

KURGHAN

Requisiti Primari: Costituzione, e il requisito primario della classe di appartenenza.

Altri requisiti: Costituzione maggiore o uguale a 13, Forza pari almeno a 10.

Classi accessibili: tutte, ad eccezione dello Stregone.

Dadi Vita: il kurghan usa gli stessi DV della classe di appartenenza, aggiungendo 1 PF ad ogni livello fino al 36°.

PE e Livello massimo: il kurghan usa la tabella di PE appropriata alla classe di appartenenza, ma coi PE maggiorati del 10% (Vantaggio Sensibile: 900 VBE).

Tiri Salvezza: Classe di appartenenza di pari livello.

THACO: Classe di appartenenza di pari livello.

Armature consentite: in base alla classe di appartenenza.

Armi consentite: in base alla classe di appartenenza.

Abilità Speciali: Animale totem, Forma animale, Vitalità eccezionale

Maestria nelle Armi: in base alla classe di appartenenza.

Abilità Generali obbligatorie: Resistenza (bonus), altre in base alla classe di appartenenza.

«La Natura è nostra Madre, il Tempo nostro Padre, e gli animali i nostri Fratelli. In noi si riuniscono i mari tempestosi, la roccia più dura, il vento che sferza e il fuoco che purifica. L'universo vive in noi e noi ci nutriamo della sua linfa. Chi non ci teme si accorgerà troppo tardi della sua follia, poiché la nostra stirpe non dimentica e sa aspettare, come il lupo affamato segue la preda fino a quando essa non si addormenta, e le balza addosso squarciandole la gola. Poiché questa è la nostra natura e la nostra forza. Gli Dei non ci hanno dimenticati: essi sono accanto a noi in ogni battaglia e in ogni sfida, pronti per accogliere tra loro il Vero Guerriero Nato dalla Terra.

«Sii forte, sii spietato, sii coraggioso e astuto, e non dimenticare mai il sangue che scorre nelle tue vene e la pelle che nasconde la tua vera natura. La terra grida il tuo nome: *Kurghan!*»

- dal "Giuramento del Vero Guerriero", un rito di iniziazione della cultura kurghan.

STORIA

La storia dei kurghan (termine che nella lingua eccelsa significa "Figli Selvaggi") è abbastanza conosciuta da tutti gli abitanti di Draconia, ma ciò che ancora oggi rimane un mistero sono le vere origini di questa stirpe di individui impavidi e orgogliosi. C'è chi sostiene che essi siano stati creati dalla dea Polaris e da Lerania, la prima protettrice di Draconia e colei che fra tutti gli dei è considerata la madre delle creature viventi del pianeta, la seconda invece protettrice della natura e di tutte le sue creature animali. Secondo questa corrente di pensiero infatti, le dee avrebbero permesso che gli spiriti della natura si unissero agli animali mortali e avrebbero poi allevato nel proprio grembo i progenitori dell'intera stirpe dei kurghan, il cui compito secondo questi teorici sarebbe di proteggere Draconia e tutti gli abitanti che vivono secondo le leggi della natura dall'assalto delle Forze Innaturali, ossia di chiunque non rispetti il ciclo naturale della vita e non sia nato su Draconia. Altri invece sostengono che i kurghan non sono che un esperimento fallito del Signore di Cristallo, che stava cercando di far evolvere magicamente gli animali in esseri umani più forti e più intelligenti dei veri mortali. Secondo questa leggenda, il dio riuscì ad accelerare l'evoluzione e a rendere i kurghan una razza molto più robusta dei normali draconiani, ma non riuscì a cancellare totalmente i loro istinti animaleschi, né a far sviluppare in loro quell'intelligenza e quella predisposizione per le arti magiche che era nei suoi progetti, e così li abbandonò al loro destino. Altri infine, sostengono che essi non siano altro che una degenerazione della razza umana, il risultato di incroci innaturali fra uomini e animali all'alba della civiltà, quando ancora i progenitori dell'uomo non avevano conosciuto la



parola illuminata degli Dei e non sapevano distinguere fra bene e male. Delle tre teorie, i kurghan preferiscono accettare la prima, e nella loro mitologia la terra è spesso associata alla dea Polaris o a Lerania.

I primi kurghan cominciarono a far conoscere la loro vera natura al resto del mondo intorno al 4500 PA, quando comunità di umani del continente settentrionale riportarono numerosi incontri con abitanti delle foreste capaci di parlare alle belve e di assumerne le sembianze. Bisogna aspettare il 4300 PA per avere notizia dei primi contatti tra uomini e vere e proprie comunità sedentarie di kurghan, che in questi due secoli avevano imparato a conoscere e ad apprendere i costumi dei loro vicini, gli umani, organizzando così la loro vita secondo uno stile più sedentario. I kurghan vissero in pace con i vicini uomini per più di mille anni, fino a che la loro vita non fu sconvolta dalla violenta guerra fra Dei e Immortali che infuriò su tutta Draconia per circa un secolo. Molti kurghan infatti furono reclutati nelle fila degli eserciti polariani e trovarono la morte in battaglia, lasciando i loro villaggi senza giovani che potessero perpetuare la stirpe. Alla fine della Lunga Guerra il numero dei kurghan viventi su Draconia era stato quasi dimezzato, e la maggior parte dei morti era costituita da uomini e donne giovani e forti, insomma la spina dorsale delle comunità kurghan.

Così, disgustati dalla brutalità e dalla violenza degli uomini e delle potenze supreme, gli anziani dei vari clan decisero di isolarsi dal resto del mondo e di vivere seguendo le regole della natura, rinunciando a servire gli dei e le loro folli crociate. Riunitisi sulle coste della loro patria (l'Ostern), essi decisero di attraversare il mare e di ricominciare una nuova vita in una terra oltre l'oceano, secondo la visione avuta dal Grande Anziano Jeki, il kurghan a capo del Consiglio dei Clan. Su grandi barche i Figli Selvaggi solcarono quelle acque che essi chiamarono il Mare del Ricordo, a rimpianto della patria che avevano dovuto abbandonare per subire la follia degli uomini. Costeggiando la Penisola Verde (la parte nord-orientale del futuro Regno di Soth) essi approdarono alla foce di un grande fiume, e lì Jeki ordinò che le barche fossero fatte a pezzi, poiché il loro viaggio era finalmente giunto al termine. I kurghan si insediarono lungo le sponde del fiume che chiamarono Isaroth (Fratello Impe tuoso), e qui vissero in pace e armonia secondo i principi della Natura per oltre duecento anni, fino a quando cioè non ripresero i contatti con le altre razze intelligenti di Draconia.

Iniziarono infatti attorno al 3300 PA le migrazioni che portarono enormi masse di persone a colonizzare i territori sudoccidentali ancora inesplorati, in cerca di fortuna e di migliori condizioni di vita. Dapprima i kurghan cercarono di impedire che gli umani e gli elfi si insediassero nelle loro terre, ma quando si accorsero di non poter arrestare l'immigrazione, allora decisero di proteggere la loro nuova patria facendo in modo che il resto del mondo riconoscesse la legittimità della sua esistenza e nessun altro gruppo potesse reclamarla come propria.

Frequenti furono i contatti tra i vari capi clan durante questi anni per decidere sulla forma dello stato di prossima fondazione, e fu proprio in questi anni che si crearono le prime forti rivalità interne fra i vari clan di kurghan. Alla fine una decisione fu presa, e si deliberò che il nuovo regno sarebbe stato guidato da un kurghan (il Marghar) scelto dai membri del Consiglio dei Clan in base al suo coraggio, alla sua saggezza e al suo rispetto per le tradizioni naturali, e che la sua dinastia avrebbe continuato a guidare il regno fino a che non si fosse estinta o fino a quando il Consiglio non avesse deciso all'unanimità di detronizzarne il rappresentante per gravi mancanze.

Fu così che nel 3250 PA nacque ufficialmente la Confederazione di Jeki (più comunemente nota come Jeki), in onore del Grande Anziano che aveva guidato i kurghan nella loro nuova terra. La capitale che venne edificata negli anni successivi alla foce del Fiume Isaroth fu battezzata Heinar, dal nome del primo grande sovrano che inaugurò le dinastie kurghan. Da quel momento in poi i kurghan si dimostrarono un popolo fiero ma amante delle tradizioni e della pace, e non cercarono quindi di conquistare i regni vicini, né di sottomettere le comunità umane e semi-umane che si insediarono a Jeki, anche se non fecero grandi sforzi per aiutarle ad inserirsi e si mantennero sempre abbastanza distaccati da esse, quasi per paura di essere corrotti dai loro modi di vivere così poco rispettosi della Grande Natura.

Tre episodi però contribuirono a segnare la vita e la personalità delle generazioni future e della stessa Jeki: la nascita dei licanthropi, la scoperta degli arghan e la Guerra dei Clan.

I primi licanthropi vennero creati verso il 3200 PA a causa di uno sfortunato incidente di cui furono protagonisti proprio i kurghan. Capì infatti che un gruppo di bracconieri a caccia nei boschi di Jeki si imbatté in un branco di lupi guidati da un kurghan, e quest'ultimo, per evitare lo sterminio dei suoi fratelli, si gettò in una lotta furiosa con i cacciatori, uccidendone un paio e ferendo seriamente gli altri, che pensarono bene di fuggire per non fare la stessa fine; tuttavia, quella che sembrava una semplice disavventura di caccia, ben presto si trasformò in un'enorme problema. Infatti, la saliva del kurghan entrata in circolazione nel sangue degli umani conteneva determinate sostanze chimiche che alterarono la biologia stessa dei feriti e causarono mutamenti drastici nel loro corpo. Così, nel giro di una settimana tutti coloro che erano scampati al massacro si ritrovarono a scorrizzare per i campi alla luce della luna piena in forma di lupo: erano nati i primi licanthropi.

Quando i kurghan seppero dell'esistenza di questi esseri cominciarono subito ad indagare sulla loro vera natura, e alla fine scoprirono che era stato proprio uno della loro stessa razza a creare questi sfortunati fratellastri. Da quel momento i kurghan proclamarono la Legge del Morso, che vietava a tutti di azzannare un qualsiasi umano o semi-umano durante la fase di muta, e cercaro-

no di aiutare e di proteggere quegli sfortunati umani che non riuscivano a controllare il dono fatto loro dai kurghan. Sfortunatamente col passare dei secoli la Legge del Morso venne infranta più volte, sia dai kurghan che dagli stessi licanthropi, e così questi ultimi si moltiplicarono come numero e come varietà di razze, suscitando paura e orrore negli uomini e negli altri semi-umani. A tutt'oggi i licanthropi sono diffusi su tutta Draconia, e vengono cacciati e perseguitati ovunque scoperti: l'unico luogo in cui è proibito ucciderne uno è Jeki, poiché i kurghan si sentono in dovere di proteggere questi individui, che essi considerano come fratelli minori, e così la percentuale di creature mannare all'interno della Confederazione è molto più alta che in qualsiasi altro regno (circa il 20% dell'intera popolazione).

I kurghan vennero a conoscenza dell'esistenza della razza arghan intorno al 3200 PA, quando una piccola tribù proveniente dall'ovest si installò nel territorio di Jeki. Per riuscire a tirare avanti, i membri di questa tribù peraltro poco numerosa iniziarono a lavorare la terra su cui si erano insediati, e dopo un paio di anni scoprirono fortuitamente un filone aurifero di grosse dimensioni, che cominciarono subito a sfruttare; ben presto la loro terra divenne meta di molti cercatori d'oro e la tribù iniziò così a prosperare. Ma la ricchezza faceva gola a molti, e così un giorno un cercatore senza scrupoli stanco di scavare dall'alba al tramonto per poche misere pepite, decise di adottare metodi più drastici ma anche più redditizi. Egli assoldò un gruppo di banditi e con la promessa di una grossa ricompensa si recò nel villaggio dove viveva la tribù che possedeva la parte più ricca del filone, e in una sola notte li sterminò tutti quanti. Credendo di avere finalmente via libera, iniziò subito ad estrarre tutto l'oro che poteva prima che qualcuno si accorgesse del suo colpo di mano, ma ben presto si rese conto dell'errore commesso: la tribù apparentemente innocua era infatti costituita interamente da arghan, che una volta ritornati in vita iniziarono la caccia all'uomo. Il povero manigoldo scappò per giorni e giorni, fino a che non giunse in un villaggio di kurghan, e qui cercò la loro protezione, spiegando che un gruppo di esseri infernali lo voleva morto. I kurghan e gli arghan così si scontrarono, credendo ognuno di essere dalla parte del giusto, e i kurghan scoprirono a loro spese la vera natura degli arghan: tutti gli abitanti del villaggio furono massacrati, ma il cercatore riuscì a salvarsi, diffondendo in altri villaggi la storia dell'assalto degli arghan e dei loro poteri innaturali. Fu così che l'intero popolo kurghan ben presto seppe dell'esistenza di esseri che sfidavano il ciclo naturale di vita e morte e ritornavano in vita dopo essere stati uccisi, e equipararono perciò i membri di questa razza agli esseri da loro più odiati, i non-morti, cominciando a covare verso di loro prima una forte repulsione, che si trasformò poi in puro e autentico odio. Da allora, dovunque essi scoprono l'esistenza di un arghan si scatena una caccia all'uomo che può finire solo con l'uccisione della preda o del cacciatore. Nessuna comunità di arghan si stanziò mai più

entro i confini di Jeki, e molti oggi sono portati a credere che l'artefice di tutto questo, ovvero il cercatore misterioso che scatenò l'odio razziale dei kurghan, in realtà non fosse altri che il Grande Caos sotto mentite spoglie.

Il terzo grande evento che turbò profondamente la vita dei kurghan fu lo scoppio della Guerra dei Clan, una sanguinosa guerra civile che iniziò nel 90 PA e terminò dopo circa settant'anni di massacri e scontri fratricidi che fecero diminuire drasticamente il numero dei kurghan. Ancora una volta però, secondo quanto tramandano i racconti storici dei kurghan, la guerra venne causata dall'intervento degli umani e degli Dei nella politica del Consiglio degli Anziani, proprio come era successo tremila anni prima. La tradizione vuole infatti che nel 93 PA, al termine della dinastia del Falco, il Consiglio si riunì nuovamente per eleggere un nuovo regnante, ma questa volta uno dei dieci membri, Karghel del Cobra, su diretto consiglio del suo braccio destro Garcas (un mercenario umano divenuto intimo consigliere del Capo Clan dopo avergli salvato la vita), decise di far eleggere un membro della sua famiglia per poter dirigere indirettamente la politica di Jeki e trasformarla finalmente in una nazione potente e che potesse incutere timore nei suoi vicini. La sua scalata al potere cominciò nel modo più barbaro, e cioè con l'uccisione del Grande Anziano che presiedeva il Consiglio, dopo che questi si era rifiutato di dare l'appoggio al suo candidato. Seguì un'opera di ricatti, intimidazioni e assassinii che portò all'assoggettamento di ben due clan a quello del Cobra, e che consentì a Karghel l'appoggio più o meno spontaneo di quattro dei sette rappresentanti rimasti. Al momento della nomina del regnante "fantoccio" però, i capi dei tre clan rimanenti messi in minoranza protestarono violentemente contro il sopruso organizzato da Karghel, e lo accusarono degli omicidi dei Capi Clan e del Grande Anziano. Karghel pretese dai tre il ritiro immediato delle accuse e la loro piena sottomissione al nuovo re, ma quando questi rifiutarono, Karghel li accusò di tradimento e iniziò la Guerra dei Clan.

Seguendo i consigli di Garcas, Karghel fece uccidere il nuovo re il giorno dell'incoronazione facendo ricadere la colpa sui tre capi traditori e si autonomò Re col beneplacito dei quattro capi a lui fedeli, ottenendo il favore di gran parte dei kurghan: così si preparò a muovere contro i clan rivali come paladino della verità e della legge naturale. Le battaglie e le strategie politiche che seguirono furono senza esclusione di colpi, e si registrarono spesso episodi di improvvisi voltafaccia da parte di interi clan che fecero durare la guerra più del previsto. Alla fine, furono i figli di Karghel e degli altri capi a terminare la guerra iniziata dai loro padri, e lo scontro si risolse a favore dei clan ribelli, che nel frattempo erano diventati cinque per la defezione di due degli alleati di Karghel, i quali avevano intuito il vero volto del dittatore e lo avevano abbandonato.

Uccisi i capi dei tre clan perdenti e scacciati gli umani e i mercenari che avevano servito il tiranno Kar-

ghel, i vincitori elessero dei nuovi leader che prendessero parte ai negoziati di pace in modo onorevole in rappresentanza degli sconfitti, e così si giunse nell'anno 20 PA al definitivo trattato di pace, che seppur ridimensionava i territori governati dai clan perdenti, ripristinava la Confederazione di Jeki sotto la guida di un nuova dinastia, quella del Lupo, leader indiscusso della fazione vincitrice. Ancora una volta, molti insistono sul fatto che dietro la facciata di Garcas il Consigliere si sia nascosto niente meno che il Grande Caos, artefice a quanto pare di una sua personalissima crociata per portare alla rovina il popolo kurghan. Oggi comunque, a un secolo di distanza dalla Guerra dei Clan, Jeki è una nazione pacifica che sta rinascendo dalle proprie ceneri, anche se a tutt'oggi è contraddistinta da una ferrea politica di divisione razziale e di chiusura delle frontiere, nel disperato tentativo di mantenere pura la specie e di evitare gli influssi devianti e quanto mai deleteri delle altre razze, specialmente di quella umana.

Un'ultimissima nota riguarda la migrazione di kurghan verso altri mondi e altre dimensioni. Dato che tra le loro fila non esistono individui capaci di plasmare la magia o di invocare il potere degli Dei (non si sa se per reale incapacità dell'intera razza o semplicemente per disinteresse nei confronti delle arti arcane), il viaggio verso altri mondi sembrerebbe improbabile per i kurghan, eppure alcuni di loro sono riusciti a lasciare Draconia e a stabilirsi nel Primo. La migrazione involontaria fu opera del Signore di Cristallo, che trapiantò interi villaggi kurghan su Krystallia, il pianeta che stava cercando di popolare con individui capaci di sfruttare sia la tecnologia che le energie magiche: si era infatti accorto che servivano persone che facessero i lavori più pesanti e che tenessero a bada i mostri che si aggiravano sul pianeta minacciando le comunità appena formatesi, e così decise di inviargli i kurghan. Ben presto essi dovettero venire a patti con le altre razze di umani e semi-umani presenti sul pianeta per poter sopravvivere, e così cominciarono a integrarsi nelle loro comunità svolgendo un lavoro di difesa dell'ordine pubblico e di costruzione delle grandi opere tecnologiche, non dimenticando tuttavia la loro cultura ma diventando un po' meno sospettosi nei confronti degli altri. Poi, quando nel 1500 PA si aprì il famoso vortice infradimensionale che collegò Draconia col Primo, alcune astronavi krystalliane lo attraversarono in missione esplorativa, rimanendo poi intrappolate nell'altra dimensione quando quest'ultimo si richiuse. Alle astronavi non rimase che atterrare su un pianeta sconosciuto e ricostruire la loro civiltà nel nuovo mondo, fondando così l'Impero di Nuova Krystallia, che tra i suoi abitanti poteva contare tra gli altri anche una comunità di venti kurghan. Fu così che essi arrivarono nel Primo, e da Nuova Krystallia, viaggiando con navi di esplorazione, giunsero un po' dappertutto, anche su Mystara. Per via della loro natura cosmopolita però, questi kurghan sono molto meno xenofobi e intransigenti verso le altre razze rispetto ai loro simili rimasti su Draconia.

PERSONALITÀ E STILE DI VITA

I kurghan sono individui fieri e resistenti, e il loro valore in battaglia può essere eguagliato solo dai più potenti maestri delle scuole di combattimento draconiane. Le comunità kurghan vivono una vita semplice e a contatto con la loro Madre Natura, che li ama e li protegge in cambio della loro devozione. Di solito il villaggio è governato da un capo eletto in base alla legge del più forte: chi riesce a superare una serie di dure prove di abilità e di resistenza predisposte dagli anziani diventa cioè il capo, e tale rimane fino alla propria morte o fino a che non viene menomato fisicamente. Il potere del capo è assoluto e le sue decisioni indiscutibili, poiché è la natura stessa con la selezione del più forte che lo ha consacrato capo. Solo gli anziani possono porre un veto alle sue decisioni, ma solo se tutti sono d'accordo: in questo caso il capo deve ritornare sui suoi passi e rispettare la decisione di coloro che conoscono meglio la vita. Inoltre, il capo villaggio deve obbedienza al capo clan (o Derghas), che rimane il governante superiore alla cui volontà anche gli anziani della comunità devono piegarsi: egli però a sua volta, deve obbedire al Re (Marghar) e al Consiglio degli Anziani, che sono i due poteri più alti nella società kurghan, con una lieve prevalenza del secondo sul primo.

La cultura kurghan, pur essendo patriarcale, non impedisce alle donne di diventare capo, anzi le incoraggia a dedicarsi prima all'azione e alla protezione della natura e della comunità, e solo in un secondo tempo, quando ormai il vigore della gioventù è al suo declino, alla procreazione e alla vita familiare.

La legge kurghan recita: "Non uccidere il fratello, poiché su di te ricadrà il suo sangue e per lavararlo non potrai far altro che levarti la pelle." Dato che per i kurghan i fratelli sono sia gli altri kurghan che la specie animale a cui si è legati, il vincolo è duplice. I trasgressori della Legge del Sangue riceve la punizione più grande: la morte, nel caso di uno straniero che uccida un kurghan, e la scorticatura nel caso il criminale sia un kurghan. Solo in questo caso la pena di morte è autorizzata, mentre per gli altri crimini gli anziani o il capo di solito usano una punizione minore in base alla legge del taglione.

I kurghan non amano particolarmente la magia arcana e sono quindi rari i maghi tra di loro, mentre il loro sangue rende impossibile ad un kurghan sviluppare poteri stregoneschi. I Figli Selvaggi dotati di particolare intelletto e del dono per le arti magiche vengono visti con diffidenza dal resto della tribù e di solito temuti e tenuti a distanza fino a che non danno prova di usare i loro poteri per il benessere della tribù. I kurghan maghi, per quanto non riscuotano le simpatie dei loro simili, non ricevono tuttavia il trattamento riservato a tutti quei kurghan che a causa della propria indole deviata o di circostanze sfavorevoli diventano ladri, furfanti e imbrogliatori. Non appena uno di loro si macchia di un crimine simile viene censurato pubblicamente e guardato a vista per un anno sia

dagli anziani che dal resto della comunità. Se il malfattore commette un seconda infrazione entro un anno, la sua punizione è l'esilio dalla tribù: egli viene rinnegato dalla famiglia e marchiato come tale con un segno indelebile sulla guancia, così che anche gli altri kurghan siano avvertiti della sua colpa. Non c'è infatti posto per chi disonora la legge degli anziani nella tribù.

Normalmente i kurghan preferiscono vivere come guerrieri, artigiani o cacciatori (da notare che questi ultimi cacciano solo per procurarsi il cibo e non per divertimento), e ognuno compie quotidianamente dei riti propiziatori per ingraziarsi gli spiriti della natura e per tenere saldo il vincolo col proprio fratello animale. Se questi piccoli rituali privati non venissero fatti almeno una volta a settimana con una cerimonia molto semplice della durata di un'ora, essi perderebbero tutte le loro capacità speciali fino al prossimo solstizio, durante il quale dovrebbero fare una cerimonia privata per espiare la loro colpa e farsi perdonare dal loro fratello animale (di solito è una cerimonia molto cruenta in cui il kurghan si lacera la pelle con le sole mani offrendo il suo stesso sangue agli animali come ammenda per le sue dimenticanze - in termini di gioco perde permanentemente 1d2 PF).

La religione kurghan è quindi di tipo animista e vissuta in modo molto personale. Essi rifiutano di venerare qualsiasi altro dio o Immortale al di fuori della Natura, anche se spesso, quando Madre Natura è associata con una figura divina specifica (ad esempio Lerania), essi la accettano. I sacerdoti e i druidi kurghan sono perciò abbastanza diffusi (in ogni comunità ne è insediato almeno uno ogni 100 abitanti), e si occupano di officiare le cerimonie religiose più importanti per la tribù (rituali del solstizio e dell'equinozio, rituali di passaggio e di procreazione). Il loro potere è inferiore a quello degli Anziani o del Re, ma superiore a quello del capo villaggio, anche se non lo esercitano spesso, preferendo invece concentrare la loro attenzione sulla cura e il mantenimento del ciclo naturale e lasciando ad altri le faccende politiche.

I massimi custodi della legge kurghan sono infatti gli Anziani, ovvero tutti quei kurghan che hanno superato i 60 anni e che sono dotati di buon giudizio (in termini di gioco i punteggi di Intelligenza e Saggezza devono essere almeno di 12 punti). A loro si rivolgono tutti gli individui che hanno bisogno di consigli o che devono sedare una disputa. Essi dunque svolgono anche la funzione di giudici popolari quando il capo non è disponibile o non si interessa del caso.

Per quanto riguarda i rapporti con le altre razze, i kurghan legano solo coi licanthropi (anche se alcuni di questi ultimi odiano i kurghan, perché considerano la licanthropia una maledizione piuttosto che un dono), con le razze silvestri e con tutti coloro che amano e proteggono la natura e i fratelli animali, siano essi umani, semi-umani o umanoidi. In generale sono molto scettici e diffidenti nei confronti degli stranieri, i Chadbal, cioè tutti coloro che non appartengono alla loro razza, poiché la storia insegna che furono sempre gli stranieri a causare

storia insegna che furono sempre gli stranieri a causare le loro disgrazie. Se però un chadbal si dimostra meritevole e affidabile o salva la vita ad un kurghan, allora può venire unito a un altro kurghan da un patto di sangue che li fa diventare fratelli, e che conferisce al chadbal il titolo di Kalmhan, ovvero "fratello smarrito": in tal modo non viene più considerato straniero, anche se non sarà mai visto come un vero membro del clan.

Le uniche due razze che i kurghan odiano senza ritegno sono quella degli arghan e quella dei non-morti, che vengono attaccati a vista una volta scoperti finché non si è certi della loro totale distruzione. Essi infatti sono la violazione più palese e mostruosa delle regole naturali e del ciclo vita-morte, e pertanto devono essere spazzati via dalla faccia dell'universo.

ABILITÀ SPECIALI

Ogni kurghan gode di una **vitalità eccezionale** che gli concede gratuitamente l'abilità generale *Resistenza* e aggiunge 1 PF ai Dadi Vita ad ogni livello fino al 36° (da sommare ai PF bonus derivanti dal punteggio di Costituzione elevato).

Inoltre, fin dalla nascita viene legato tramite uno speciale rito mistico ad un determinato tipo di animale, che diventa il suo compagno spirituale e **animale totem** per il resto della vita. Sono esclusi da questo legame gli insetti, i mostri fantastici, e gli animali di taglia enorme o gigantesca (come la balena, l'elefante e qualsiasi dinosauro). In virtù di questo straordinario legame, essi possiedono una serie di poteri che sono invece preclusi alla maggioranza dei mortali:

- **Protezione dall'Animale Totem:** Il kurghan non potrà mai essere attaccato dal suo fratello animale, ovvero da tutti quegli animali che appartengono alla specie a cui è legato il kurghan. L'unica eccezione a questa regola è quando l'animale (o gli animali) in questione è magicamente controllato: in tal caso egli obbedirà al proprio maestro e potrà anche assalire il kurghan. Se ad esempio, un kurghan ha un fratello lupo, nessun lupo lo attaccherà mai, non importa quanto affamato possa essere; se però il lupo o il branco di lupi è controllato da un altro essere (un lupo mannaro, un vampiro, un individuo con un Anello del Controllo Animale, ecc.), allora la volontà dell'animale è annullata, e per questo, non riconoscendo il fratello kurghan, può anche attaccarlo.
- **Controllo Animale:** Il kurghan può comunicare telepaticamente con i propri fratelli animali che si trovano nel raggio di 150 metri, percependo i loro pensieri e le loro emozioni ed inviando ad essi i propri. Gli animali normalmente eseguono anche gli ordini che lui gli impartisce, a meno che questi non siano al di là delle loro capacità, o troppo rischiosi, o chiaramente suicidi: il numero di Dadi Vita di animali che può in tal modo controllare è pari al suo punteggio di Saggezza, e da essi sono esclusi quelli già controllati

magicamente e le versioni mostruose (ad esempio gli animali mannari o quelli alterati magicamente).

Il potere più peculiare che il kurghan eredita dal suo totem è la sua capacità assumere *forma animale*. Questa capacità può essere usata tre volte al giorno, e il kurghan può rimanere in quello stato per un massimo di 3 ore ogni volta, trascorse le quali ritorna automaticamente alla forma umanoide. La trasformazione non si estende anche a ciò che il kurghan indossa, quindi tutti i suoi oggetti devono essere abbandonati per non essere danneggiati (in particolare gli abiti) e non sono da lui usabili in alcun modo in questa forma.

In forma bestiale, il kurghan assume la Classe d'Armatura e il valore di movimento e gli attacchi naturali dell'animale (i danni inferti subiscono eventuali modificatori dovuti alla Forza), mentre sfrutta i Tiri Salvezza e i Tiri per Colpire migliori tra i propri e quelli dell'animale. Le altre caratteristiche invece rimangono invariate, ad eccezione dei Punti Ferita, che aumentano in base ai Dadi Vita dell'animale normale. Il kurghan trasformato può comunicare con altri della sua specie animale, ma non può parlare con gli esseri umanoidi (anche se non perde la capacità di comprendere le lingue che conosce). Inoltre, egli è virtualmente indistinguibile dai suoi fratelli, dato che solo una *vista rivelante* riuscirebbe a smascherarlo, e non può essere fatto tornare normale con *dissolvi magie*. Infine, ad ogni trasformazione in animale recupera automaticamente 1/3 dei PF persi fino a quel momento.

Chiunque venga ferito dal morso di un kurghan trasformato in animale deve effettuare un Tiro Salvezza contro Veleno o essere infettato dal morbo della licanthropia relativa al suo fenotipo animale. Inoltre, chi subisce metà Punti Ferita o più in seguito al morso di un kurghan in forma animale è automaticamente infettato senza bisogno di ulteriori TS (per i dettagli su come curare la licanthropia, si veda il *Tomo della Magia di Mystara, vol. 2* alla voce *cura malattie*). Non tutti i kurghan però sono in grado di creare specie mannare, ma solo quelli che possiedono in forma animale un attacco a "morso".

Statistiche della razza Kurghan

Caratteristica	Modif.	Min	Max
Forza	+2	10	18
Intelligenza	-2	3	18
Saggezza	-	3	18
Destrezza	-	3	18
Costituzione	+1	13	18
Carisma	-1	3	18

Sesso	Altezza	Peso
Maschio	170 + 5d6 cm	80 + 5d6 kg
Femmina	170 + 4d8 cm	70 + 3d8 kg

Età

Adulto	Maturo	Anziano	Venerabile	Età Max.
20	40	60	80	100 (80+1d20)