, assedi pazienti e disciplina collettiva. Il guerriero ideale non cerca la gloria personale: resta al proprio posto quando tutti gli altri cedono.

I Varkh rispettano l'ordine dei Ghur ma ne diffidano: considerano il loro fervore teatrale, instabile e pericolosamente ambizioso. Per un Varkh, l'onore è mantenere; per un Ghur, affermare.

Parola chiave: resistere.

Seleni



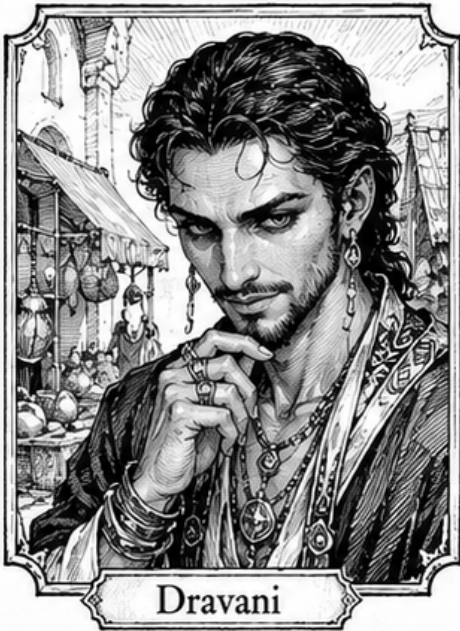
Luna, intuizione e memoria sottile

I Seleni sono pallidi, eleganti e spesso dotati di occhi grandi e profondi. Molti mostrano una particolare sensibilità a sogni, emozioni, configurazioni astrali e tracce magiche. Per questo diventano veggenti, guaritori, cantori, consiglieri e custodi di memoria.

La loro magia tende a essere raffinata ma non debole: sogni condivisi, luce lunare, divinazione, illusioni, calma, maledizioni silenziose e manipolazione della percezione.

I Seleni vengono spesso accolti nelle corti e temuti nelle campagne. La Custodia li recluta come interpreti, ma ne controlla con attenzione le scuole astrologiche.

Dravani



Commercio, ingegno e vie laterali

I Dravani sono agili, nervosi, curiosi e dotati di mani straordinariamente precise. Amano oggetti, meccanismi, contratti, linguaggi e occasioni. Sono mercanti, artigiani, esploratori, falsari, mediatori, contrabbandieri e riparatori.

La loro cultura premia l'ironia, l'accordo ben costruito e la capacità di trovare una terza via. Molti Dravani conoscono passaggi minori e Soglie che la Custodia ignora o considera perdute.

Sono sorvegliati perché hanno una naturale tendenza a confrontare strumenti, prezzi e procedure. Un Dravani con un archivio ordinato è, agli occhi della Custodia, quasi sempre un pericolo.

Ghur



Fuoco sacro, ordine e conquista

I Ghur sono massicci e cornuti. Le corna vere, spesso ornate con metalli, iscrizioni o anelli, indicano lignaggio, maturità, rango e voti religiosi. La cultura Ghur è guerriera quanto quella Varkh, ma opposta nel temperamento.

I Ghur amano liturgie di battaglia, vessilli, ordini militari, catene di comando e prove pubbliche. Il guerriero ideale guida, proclama, conquista e dimostra che la disciplina sacra può imporre ordine al caos.

Dove i Varkh sono sobri, introversi e conservatori, i Ghur sono solenni, missionari e carismatici. Pietra contro fuoco sacro; fedeltà al clan contro devozione all'ordine; durata contro affermazione.

Parola chiave: affermare.

Iskari



Ali, grazia e dominio del vento

Gli Iskari appaiono come angeli: umanoidi bellissimi, spesso inquietanti, dotati di grandi ali piumate. Le ali consentono planate e cadute controllate, ma non un volo naturale prolungato. Per sollevarsi davvero devono usare magia del vento.

Gli Iskari padroneggiano correnti ascensionali, raffiche, lame d'aria, voci trasportate, nebbie e sostegno aereo. I più potenti possono restare in cielo a lungo, creando l'illusione di una natura veramente celeste.

Sono messaggeri, nobili rituali, attori, spie e maghi atmosferici. In alcuni luoghi vengono venerati; altrove la loro bellezza è considerata una forma di arroganza biologica.

Nota: le ali non permettono vero volo senza magia del vento.

Namar



Cristallo, risonanza e profondità

I Namar sono rari, lisci e quasi traslucidi. La loro pelle sembra attraversata da vene minerali o luminose. La voce possiede spesso una risonanza insolita, e molti mostrano affinità con cristallo, memoria, pietra e vibrazione.

I Namar possono diventare archivisti viventi, consiglieri, maghi delle gemme, maestri di eco e interpreti di antiche strutture. La loro serenità tende a inquietare chi non li conosce.

La Custodia li desidera come custodi di informazioni che non devono essere scritte. Alcuni Namar, al contrario, considerano la memoria monopolizzata una forma di schiavitù.

Saryn



Scaglie, patti e intelligenza fredda

I Saryn sono uomini serpente dal corpo umanoide, ricoperto di scaglie fini. Hanno occhi a fessura, volto allungato, lingua biforcuta e un portamento aristocratico. Non sono mostri primitivi: le loro culture sono antiche, sofisticate e ossessionate dalla precisione della parola.

Eccellono in diplomazia, veleni, fascinazione, sogni, giuramenti, contratti magici e occultamento. Parlano lentamente, ricordano debiti e raramente rivelano l'intero scopo di una trattativa.

Alcune dinastie Saryn servono la Custodia e ne gestiscono archivi segreti. Altre conservano biblioteche clandestine e sono fra i suoi avversari più pazienti. Il volto Saryn, scaglioso e impassibile, è diventato un simbolo dei misteri delle Soglie.

Tratti visivi canonici: scaglie, pupille verticali, lingua biforcuta, abiti raffinati.

5. Qahsar

Il mondo del sole, delle Sette Cupole e del Mare di Sabbia

Atmosfera

Qahsar è un mondo di deserti, altipiani pietrosi, coste calde, oasi fortificate e grandi città alimentate da canali. Il tono è quello di una civiltà arabeggiante fantastica, urbana e mercantile. Cupole smaltate, minareti, terrazze, torri del vento, caravanserragli e mercati coperti definiscono il paesaggio.

È il mondo che più di tutti produce l'effetto di uno spazioporto fantasy. Nei grandi bazar si incontrano umani velati, Varkh mercenari, Seleni astrologi, Dravani carichi di amuleti, Ghur in armatura sacra, Iskari che planano fra le terrazze, Namar custodi di pozzi e Saryn diplomatici.

Le grandi potenze

Califfato delle Sette Cupole

Confederazione sacra di città-oasi formalmente unite sotto il Califfo della Cupola Velata. Ogni città conserva eserciti, leggi e interessi propri.

Emirati del Sale Rosso

Stati carovanieri dell'interno, ricchi di miniere, cavalieri e rotte segrete. Molti commerci intermondo passano qui senza essere registrati.

Città del Golfo di Zafir

Porti cosmopoliti e ricchissimi. Le Soglie marittime e i magazzini franchi rendono Zafir il principale nodo di scambio fra mondi.

Società

Mercanti, giuristi, medici, poeti, interpreti dei sogni e astrologi godono di enorme prestigio. I sovrani dipendono dalle corporazioni dell'acqua e dalle famiglie carovaniere. La schiavitù esiste, ma non è legata a una razza: guerra, debito e condanna possono privare chiunque della libertà.

La convivenza fra popoli è regolata da quartieri, corporazioni e patti di protezione. La cosmopoli non elimina il pregiudizio: ogni razza possiede reputazioni, privilegi e mestieri tradizionali, spesso contestati dalle nuove generazioni.

Qahsar: la magia

Nomi di Fuoco

I maghi pronunciano sequenze segrete che forzano temporaneamente la natura: archi di fiamma, lame di vento, sabbia vetrificata, armature luminose e sigilli che bruciano nell'aria.

Astrologia operativa

Gli astrologi non si limitano a prevedere. Amplificano incantesimi, aprono finestre divinatorie, benedicono viaggi, richiamano pioggia e costruiscono protezioni urbane legate al cielo.

Jann velati

Servitori di fumo, brace, vetro e vento vengono evocati in cerchi profumati. Non sono razze giocabili, ma entità o forme magiche temporanee.

Geomanzia della sabbia

I geomanti sollevano muri, aprono cedimenti, ascoltano fondazioni, trovano acqua e leggono tensioni nascoste nel terreno.

Alchimia del profumo

Oli, resine, fumi e polveri possono curare, sedare, suscitare sogni condivisi, alterare il coraggio o creare fuochi di proprietà insolite.

Pericolo tipico

A Qahsar il potere magico è pubblico, ma la sua trasmissione è intenzionalmente opaca. Formule, ricette e tavole celesti vengono tramandate con metafore, omissioni e cifrari rituali. Gli apprendisti imparano per imitazione, non attraverso manuali confrontabili.

Qahsar: la Custodia e le Soglie

La parola sacra

La Custodia ha diffuso l'idea che la parola scritta sia troppo potente per essere affidata a chiunque. Leggere e scrivere sono privilegi di sacerdoti, funzionari, medici autorizzati, mercanti registrati e maghi di corte. Il popolo usa memoria, sigilli, gettoni e testimoni professionali.

Le opere astronomiche vengono copiate con errori deliberati. Le unità di misura cambiano fra città. Gli alchimisti che annotano dosi, temperature e tempi in modo troppo preciso vengono accusati di voler imprigionare il respiro del mondo.

Compagnia delle Nove Strade

Pubblicamente è una confraternita di guide carovaniere. Segretamente è il braccio logistico della Custodia. Conosce Porte del Viaggiatore Assente, itinerari rituali e luoghi di scambio neutrali. Alcune guide lavorano per generazioni senza capire che certe "rotte lontane" attraversano mondi diversi.

Soglie tipiche

- Un pozzo abbandonato in cui il riflesso mostra stelle estranee.
- Un arco cieco che si apre solo dopo aver recitato al contrario l'itinerario compiuto.
- Una sala degli specchi che collega mercati di mondi differenti durante una sola notte all'anno.
- Una cisterna immobile in cui bisogna immergersi senza produrre onde.

Spunti di avventura

- Un astrologo ha costruito la prima tavola celeste realmente comparabile fra tre città e chiede protezione.
- Una carovana scomparsa ritorna con merci di Valdora, ma nessuno dei viaggiatori ricorda il passaggio.
- Un principe Ghur vuole dichiarare una guerra sacra per liberare una Soglia dalla Custodia.
- Un archivio Saryn contiene contratti che dimostrano la complicità del Califfo.

6. Morozia

Il mondo dell'inverno lungo, delle campane e dei principati

Atmosfera

Morozia è fatta di foreste di betulle e conifere, pianure innevate, paludi, laghi e fiumi immensi. L'inverno dura quasi metà dell'anno e trasforma i corsi d'acqua in strade per slitte, eserciti e mercanti.

Le città sono fortezze di legno e pietra dominate da cupole, torri e campane. Il tono è slavo-russo, epico e cupo: processioni illuminate, fumo, icone, pellicce, case da bagno, monasteri remoti e bufere che cancellano l'orizzonte.

Le grandi potenze

Trono di Velikomir

Il maggiore regno di Morozia, formalmente unito ma diviso fra principi, boiari, monasteri e governatori.

Principati del Nord Profondo

Territori austeri vicini alle grandi foreste e alle Soglie del gelo. Qui Varkh, Ghur e umani convivono in fortezze isolate.

Cintura Bianca

Frontiera di miniere, monasteri, città fluviali e fortezze. Molte campagne iniziano qui, dove legge e inverno sono ugualmente fragili.

Società

La nobiltà guerriera, i monasteri, le comunità contadine e i mercanti fluviali si contendono il potere. La religione ufficiale convive con pratiche più antiche: nodi, offerte al focolare, riti del raccolto, divinazione matrimoniale e formule pronunciate nel vapore.

I Varkh sono numerosi e rispettati come costruttori, guardiani e clan di frontiera. I Ghur dominano ordini militari e confraternite religiose. Seleni e Namar gravitano attorno a monasteri, icone e arti della risonanza.

Morozia: la magia

Icone viventi

Immagini consacrate emettono luce, spezzano maledizioni, bloccano profanatori e suscitano visioni collettive. In battaglia una grande icona può sostenere un intero esercito.

Gelo e respiro

Asceti e stregoni manipolano neve, brina, nebbia e rallentamento corporeo. Possono ibernare, camminare sul ghiaccio sottile o creare armi di gelo.

Campane

Leghe e proporzioni rituali generano risonanze capaci di svelare menzogne, disperdere illusioni, infondere coraggio, provocare paura o aprire Soglie.

Nodo e focolare

Fili, capelli, cenere, ferri e candele legano giuramenti, curano, deviano malocchi e proteggono case e neonati.

Morti ricordati

I defunti non tornano come razza di non morti, ma la loro memoria può essere resa operativa in ombre, consigli, custodi e soldati rituali.

Tensione Varkh-Ghur

Morozia è il luogo in cui l'opposizione fra le due culture guerriere appare con maggiore chiarezza. I Varkh difendono clan, mura e continuità. I Ghur organizzano ordini sacri, campagne, processioni e missioni. Possono rispettarsi sul campo e detestarsi in politica.

Morozia: il Sinodo della Quietè

Tradizione contro metodo

Il Sinodo insegna che la scrittura profana indebolisca la memoria e favorisca la menzogna. I libri sono accettabili quando custoditi dalla religione o dalla cancelleria principesca. Un artigiano può insegnare a costruire un mulino, ma non deve scrivere un trattato sui mulini.

La matematica astratta viene presentata come sterile, arrogante e spiritualmente pericolosa. Fonditori che registrano leghe e risonanze, guaritori che confrontano casi clinici e ingegneri che standardizzano fortificazioni attirano l'attenzione del Sinodo.

La confessione come rete informativa

Attraverso sacerdoti, abati e consiglieri, il Sinodo scopre invenzioni e studi proibiti prima che si diffondano. Molti principi credono sinceramente che l'organizzazione combatta eresia e sovversione, non che serva una cospirazione intermondo.

Passi dell'Inverno

- Il centro di un lago nel momento esatto in cui il ghiaccio comincia a cantare.
- Il vapore di una casa da bagno quando una porta si apre sulla tempesta.
- Il vano di una campana fra il colpo e il ritorno dell'eco.
- Una strada di neve che compare soltanto a chi trattiene il respiro per cento passi.

Spunti di avventura

- Una campana appena fusa apre una Soglia incontrollabile a ogni rintocco.
- Un monastero conserva registri clinici proibiti capaci di rivoluzionare la medicina.
- Un clan Varkh accusa un ordine Ghur di aver trasformato una difesa in crociata.
- Una processione di icone conduce senza saperlo in un altro mondo.

7. Valdora

Il mondo mediterraneo delle città-stato, dell'arte e delle congiure

Atmosfera

Valdora è una terra fertile di colline, vigneti, uliveti, boschi, laghi e coste frastagliate. Le sue città competono attraverso commercio, arte, guerra mercenaria, diplomazia e prestigio. È il mondo più vicino a una rivoluzione tecnologica.

Piazze, logge, canali, cupole, palazzi affrescati, teatri, arsenali e giardini definiscono il paesaggio. Umani, Dravani, Seleni, Iskari, Namar e Saryn vi formano una società cosmopolita, brillante e spesso decadente.

Le grandi potenze

Serenissima di Lyris

Repubblica lagunare, potenza marittima e centro dei traffici occulti fra mondi.

Ducato di Montecorvo

Stato militare ricco di fonderie, accademie e capitani di ventura.

Repubblica di Bellacorte

Città bancaria e diplomatica, formalmente libera ma dominata da famiglie, corporazioni e debiti.

Dominio di Aurelia

Centro religioso e artistico, sede di basiliche, reliquie, collezioni e misteri.

Marca di Verdemare

Regione agricola e marittima di saline, torri costiere, casati e piccoli porti.

Società

La scrittura è diffusa fra mercanti, notai, sacerdoti, funzionari, studenti e molti artigiani. Le città investono in opere pubbliche, feste, palazzi e meraviglie. Ogni principe vuole il miglior pittore, il miglior alchimista e la macchina più stupefacente.

La Custodia deve quindi reprimere senza spegnere il dinamismo da cui trae potere. Il suo metodo è il patronato: finanziare, osservare e separare gli studiosi prima che possano collaborare.

Valdora: la magia

Corrispondenze

Forma, colore, proporzione, materiale e significato vengono combinati per consacrare palazzi, influenzare folle, proteggere casate e trasformare spazi.

Illusionismo maggiore

Eserciti apparenti, doppi, maschere viventi, teatri incantati e architetture temporanee sono strumenti di guerra, politica e spettacolo.

Astrologia di corte

Gli astrologi amplificano inclinazioni, scelgono momenti, preparano dinastie e possono suscitare notti profetiche o piogge di luce.

Alchimia splendente

Vetri magici, fuochi, farmaci, metalli leggeri, inchiostri invisibili e reagenti di energia rendono l'alchimia il campo più vicino a una scienza.

Memoria e ritratto

Dipinti, statue e medaglioni custodiscono ricordi, ordini, frammenti di carattere e giuramenti. Le dinastie consultano ritratti parlanti degli antenati.

Gli Iskari in Valdora

Le corti amano gli Iskari come ambasciatori, attori e messaggeri. Le loro ali trasformano ogni cerimonia in spettacolo. Alcune famiglie finanziano scuole del vento, ma la Custodia impedisce che le tecniche vengano sistematizzate e insegnate fuori da circoli controllati.

Valdora: l'Accademia della Misura Prudente

La guerra contro la replicabilità

La scrittura non può essere vietata. La Custodia colpisce allora la misurazione del tempo, la descrizione matematica del moto, l'ottica sperimentale, la balistica, l'anatomia comparata, la stampa e le unità standard.

Una meraviglia unica è innocua. Una pompa che ogni villaggio può copiare è una minaccia. Un automa costruito per una festa viene celebrato; una macchina utensile viene sequestrata. Un artista geniale è premiato; un insegnante capace di formare cento artigiani viene eliminato.

Concordanza

Il crimine più grave è chiamato **Concordanza**: scoprire che fenomeni appartenenti a discipline differenti obbediscono alla stessa regola. Un pittore che studia ottica insieme a un alchimista, un artigiere che misura traiettorie con un orologiaio, un medico che costruisce pompe: questi incontri fanno più paura alla Custodia di una setta di evocatori.

Prospettive Nascoste

- Un affresco che acquista profondità reale all'ora del vespro.
- Un giardino in cui due siepi formano un corridoio che non appartiene alla città.
- Un teatro dove il fondale diventa un mondo durante il terzo atto.
- Una loggia che conduce altrove soltanto guardando da un preciso punto di fuga.

Spunti di avventura

- Una tipografia funzionante viene nascosta sotto un teatro.
- Un Saryn possiede i quaderni di quattro inventori assassinati.
- Un Iskari ha scoperto una formula che permette il volo senza addestramento magico individuale.
- Un banchiere finanzia segretamente la prima rete intermondo di studiosi.

8. Rapporti intermondo

Commercio invisibile

La popolazione comune non conosce il multiverso, ma merci, parole e idee attraversano le Soglie da secoli. Un pigmento di Valdora appare in un'icona di Morozia; un nodo del nord viene usato da una guaritrice di Qahsar; una melodia Iskari diventa canto religioso in tre mondi.

La Custodia tollera gli scambi quando restano piccoli, costosi e difficili da replicare. Il commercio intermondo di lusso rafforza élite e dipendenze. La diffusione di strumenti, manuali e metodi è invece repressa.

Lingue e traduzione

Non esiste una lingua comune naturale. Mercanti e Custodi usano gerghi misti, gesti, interpreti e magie linguistiche. I Saryn sono celebri per la precisione contrattuale; i Dravani per la capacità di improvvisare; i Seleni per tradurre emozione e simbolo; i Namar per conservare intonazioni e memoria sonora.

Tensioni razziali

Varkh e Ghur

Rispetto militare e ostilità culturale. I primi vedono i secondi come fanatici; i secondi vedono i primi come immobili e privi di missione.

Iskari e Saryn

Bellezza pubblica contro segretezza controllata. Nelle corti sono rivali naturali per influenza e prestigio.

Dravani e Custodia

I Dravani vivono di connessioni e comparazioni: sono quindi utili e sospetti allo stesso tempo.

Namar e archivi

La capacità Namar di conservare memoria rende possibile un sapere senza libri, ma crea nuove forme di monopolio.

La grande paura

La Custodia teme una coalizione di competenze più di qualunque esercito: astrologi di Qahsar, fonditori di Morozia, alchimisti di Valdora, artigiani Dravani, memoria Namar, precisione Saryn e mobilità Iskari. Insieme potrebbero trasformare la magia in disciplina condivisa.

9. Strutture di campagna

Scoperta lenta

I personaggi iniziano in un solo mondo e credono di affrontare intrighi locali. Una sparizione, un oggetto straniero o un assassinio li conduce a una Soglia. Il multiverso emerge gradualmente e la Custodia appare dapprima come una successione di coincidenze.

Compagnia intermondo

Il gruppo conosce già le Soglie ed è composto da razze e culture diverse. Lavora come scorta, contrabbandiere, esploratore, diplomatico o recuperatore di artefatti. La campagna assume subito il tono da spaziorporto fantasy.

Guerra della conoscenza

I personaggi proteggono studiosi, trasportano manoscritti, costruiscono una rete clandestina e devono decidere quali conoscenze divulgare. La Custodia non è un nemico monolitico: alcuni membri possono diventare alleati temporanei contro fazioni più estreme.

Caduta della Custodia

Una campagna epica può puntare a spezzare il monopolio delle Soglie e del sapere. Il dilemma finale non è soltanto come vincere, ma che cosa succederà dopo: commercio di massa, epidemie, armi, colonizzazione e rapida trasformazione culturale.

Otto semi d'avventura

- Un libro scritto in tre alfabeti contiene la stessa formula magica espressa in modi incompatibili.
- Un Ghur e un Varkh devono difendere insieme una fortezza, ma discordano sul significato della vittoria.
- Le ali di un giovane Iskari funzionano senza magia: la Custodia vuole catturarlo vivo.
- Un ambasciatore Saryn viene assassinato e la sua lingua biforcuta è stata rimossa come chiave rituale.
- Una campana di Moroza suona in una piazza di Valdora senza essere mai stata trasportata.
- Un bazar di Qahsar appare per una notte dentro un teatro valdorano.
- Un Namar ha memorizzato un intero archivio, ma ogni ricordo cancellato distrugge una parte della sua identità.
- La Custodia offre ai personaggi un patto: chiudere una Soglia per impedire una vera invasione intermondo.

10. Appendice di consultazione rapida

Le otto razze in una riga

Razza	Immagine centrale	Tendenza culturale
Umani	Varietà e adattamento	Costruire istituzioni e combinare saperi
Varkh	Giganti austeri	Clan, pietra, durata, difesa
Seleni	Pallidi e lunari	Intuizione, sogno, divinazione
Dravani	Agili e ricchi di strumenti	Commercio, artigianato, accordi
Ghur	Cornuti e cerimoniali	Fede, ordine, conquista rituale
Iskari	Angelici e alati	Vento, grazia, messaggeria
Namar	Cristallini e risonanti	Memoria, pietra, profondità
Saryn	Serpentini e raffinati	Patti, segreti, veleni, precisione

I tre mondi in una riga

Mondo	Ispirazione	Magia dominante	Metodo della Custodia
Qahsar	Medioevo arabo	Nomi, stelle, sabbia, evocazioni	Monopolio e sacralizzazione della scrittura
Morozia	Principati slavo-russi	Icone, gelo, campane, nodi	Tradizione, confessione, discredito del calcolo
Valdora	Italia rinascimentale	Corrispondenze, illusioni, alchimia	Repressione di misura, metodo e replicabilità

Formula di una Soglia

Luogo + condizione + chiave = passaggio. Definire questi tre elementi è sufficiente per costruire una Soglia memorabile e coerente con il mondo.

Principio finale

La magia crea prodigi. La scrittura crea memoria. Il calcolo crea confronto. La replicabilità crea rivoluzione.

Fine