Organizzazione

- Dove si gioca: online, da decidere
- Si gioca il sabato o la domenica pomeriggio tutte le settimane.
- Se almeno tre giocatori sono disponibili si gioca, anche se non si sono tutti.
- La durata stimata della campagna è di dieci sessioni.
- La campagna è di tipo hexcrawl: i giocatori si sposteranno in una mappa esagonale, esplorandola man mano.
- La campagna ruba a piene mani da alcuni dungeon di autori italiani e non. La lista dei dungeon è qui riportata in modo che i giocatori possano evitare di rigiocare dungeon che hanno già esplorato in partite precedenti:
    - Il tempio delle alghe di Dismaster FraNe
    - Snailgeon, di Matteo Delvecchio
    - Il nome perduto delle sabbie del tempo di Alessandro Ferrarese
    - La miniera maledetta di Yuri
    - Death II di Luca Negri
    - Solitarie sale del re dorato di Francesco Gasperini
    - Where's the giant, Mansley? di Luca Negri
    - Viaggio verso il tempio proibito di Simone Biagini
    - Tomb of Luan Phien, di The Alexandrian

Regolamento

- Il regolamento è Knave di Ben Milton.
- I giocatori devono leggere il regolamento prima di giocare (Sono solo poche pagine)
- Uno dei giocatori si prenderà la responsabilità di aggiornare la mappa tra una sessione e l'altra, usando il software di sua preferenza (persino MS paint può funzionare, nell'esperienza del master)

Regole della casa

1. Viaggio: Un esagono misura 10 km. Per attraversarlo serve una mattina o un pomeriggio. Esiste una possibilità su 6 di perdersi ogni volta che si viaggia.
2. Clima: l'anno dura cento giorni, divisi in due stagioni di 50 giorni, estate e inverno. La probabilità che piova d'estate è 1 su 6, d'inverno 3 su 6. D'inverno sulle montagne nevica invece di piovere. Mentre piove o nevica si recupera un solo pf per notte di sonno, inoltre la probabilità di perdersi raddoppia. Ogni 1d20 giorni tirare per il tempo atmosferico.
3. Danno: Si aggiunge il proprio livello al danno.
4. Compagno animale: se un avventuriero e il suo animale sfuggono alla morte insieme, tra i due si instaura un legame speciale: +2 a tutti i tiri in cui i due collaborano.
5. Infezione: Un tiro per colpire che ottiene un 20 naturale causa un'infezione che ha 2 probabilità su 6 di essere mortale una settimana dopo.
6. Esperienza: 1 px per ogni moneta d'oro spesa. Ogni 2.400 px si guadagna un livello.
7. Il numero massimo di gregari è pari al livello del personaggio con più esperienza.

Ambientazione

Noi umani fuggimmo da Erimatéia secoli fa. Eravamo schiavi degli Artòi, una razza di umani con la testa di animale che praticavano la magia e allevavano creature magiche. Ora la civiltà degli Artòi è stata distrutta, e noi siamo tornati a Erimatèia. Un anno fa è stata fondata Kharkos, un piccolo avamposto di mille persone. Girano molte voci sulle ricchezze abbandonate dagli Artòi, che aspettano solo di cadere nelle mani del più coraggioso...

La gente

Gli umani sono la razza senziente predominante. Le leggende parlano di centauri, ciclopi, sirene, oltre che dei temibili Artòi che ancora camminano per il mondo, ma nessuno spera di incontrare simili mostri. La civiltà umana è organizzata in varie città stato, governate da un re o una regina, dedite al commercio l'una con l'altra. La gente comune vive di pesca e agricoltura. Il tempo libero è speso allenando il corpo e discutendo di filosofia.

La religione

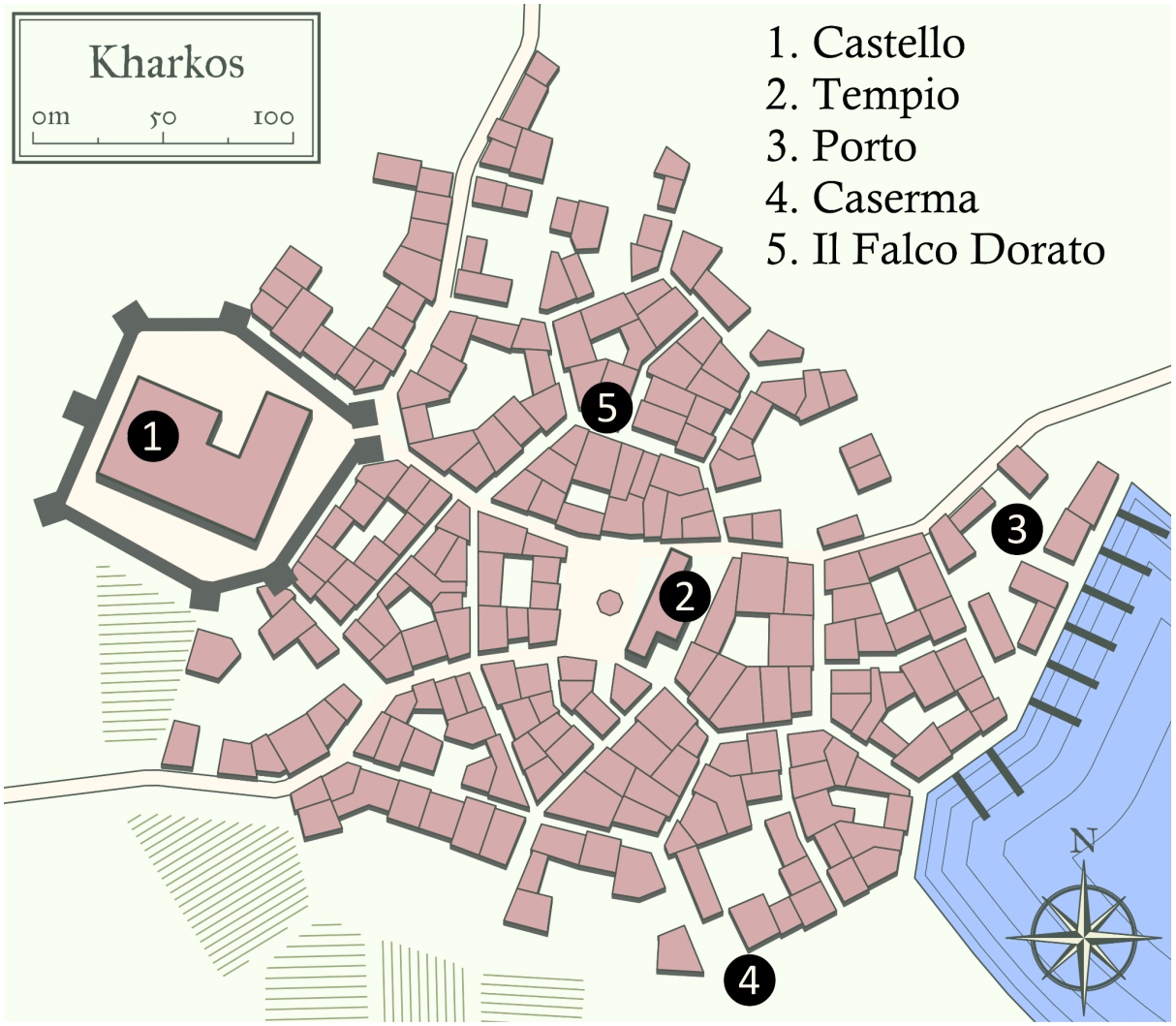
Secondo i sacerdoti, esistono cinque dèi:

- Geris, dio del cielo, dei fulmini e della nobiltà. Re degli dei. Animale sacro: falco
- Akethros, moglie di Geris, dea della terra. Un tempo era umana. Animale sacro: ape
- Magoinen, figlia di Geris e Akethros. Dea della saggezza. Animale sacro: gatto
- Heske, fratello di Geris, dio del sottosuolo, malvagio. Animale sacro: serpente
- Eris, sorella gemella di Heske, dea del mare, malvagia. Animale sacro: delfino

Secondo il mito della creazione umana, il padre di Geris creò gli Artòi, e gli umani per servirli. Geris si ribellò al padre e lo uccise, liberando gli umani che, grati, da allora lo

venerano. Heske e Eris si schierarono dalla parte del padre, tradendo loro fratello. Il loro culto è proibito.

Kharkos

Una città fondata recentemente su Erimatéia. Per ora è l'unico avamposto umano, con una popolazione intorno alle mille persone. È una città-stato indipendente governata da un monarca, (la regina Akronein) secondo l'usanza umana. Alcuni luoghi di interesse sono:

1. Il castello, dalla quale la regina governa la città.
2. Il tempio, dedicato a tutti gli dèi.
3. Il porto: da qui, una volta al mese, arriva una nave mercantile dal continente carica di merci. Su questa nave i personaggi si sono conosciuti e hanno deciso di formare un gruppo per avventurarsi nell'isola, sperando di arricchirsi saccheggiando i leggendari tesori.
4. La caserma delle guardie che mantengono l'ordine a Kharkos.
5. Il Falco Dorato è l'unica taverna della città, frequentata giorno e notte da atleti che passano il tempo a raccontare le loro imprese.