

## Ilhumha-Jil



richiede solo una decina di secondi. Il personaggio (ad esempio le bende);

- è immune alle malattie normali.

### Svantaggi

- il personaggio deve stringere il Gran Patto di Airis. Un ilhumha-jil che rifiuti volontariamente il Gran Patto di Airis non potrà stringerlo nuovamente, neppure nelle incarnazioni successive, finché non ottiene il perdono della Dea. Come apostata, il personaggio perde tutti i vantaggi razziali (eccetto il dono della preveggenza) ed è evitato dagli altri ilhumha-jil.

### Divinità

Il culto di Aeris è una pratica comune come respirare per la gran parte degli Ilhumha-Jil. Oltre al fatto che è, effettivamente, loro madre, Aeris è anche una delle poche divinità pacifiste nel variopinto, ma quasi sempre litigioso, insieme degli Déi.

Apostati e dubbiosi sono presenti, ma in numero molto ridotto e, spesso, per una sola incarnazione.

Manca una chiesa ufficiale di Aeris, dato che gli Ilhumha-Jil non danno importanza agli edifici o alle preghiere ritualizzate. Presso altre razze, comunque, Aeris viene talvolta adorata nei pantheon ed esistono diversi templi o chiese.

La descrizione precisa del Gran Patto si trova nella descrizione della divinità: di seguito un riassunto.

**Gran Patto di Airis:** il personaggio accetta Airis come prima e unica divinità (la Dea esige l'adorazione esclusiva dei suoi fedeli). Con un

Gli ilhumha-jil sono una razza priva di un aspetto razziale unico, i cui individui possono appartenere alla maggior parte delle razze umane e umanoidi. Invece di riprodursi tra membri della stessa razza i giovani ilhumha-jil (il significato è "somigliante a Lhumha", il Guardiano dormiente) si reincarnano in maniera apparentemente casuale, aggiungendo all'aspetto fisico della razza adottiva il caratteristico corno, origine dei loro poteri e del loro nome, e piccole piume sulle spalle e sulle scapole.

Tutti gli ilhumha-jil sono guaritori naturali, e possiedono il dono della profezia, per quanto non lo controllino consciamente. Sono una delle razze più pacifiche del Creato, finché non viene minacciato il loro legame con la Dea Madre.

### Caratteristiche

#### Mente 1

(Forza e Salute dipendono dalla razza fisica)

### Vantaggi

- possiede il dono della preveggenza. Il giocatore non ha alcun controllo su quali visioni riceve, e quando;

- qualunque uso di Abilità curative (come *Medicare* o *Curare*) viene considerata magica, e deve comunque soddisfare i requisiti della cura (ad

ulteriore Patto Sacro di Airis, tramite di essa attinge ai poteri concessi dal Guardiano Lhumha.

**Patto d'Arme della Luce (Patto della Non Violenza):** il personaggio non può causare danno a una creatura viva e intelligente se non per autodifesa, o in favore di un indifeso;

**Patto Sacro della Luce (Dea Airis).**

### Giocabilità

Gli ilhumha-jil non hanno un aspetto fisico prestabilito, a parte il corno e le piume sulla schiena. Possono reincarnarsi in molte razze umanoidi, purché intelligenti e si riproducano in maniera sessuata.

Essendo di indole pacifista, la maggior parte degli ilhumha-jil riesce bene come sacerdote o mago, ma i guerrieri non sono rari. L'etica di Airis permette loro di combattere per difesa, e il legame con la Luce apre la strada alla carriera di Condottiero. Inoltre gli ilhumha-jil non hanno tabù contro l'uccisione di creature non intelligenti, e possono quindi essere cacciatori.

### Aspetto in gioco

Per interpretare un ilhumha-jil il giocatore deve rispettare i requisiti della razza di cui ha l'aspetto, più il corno (probabilmente in lattice) e le macchie di piume sulle scapole e sulle spalle (se ben applicate, sono sufficienti delle pezze di pannolenci bianco.

### Reincarnarsi nelle diverse razze

Reincarnandosi in diverse possibili razze, ogni Ilhumha-jil ha potenzialmente le capacità fisiche di una razza. Oltre alle differenze fisiche, una razza comporta anche abitudini sociali differenti (presumendo che il personaggio sia stato cresciuto come membro della razza di adozione).

Gli ilhumha-jil **Umani** sono molto comuni, e solitamente sono ben accettati - spesso di un umano normale.

Gli **Arno** considerano la nascita di un ilhumha-jil come una benedizione, e cercheranno di favorire i suoi studi di magia arcana. Quelli che scelgono di dedicarsi al culto di Airis sono oggetto di malcelata disapprovazione.

### Higesuru e

**Korobokuru** fanno poco caso al fatto che un loro parente sia un ilhumha-jil. L'accettazione è totale, senza privilegi né ipocrisie.

Tra gli **Onsarr** i piccoli ilhumha-jil sono trattati con eccezionale rispetto, quasi adorazione. Privi di un culto, la magia sacra degli Onsarr è ben poca cosa, così che un ilhumha-jil possiede preziosi poteri curativi.

Gli ilhumha-jil **Nikta** subiscono pesanti coercizioni perché abbraccino il culto della Triade Bianca. Quando l'impresa si dimostra impossibile, la scelta è tra l'esilio, la morte o la rimozione rituale del corno - sia come talismano che come strumento di ricatto per schiavizzare l'ilhumha-jil divenuto kikui.

(segue)

空島

### *(segue)* Reincarnarsi nelle diverse razze

Il sangue dei **Ranxarr** contiene un frammento dell'anima divina del Dio Or-Grund, e questa sembra essere più potente del dono di Airis. Gli ilhumha-jil che nascono da una ranxa sono privi di corno, sostituito da una sorta di cicatrice biancastra. A tutti gli effetti sono "*Kikui bianchi*", senza alcun legame con la Dea Airis. Sono quindi ciechi, dotati dei doni della preveggenza e della rigenerazione; per il resto hanno tutte le caratteristiche razziali dei ranxarr.

Un ilhumha-jil non può nascere come **Chiran** o **Silean** (i quali non "nascono", ma prendono possesso di un corpo), o come **Broen Karr** (che non si riproducono sessualmente).

Per queste razze non è stato ancora decisa l'interazione con la natura degli Ilhumha-Jil:

**Dremmach**  
**Jinaa**  
**Nxai**

### *Aspetto*

Un ilhumha-jil ha sempre l'aspetto di un membro comune della specie in cui nasce, comprese le caratteristiche fisiche famigliari. Non si ha notizia, però, di ilhumha-jil nati con malformazioni o malattie, ereditarie o meno. Inoltre non si sono mai avute nascite gemellari (neppure un ilhumha-jil e un bimbo normale), anche in razze in cui è comune partorire più figli. Alla nascita il piccolo è riconoscibile per il corno a punta e per la presenza di quattro piccole zone piumate, due sulle spalle e due sulle scapole: anche queste sono il retaggio della discendenza dal Guardiano, dotato di quattro ali.

Se un ilhumha-jil nasce in una razza alata, le ali sono sempre coperte di piume color avorio, e non è raro che ne abbiano quattro invece di due. Nelle razze dotate di corna, solo il corno centrale è sede dei poteri razziali, e ha sempre l'aspetto caratteristico degli ilhumha-jil.

### *Psicologia*

Apparentemente gli ilhumha-jil sono distratti, individualisti e amano vivere alla giornata. Questa impressione è diffusa, ma assolutamente infondata. La vita degli ilhumha-jil è fondata sui ricordi di molte decine di vite precedenti, e su sporadiche visioni del futuro; non c'è nulla di strano nel fatto che siano poco interessati al presente. Inoltre, la consapevolezza di potersi reincarnare toglie ogni timore della morte - anche se nessun ilhumha-jil, mai, è ansioso di andare incontro a una morte precoce.

Anche l'apparente l'individualismo è legato al loro particolare ciclo di reincarnazioni. Ogni ilhumha-jil vive in attesa di trovare l'anima gemella, una persona (di qualunque razza e sesso) con la quale instaurare un reciproco amore, e nella cui discendenza rinascere. Questo individuo domina tutta la sfera affettiva dell'ilhumha-jil, e non lascia spazio ad altro. Il resto del mondo è visto come una terra di persone passeggiare, con le quali stringere - al limite - una soddisfacente amicizia, ma non abbastanza importanti da distrarli dalla contemplazione amorosa del proprio unico compagno (o compagna).

D'altra parte, gli ilhumha-jil non hanno motivi di essere "avidii" di amici. Ognuno di loro porta dentro di se memorie frammentarie ma intense degli amici del passato, e in ogni momento può contare sull'affetto dei propri altri fratelli immortali. Il presente è sempre visto come una breve sosta nell'esistenza, e questo riguarda anche gli affetti (escluso il grande, importante amore di ogni reincarnazione).

### *Caratteristiche*

Gli ilhumha-jil sono circa duemila, riconoscibili dalla forma e dalle sfumature di colore del corno. Di reincarnazione in reincarnazione mantengono la stessa personalità e alcuni brandelli di memoria, mentre il nome, il genere e l'aspetto non riveste per loro alcuna importanza.

Tutti gli ilhumha-jil hanno poteri di cura naturali. In qualche modo sono legati alla Dea Madre Airis e, attraverso di essa, al Guardiano Lhumha. E' noto che un ilhumha-jil che abbia smesso di credere in Airis, o che ne trasgredisca i precetti, perda anche i suoi poteri curativi.

La capacità di prevedere il futuro, invece, è un dono legato apparentemente alle memorie ancestrali, e viene sempre mantenuto. Agisce come un'intuizione improvvisa, o una sensazione di déjà vu molto forte, che l'ilhumha-jil non può controllare. Il futuro percepito non è immutabile, e gli ilhumha-jil prendono molto seriamente le previsioni nefaste che possono essere evitate.

La perdita della base del corno è un trauma fisico spesso letale per gli ilhumha-jil, in quanto alcune radici cornee affondano nel cervello (se ne ignora la funzione, e nessun ilhumha-jil è curioso al punto da farsi aprire il cranio). Un corno spezzato o rimosso si polverizza nel giro di pochi minuti, senza danno apparente per il proprietario purché la radice rimanga integra. Allo stesso modo, alla morte dell'ilhumha-jil il corno diventa polvere in pochi secondi, lasciando visibile l'osso della fronte.

### *Cultura*

Gli ilhumha non hanno una cultura scritta, ne tradizioni legate al quotidiano. In questo adottano la cultura della famiglia in cui crescono, come ogni altro bambino. Ogni individuo ha però una "memoria ancestrale", che contiene frammenti delle molte vite precedenti. Un ricordo entra a far parte della memoria ancestrale di un ilhumha-jil in modo casuale, e vi rimane per sempre. In genere sono momenti di grande gioia, o visioni della Dea Madre Airis. Rievocando questi momenti di estasi gli ilhumha-jil alimentano i propri poteri curativi.

Occasionalmente due o più ilhumha-jil possono riunirsi per passare una serata a raccontarsi i propri ricordi ancestrali e altre esperienze. Nessuno però, neppure gli ilhumha-jil cantori o bardi, ha mai trascritto questi racconti. Per gli ilhumha-jil la storia ancestrale di un altro membro della razza è una questione molto intima.

### *Ecologia*

A dispetto della discendenza da Airis, Dea della maternità, gli ilhumha-jil sono sterili. Il loro metodo di procreazione è particolarmente complesso, e serve più che altro a garantire la loro immortalità tramite la reincarnazione. Ogni ilhumha-jil che abbia raggiunto la maturità sessuale (per i canoni della razza) avvertirà il bisogno di un amante, in senso fisico ma soprattutto sentimentale. Grazie ai poteri innati di preveggenza e ad una speciale sensibilità, quando l'ilhumha-jil trova la sua "anima gemella" sarà sempre un amore sincero e reciproco. Se il compagno di un ilhumha-jil muore o cambia sentimenti, quest'ultimo ne soffrirà a lungo, ma poi andrà alla ricerca di un nuovo compagno.

空島

Alla morte di un ilhumha-jil la sua essenza spirituale, detta "Ki no mi", si riversa nel suo compagno, anche a gran distanza. Costui sarà benedetto da una grande vitalità, assieme a un forte desiderio di procreare, secondo i propri gusti e la propria biologia. I suoi figli, anche quelli già nati, erediteranno la stessa vitalità, e così i loro discendenti. Dopo un numero qualunque di generazioni, di solito tra le tre e le dieci, un bambino nasce con un piccolo corno. E' la reincarnazione dell'ilhumha-jil, il quale avrà la stessa personalità e lo stesso corno della sua reincarnazione precedente. Appena nasce il dono della salute sparisce nell'intera famiglia. Il modo in cui il "Ki no mi" si trasmette e protegge la famiglia è misterioso, ed è quasi impossibile stabilire in anticipo quando un ilhumha-jil rinascerà, e da chi.

Gli ilhumha-jil preferiscono trovare compagni di razze diverse dalla propria (nel senso dell'aspetto materiale), e non fanno differenza tra rapporti eterosessuali o omosessuali. Il sesso stesso, inteso come attività fisica, ha un ruolo molto secondario rispetto al sentimento d'amore. Non è raro neppure un rapporto a tre, in cui il terzo partecipante è di solito amico del ilhumha-jil e amante (fisico) del suo compagno.

Se il processo di procreazione viene interrotto, il "Ki no mi" dell'ilhumha-jil rimane vagante sul luogo in cui si trova. Questo succede sia se l'ilhumha-jil muore senza avere un compagno, sia se il portatore "predestinato" del suo "Ki no mi" muore prima di averlo trasmesso. In entrambi i casi l'essenza vitale rimane sul posto e può riprendere il suo ciclo solo se nelle immediate vicinanze viene concepito un bambino di una razza compatibile, con le stesse probabilità che si avrebbero nella trasmissione "normale" del "Ki no mi" di genitore in figlio.

Un ilhumha-jil non si innamora mai di un individuo che porti dentro di sé il "Ki no mi" di un altro ilhumha-jil, ne accetterà mai che partecipi al concepito dei propri "figli". Una curiosità: "Kinomi" è un nome comune tra gli ilhumha-jil di sesso femminile.

### **Politica**

Per quanto benevoli e generosi, l'interesse degli Ilhumha-Jil nei confronti delle altre razze o popoli è minimo. Un Ilhumha-Jil si interessa agli individui, senza mai attribuirgli gli stereotipi di un gruppo. Come dire che, in una foresta, vedono solo singoli alberi.

Anche l'influenza politica è appena superficiale, anche se alcuni ilhumha-jil sono stimatissimi consiglieri e filosofi. L'unico interesse collettivo degli ilhumha-jil è la continuità della razza, un proposito che non richiede molte energie. In ambito religioso non fanno proselitismo, e la dispersione tra le molte razze del Sigillo li allontana dalla politica spiccia. Anche se hanno perso le ali, gli ilhumha-jil rimangono distanti dalle questioni terrene.

### **Territorio**

Non esiste un'Isola degli ilhumha-jil, ne uno stato sovrano. Gli ilhumha-jil sono una razza di individualisti, amanti dei viaggi e delle avventure. In passato una comunità di ilhmha-jil ha tentato di raggiungere il Corno per fondare una colonia, con lo scopo di trovare un modo per ricongiungere il Corno a Lhumha. La ferma opposizione dei Maghi del Corno ha soffocato l'iniziativa, anche se i maghi hanno scelto prudentemente di offrire dei doni alla Chiesa di Airis. Gli ilhumha-jil hanno apprezzato, pur non avendo alcun interesse reale nella Chiesa di Airis, dato che "*la Dea li ascolta in ogni dove*".

### **Religione**

(da scrivere)

### **Prima e dopo il Sigillo**

Anche se gli ilhumha-jil non hanno lasciato tracce storiche scritte, sembrano conoscere istintivamente la storia della propria razza. Per certo si sa che prima del Sigillo i poteri del popolo degli ilhumha-jil erano maggiori, e che avevano ali da Guardiano sulla schiena e sulle braccia, con le quali potevano viaggiare tra le Isole. Il loro aspetto fisico era inumano (come quello di Lhumha) e solo dopo l'imposizione del Sigillo, quando gli ilhumha-jil hanno perso il dono del volo e l'immortalità, hanno cominciato a reincarnarsi in forme fisiche più adatte a una vita terrena.

Si conosce anche l'esistenza di incontri rituali tra tutti gli ilhumha-jil, circa ogni dieci anni, durante i quali sarebbe stata presente la Dea Madre Airis; dopo il Sigillo incontri di più di qualche decina di ilhumha-jil sono avvenuti solo per far fronte ad eventi eccezionali.

(testo da scrivere)

(testo da scrivere)

## **Kikui**

Esiste una pratica necromantica tramite la quale il corno, radice compresa, può essere rimosso senza uccidere il proprietario, ottenendo così un potente talismano capace, secondo le leggende, di animare la materia. Il rituale non è facile e si può dire riuscito solo se l'ilhumha-jil sopravvive: in caso contrario il corno diventa polvere inutile. L'unica caratteristica nota del rituale è che il corno deve essere ricoperto completamente di piombo incantato, compresa la radice man mano che viene estratta.

Il corno così rimosso contiene il Ki no mi dell'ilhumha-jil, e quindi diventa impossibile per quest'ultimo reincarnarsi. Per effetto della menomazione perde anche i poteri curativi e la vista, ma acquistano una formidabile capacità rigenerativa.

Gli ilhumha-jil che sono sopravvissuti alla rimozione del corno sono detti "kikui", ovvero "mostruosità", e sono temuti fanatici della morte. Gli altri ilhumha-jil sono sempre disponibili ad aiutarli, ma in realtà non li considerano più come appartenenti alla stessa razza, e provano un forte disagio fisico nel frequentarli. Un kikui è ossessionato dal proposito di cercare il proprio corno per distruggerlo, liberando così il Ki no mi e rientrare nel ciclo delle reincarnazioni. Per raggiungere questo scopo è disposto a qualunque abiezione, non essendo più limitato dai precetti di Airis. L'unica cosa che un kikui non farebbe mai è minacciare il corno di un altro ilhumha-jil, ma per il resto non c'è confine morale.

I kikui hanno alcuni dei poteri degli ilhumha-jil, ma in una maniera mutata. Non sono in grado di curare, ma rigenerano rapidamente le proprie ferite, e la loro preveggenza diventa una seconda vista che in qualche modo supplisce alla cecità fisica.

In qualunque momento il corno tolto a un ilhumha-jil viene distrutto, il kikui a cui apparteneva, se già non è morto, viene raggiunto da un senso di euforia e completezza. Non è raro che in quel momento si uccidano, non avendo altro motivo per restare al mondo. Alcuni popolari eroi del passato sono stati kikui, che dopo la "liberazione" hanno scelto di rimanere in vita per il gusto dell'avventura. Grazie ai poteri di rigenerazione un kikui non invecchia mai, e non è soggetto a malattie: il più anziano in assoluto, attualmente vecchio di nove secoli, è un famoso campione di spada che viaggia di torneo in torneo.

### **Caratteristiche**

#### **Mente 2**

(Forza e Salute dipendono dalla razza fisica)

#### **Vantaggi**

- possiede il dono della preveggenza. Il giocatore non ha alcun controllo su quali visioni riceve, e quando;

- rigenera al termine di ogni battaglia, e ogni 10 minuti di attività non faticose. Ogni volta

recupera un Punto Ferita, e una Locazione lesa ritorna sana (a scelta del giocatore).

#### **Svantaggi**

- se il corno è ancora intatto, il personaggio deve prendere il *Primo e Secondo Patto d'Arme della Vendetta (Buio)* ed è ossessionato dal desiderio di trovare il corno per distruggerlo. Ogni Patto (compresi Gran Patti!) che non possono coesistere con i Patti della Vendetta sono automaticamente cancellati, con le normali conseguenze. Nel momento in cui il corno viene distrutto (anche da altri), i Patti della Vendetta si dissolvono, ma quelli precedentemente cancellati non riappaiono automaticamente;

- il personaggio è permanentemente cieco (nessuna possibilità di cura, neppure magica), ma possiede una percezione mistica dei dintorni. La percezione non è abbastanza precisa da permettere di leggere, percepire pienamente i colori e colpire bersagli più distanti di 5 metri. Il giocatore deve portare una benda per coprire gli occhi, attraverso la quale sia possibile vedere (per motivi di sicurezza).

#### **Giocabilità**

I kikui sono ilhumha-jil ai quali è stato tolto il corno tramite un rito, per evitare che si polverizzi. Il kikui, se non viene ucciso subito, perde ogni legame con la Dea Airis e diventa ossessionato dal desiderio di trovare e distruggere il proprio corno, per liberare il "Ki no mi". I poteri specifici dei kikui li rendono eccellenti guerrieri in corpo a corpo. Un kikui il cui corno sia stato distrutto perde l'ossessione e mantiene gli altri poteri.

Mentre giocare un kikui fin dalla creazione è molto semplice, un personaggio ilhumha-jil che diventi kikui in un secondo tempo perde moltissime Abilità e deve praticamente ripartire da zero. Infatti i Patti della Vendetta (Buio) annullano il Gran Patto di Airis, congelando gran parte Abilità e diminuendo l'accesso a magie sacre ed arcane. Il giocatore può scegliere se rinunciare definitivamente alle Abilità perse e ricominciare lo sviluppo del personaggio, o mantenere le Abilità congelate nella speranza di assolvere la missione di distruggere il corno, e stringere nuovamente il Gran Patto di Airis (diventando un "kikui bianco").

#### **Aspetto in gioco**

Per interpretare un kikui il giocatore deve rispettare i requisiti della razza di cui ha l'aspetto, più una grottesca cicatrice circolare al centro della fronte e le macchie di piume sulle scapole e sulle spalle (se ben applicate, sono sufficienti delle pezze di pannolenci bianco).

空島