

La Gilda degli Avventurieri

1. Introduzione alla Gilda degli Avventurieri

La Gilda degli Avventurieri opera al servizio di **Kandolian**, una terra che negli ultimi tempi è stata scossa dall'apparizione improvvisa di misteriose fratture nel velo della realtà. Questi portali, instabili e imprevedibili, conducono a luoghi sconosciuti dove la magia assume forme distorte e dove creature mai viste prima si aggirano tra rovine antiche, energie primordiali e segreti dimenticati.

All'inizio, tali varchi rappresentavano solo una minaccia: mostri, corruzione, anomalie e la certezza che un pericolo sconosciuto stesse filtrando nel mondo. La Gilda è nata proprio per questo: **proteggere Kandolian, controllare i portali e impedire che ciò che vi dimora possa devastare il regno.** Ma col tempo, la Gilda ha compreso che le fratture non portano soltanto pericoli. Oltre il velo si nascondono anche *occasioni uniche*:

- **artefatti potenti**, legati a entità sconosciute;
- **tesori e ricchezze** che non appartengono a questo mondo;
- **energie arcane** che possono essere studiate e imbrigliate;
- **misteri e conoscenze** in grado di cambiare il destino del regno stesso.

Per questo la Gilda non cerca solo guerrieri: cerca **avventurieri completi**, persone disposte a rischiare non solo per respingere il male, ma anche per scoprire cosa si cela oltre i portali e trasformare una minaccia in una potenziale risorsa.

Ogni spedizione aiuta Kandolian a comprendere meglio l'origine dei portali, a recuperare oggetti di grande valore e a difendersi da ciò che potrebbe emergere in futuro. Nessun varco è identico a un altro: cambia la sua forma, il suo contenuto, e talvolta persino le leggi che lo governano. Per questo la Gilda addestra, coordina e sostiene tutti coloro che hanno il coraggio di inoltrarsi oltre il limite del conosciuto.

L'Appendice che stai leggendo contiene tutto ciò che un avventuriero deve sapere: **regole, pericoli, opportunità, strumenti e procedure che rendono possibile esplorare i portali in sicurezza — o quantomeno, con una ragionevole speranza di tornare indietro.**

2. I Portali

I portali che hanno iniziato ad apparire nelle Terre di Kandolian hanno rappresentato fin dal primo giorno una minaccia imprevedibile. All'inizio, nessuno comprendeva la natura di quei varchi: si aprivano senza preavviso, in luoghi diversi, e da essi fuoriuscivano creature ostili e distorte, incapaci di comunicare e animate da un impulso violento. Le comunità erano impreparate; i portali erano un fenomeno incontrollabile e il regno poteva solo **subire** ciò che ne emergeva.

Ancora oggi, la causa della loro comparsa rimane un mistero. Diverse teorie circolano tra studiosi, sciamani e maghi: alcuni parlano di un conflitto tra piani; altri ritengono che si tratti di un risveglio ciclico di poteri antichi; altri ancora sostengono che qualcuno, da qualche parte, stia tentando di forzare un contatto con Kandolian.

Ma nessuna risposta è definitiva.

Per lungo tempo, Kandolian ha dovuto reagire alle aperture improvvise dei portali, correndo a chiuderli o contenere ciò che usciva. La Gilda degli Avventurieri è stata fondata inizialmente come difesa: un corpo d'élite incaricato di respingere le creature e proteggere la popolazione.

Tutto è cambiato quando la Gilda si è imbattuta — e ha abbattuto — un **Drago Guardiano dei Portali**, una creatura maestosa e letale che sembrava vegliare sul confine tra i mondi. Le sue ossa e il suo sangue, densi di potere e intrisi dell'energia stessa dei varchi, sono stati utilizzati per forgiare un artefatto unico. Questo artefatto è oggi nelle mani del **Traghetto**, colui che guida ogni spedizione: **uno strumento capace di prevedere l'apertura dei portali e localizzarli prima che si spalanchino completamente.**

Per la prima volta, Kandolian non è più costretta a subire. Per la prima volta, la Gilda può **scegliere di entrare** nel portale e affrontare la minaccia alla radice.

2.1 Anticipare la minaccia

Grazie all'artefatto del Drago, la Gilda ora può: intercettare i portali prima che si aprano completamente; stimarne il **grado di difficoltà**; identificare alcune caratteristiche dell'energia o della creatura dominante al loro interno e reclutare un gruppo di avventurieri adatto a quella specifica spedizione.

L'ingresso nel portale non è più solo una risposta disperata, ma una **missione mirata**, organizzata di volta in volta a seconda del tipo di varco e delle possibili minacce presenti nell'altra dimensione.

Ogni spedizione ha un obiettivo chiaro: **colpire per primi, con forza, astuzia o qualunque metodo necessario, per impedire alle creature del portale di riversarsi su Kandolian.**

3. Come funzionano le Spedizioni (Dungeon)

Le spedizioni nei portali rappresentano il cuore dell'attività della Gilda degli Avventurieri.

Ogni qualvolta il Traghetto intercetta un portale in fase di apertura, la Gilda organizza gruppi di esploratori con l'obiettivo di entrarvi, anticipare la minaccia e impedire che ciò che vive oltre il velo si riversi sulle terre di Kandolian.

3.1 – Composizione dei gruppi e iscrizione alla Gilda

Per affrontare un portale, gli avventurieri devono presentarsi presso la Gilda e **isciversi ufficialmente**, ottenendo così una **tessera personale** che attesta il loro **Rango**, cioè il grado di esperienza riconosciuto dalla Gilda stessa. *(Il funzionamento dei Ranghi sarà spiegato più avanti.)*

Ogni spedizione deve essere composta da **5 avventurieri**, accompagnati dal Traghetto che guida il gruppo. Gli avventurieri possono:

- **presentarsi già organizzati in un gruppo da 5**
oppure
- **isciversi singolarmente o in gruppi incompleti**, nel qual caso la Gilda provvederà a unirli ad altri avventurieri per formare un gruppo operativo.

Una volta che gli avventurieri si saranno candidati per la spedizione, la Gilda fornirà le informazioni relative all'orario ed al luogo di ritrovo.

3.2 – Il ruolo del Traghetto

Il Traghetto è la guida e il punto di riferimento di ogni spedizione. Grazie all'artefatto ricavato dal sangue e dalle ossa del Drago Guardiano dei Portali, egli è in grado di percepire la formazione di un varco prima che questo si apra del tutto, comprendendo in parte la natura della minaccia che vi dimora. È lui a condurre gli avventurieri oltre il velo e a monitorare la stabilità del portale durante tutta la spedizione. Il Traghetto non interviene nei combattimenti: il suo compito è osservare, scandire i tempi e segnalare eventuali cambiamenti dell'energia del portale. Egli decide quando è necessario affrettare la missione, quando rallentare e soprattutto quando ritirarsi, perché solo lui sa riconoscere il momento oltre il quale restare sarebbe troppo pericoloso.

3.3 – Cosa aspettarsi all'interno di un portale

Ogni portale conduce a un luogo diverso, spesso privo di logica apparente e governato da regole che sfuggono alla comprensione. È certo però che nessuna spedizione si svolga senza pericoli.

Gli avventurieri devono quindi essere pronti a mettere in gioco la propria vita. Seppur ad oggi sia considerato un evento estremamente raro, alcuni portali, particolarmente instabili, possono sigillarsi mentre gli avventurieri sono ancora al loro interno, impedendo supporto dall'esterno. In questo caso tutto starà nel gruppo: se riuscirà a completare la propria missione con successo il portale si riaprirà permettendo di uscire, se invece verranno sconfitti, resteranno sigillati al loro interno per l'eternità.

Accanto ai combattimenti, i portali presentano sempre elementi di astuzia o enigmi che riflettono la natura distorta del luogo. A volte si tratta di meccanismi arcani, altre di prove simboliche o di scelte che possono influenzare l'esito della spedizione. Gli avventurieri devono collaborare, osservare, interpretare e agire con prontezza, perché ciò che incontrano non può essere affrontato solo con la forza.

3.4 – Successo e fallimento delle spedizioni

Ogni spedizione ha un obiettivo specifico, determinato dalla natura stessa del portale. Gli scopi possono essere i più disparati, come ad esempio: recuperare una gemma di stabilizzazione, trovare un oggetto perduto, sconfiggere una creatura che minaccia Kandolian o persino salvare qualcuno rimasto intrappolato oltre il velo. Quando il Traghetto segnala l'apertura imminente di un portale, la Gilda invia più gruppi in successione, poiché una sola spedizione raramente è sufficiente a raggiungere tutti i risultati necessari alla chiusura del varco.

Il portale rimane aperto solo per un periodo limitato. Se un numero sufficiente di spedizioni raggiunge il proprio obiettivo, il portale può essere stabilizzato e infine sigillato. Al contrario, se troppe spedizioni falliscono o se il tempo concesso si esaurisce, la struttura del portale collassa in modo incontrollato. È allora che si verifica la **Rottura del Portale**: la barriera tra i mondi cede e ciò che si trovava oltre il portale si riversa su Kandolian senza più ostacoli.

La **Rottura del Portale** rappresenta il fallimento completo della Gilda per quel portale, con conseguenze che possono ripercuotersi sulle terre circostanti e sugli sviluppi futuri del mondo. Per questo motivo ogni spedizione, anche la più piccola, può determinare il destino di un intero portale.

4. Ranghi, Tesori e Artefatti

Le spedizioni nei portali non rappresentano soltanto una prova di coraggio, ma anche un percorso di crescita per ogni avventuriero. La Gilda degli Avventurieri ha definito alcune regole semplici e chiare che riguardano la progressione personale e l'utilizzo degli oggetti speciali ritrovati oltre il velo.

4.1 – I Ranghi degli Avventurieri

Ogni avventuriero, al momento dell'iscrizione alla Gilda, riceve una tessera personale che riporta il proprio **Rango**, indice della sua esperienza e delle prove portate a termine con successo. La progressione non dipende semplicemente dall'aver partecipato a una spedizione, ma dall'averne **completato l'obiettivo**. Ogni volta che un avventuriero contribuisce al successo di una spedizione, la Gilda appone un timbro sulla sua tessera. Raggiunto un certo numero di successi, stabilito dal regolamento interno della Gilda, avanza di rango. Solo i ranghi adeguati possono affrontare portali particolarmente instabili o pericolosi, selezionati in base all'esperienza richiesta.

Il rango non conferisce poteri, ma rappresenta la fiducia che la Gilda ripone nell'avventuriero e determina quali portali egli sia autorizzato a esplorare.

4.2 – Tesori, oggetti comuni e oggetti speciali

All'interno dei portali gli avventurieri possono trovare ogni sorta di tesoro. Alcuni sono oggetti comuni: denaro, reagenti, VIM, pozioni ordinarie, strumenti, frammenti di valore e altri oggetti perfettamente utilizzabili anche nel mondo di Kandolian. Questi non necessitano di particolari spiegazioni: sono beni comuni, facilmente riconoscibili e liberamente scambiabili.

Esistono però oggetti molto diversi dagli altri, la cui natura dipende direttamente dalla dimensione oltre il velo. Parliamo delle **Pozioni di altri mondi (riconoscibili dal colore Viola)** e soprattutto degli **Artefatti e delle Reliquie**.

Entrambi possiedono una caratteristica fondamentale: **il loro potere funziona esclusivamente all'interno dei portali**. Una volta riportati a Kandolian, tali oggetti diventano inerti e non esercitano alcun effetto, se non per essere valutati e studiati dalla Gilda degli Avventurieri, come verrà spiegato in seguito più nel dettaglio.

NB: SI SOTTOLINEA CHE I “POTERI” LEGATI AD ARTEFATTI, RELIQUIE E POZIONI DI ALTRI MONDI (VIOLA) SI INTENDONO UTILIZZABILI SOLAMENTE ALL'INTERNO DEI PORTALI; ALL'INFUORI DI ESSI, SU KANDOLIAN, NON HANNO ALCUN POTERE E PERTANTO NON DEVONO ESSERE CONSIDERATI

4.3 – Gli Artefatti e il potere delle Entità

Gli artefatti sono tra gli oggetti più preziosi che si possano recuperare oltre i portali. Ogni portale è legato a un'Entità e gli artefatti ne sono la manifestazione materiale. Sono gli unici oggetti in grado di fornire un vero “potenziamento” agli avventurieri, e la loro forza aumenta quando più artefatti **della stessa Entità** vengono indossati insieme, combinandoli. Indossando più artefatti della stessa entità la Benedizione dell'entità risveglierà un potere via via più potente, come spiegheremo in seguito.

Tuttavia, al momento del ritrovamento, ogni artefatto si presenta **sempre** nello stato **Dormiente**, incapace di attivare i propri effetti. Per risvegliarlo, l'avventuriero deve portarlo alla Gilda: qui i membri esperti analizzeranno l'oggetto, identificheranno l'Entità da cui proviene, ne stabiliranno il grado e, se desiderato, ne attiveranno il potere (legando l'oggetto all'avventuriero, come dettagliato nel prossimo paragrafo). **Tale potere è limitato esclusivamente nei portali, quindi al di fuori di essi gli artefatti diventano inerti e così anche i loro poteri.**

La Gilda mantiene un registro accurato di tutti gli artefatti risvegliati e dei loro portatori, così da evitare smarrimenti, fraintendimenti o alterazioni non autorizzate.

4.4 – Il legame dell'anima e i vincoli degli artefatti

Quando un artefatto viene attivato dalla Gilda, il suo potere si lega all'anima dell'avventuriero che lo indossa. Questo legame è profondo e immediato: dal momento in cui il potere si risveglia, l'artefatto non può più essere venduto, scambiato o depredata, poiché fa parte dell'essere stesso del soggetto. Un artefatto dormiente, invece, può essere tranquillamente scambiato o sottratto, perché non ancora vincolato.

Il legame ha un'altra conseguenza importante: un'anima può trarre potere **da una sola Entità alla volta (salvo casistiche particolari che riguardano gli avventurieri di rango alto)**. Un avventuriero può risvegliare i poteri di artefatti appartenenti ad una sola Entità, qualsiasi altro artefatto indossato successivamente resterà dormiente non manifestando alcun vantaggio per il portatore. Per esempio, un avventuriero legato all'Entità del Drago continuerà a ricevere potere combinando altri artefatti di quella Entità ma non riuscirebbe a legare a sé e risvegliare eventuali artefatti della Terra o della Luce.

4.5 – Cambiare Entità: la slegatura

Un avventuriero può decidere di cambiare la propria affinità e legarsi a una nuova Entità. Per farlo deve recarsi alla Gilda, dove, dietro compenso, i membri esperti possono **slegare** l'artefatto dalla sua anima. L'oggetto torna così allo stato Dormiente e può essere venduto o ceduto liberamente.

Una volta sciolto il legame, l'avventuriero è libero di attivare un artefatto di un'altra Entità e instaurare un nuovo vincolo, iniziando un diverso percorso di crescita all'interno dei portali.

4.5 – Reliquie: le Lame dei Portali

Tra i ritrovamenti più rari e misteriosi vi sono *Lame dei Portali*, delle **Reliquie** forgiate in mondi lontani, oggetti di grande potere ormai quasi del tutto sopito. Quando vengono trovate sono Dormienti, come gli Artefatti, e devono essere risvegliate tramite un rituale della Gilda che le vincola all'energia vitale del portatore.

Le Lame dei Portali possiedono una caratteristica essenziale: **non appartengono ad alcuna Entità** e possono quindi essere impugnate anche da chi ha già un legame attraverso un Artefatto. Tuttavia, la loro natura residua è estremamente fragile. Le lame sono smussate, incrinata, spente; conservano solo una scintilla di potere, sufficiente a un utilizzo limitatissimo e **esclusivamente all'interno dei portali**.

Queste armi **non devono mai essere utilizzate come vere armi da combattimento in gioco**. Il loro filo è instabile e, se impiegate per colpire fisicamente, si frantumerebbero all'istante, perdendo per sempre la scintilla di potere rimasta. Solo seguendo la formula e la gestualità indicate dalla Gilda è possibile evocare il loro effetto speciale all'interno dei portali, come manifestazione del potere che contengono.

4.6 – Le Monete dei Portali

A volte, tra le ricompense rilasciate dai portali, compaiono misteriose monete provenienti da altri mondi. Queste monete si riconoscono dal loro colore nero e non possiedono alcun valore a Kandolian. Tuttavia, la Gildea degli Avventurieri le accetta come **valuta speciale**: possono essere scambiate per ottenere Artefatti dormienti, oggetti rari e persino Reliquie, quando disponibili.

Le Monete dei Portali rappresentano quindi un mezzo per colmare la sfortuna o compensare spedizioni avare di tesori, offrendo agli avventurieri la possibilità di ottenere ciò che non sono riusciti a trovare direttamente oltre il velo.

Glossario Essenziale

Artefatti

Oggetti provenienti dai portali, inizialmente Dormienti. Una volta risvegliati dalla Gilda e legati all'anima dell'avventuriero, conferiscono poteri utilizzabili solo all'interno dei portali. Appartengono a un'Entità e funzionano pienamente solo se combinati insieme ad altri artefatti della stessa Entità

Artefatto Dormiente

Artefatto non ancora attivato. Non possiede alcun potere e può essere scambiato, venduto o depredata. Diventa vincolato solo dopo l'attivazione presso la Gilda.

Benedizione dell'Entità

Il potenziamento conferito dal primo artefatto (e successivi) attivato di un'Entità. Si applica solo all'interno dei portali.

Dungeon / Portale

Una frattura nella realtà che conduce a un'altra dimensione. Instabile, pericolosa e popolata da creature e energie estranee al mondo di Kandolian.

Rottura del Portale

Il fallimento complessivo delle spedizioni. Si verifica quando troppi tentativi non raggiungono l'obiettivo o il portale rimane aperto troppo a lungo. In questo caso, la minaccia interna si riversa su Kandolian.

Entità

Forza primordiale, spirito o energia dominante all'interno di un portale. Ogni Entità genera Artefatti specifici che ne riflettono il potere.

Gilda degli Avventurieri

L'organizzazione che coordina, addestra e registra gli avventurieri incaricati di esplorare i portali.

Lame dei Portali / Reliquie

Armi provenienti da altre dimensioni, estremamente rare e fragili. Hanno poteri utilizzabili solo nei portali, una sola volta per evento, e non possono essere usate come armi da combattimento fisico. Vengono risvegliate e vincolate alla persona come gli Artefatti, ma non appartengono ad alcuna Entità.

Monete dei Portali

Monete nere trovate oltre il velo. Non hanno valore a Kandolian, ma possono essere scambiate nella Gilda per ottenere oggetti rari, Artefatti dormienti o Reliquie.

Pozioni Viola

Pozioni speciali funzionanti esclusivamente all'interno dei portali. Producono effetti insoliti e potenti, legati all'energia della dimensione oltre il velo.

Rango

Livello di esperienza dell'avventuriero, certificato dalla Gilda tramite timbri sulla tessera personale. Determina a quali portali si è autorizzati ad accedere.

Set di Artefatti (Artefatti Combinati)

Insiemi di Artefatti appartenenti alla stessa Entità. Indossati insieme, ne amplificano il potere e sbloccano effetti aggiuntivi.

Traghetatore

Figura incaricata di percepire l'apertura dei portali, guidare gli avventurieri al loro interno e monitorarne la stabilità durante la spedizione.