

ATL 14

DUNGEONS & DRAGONS

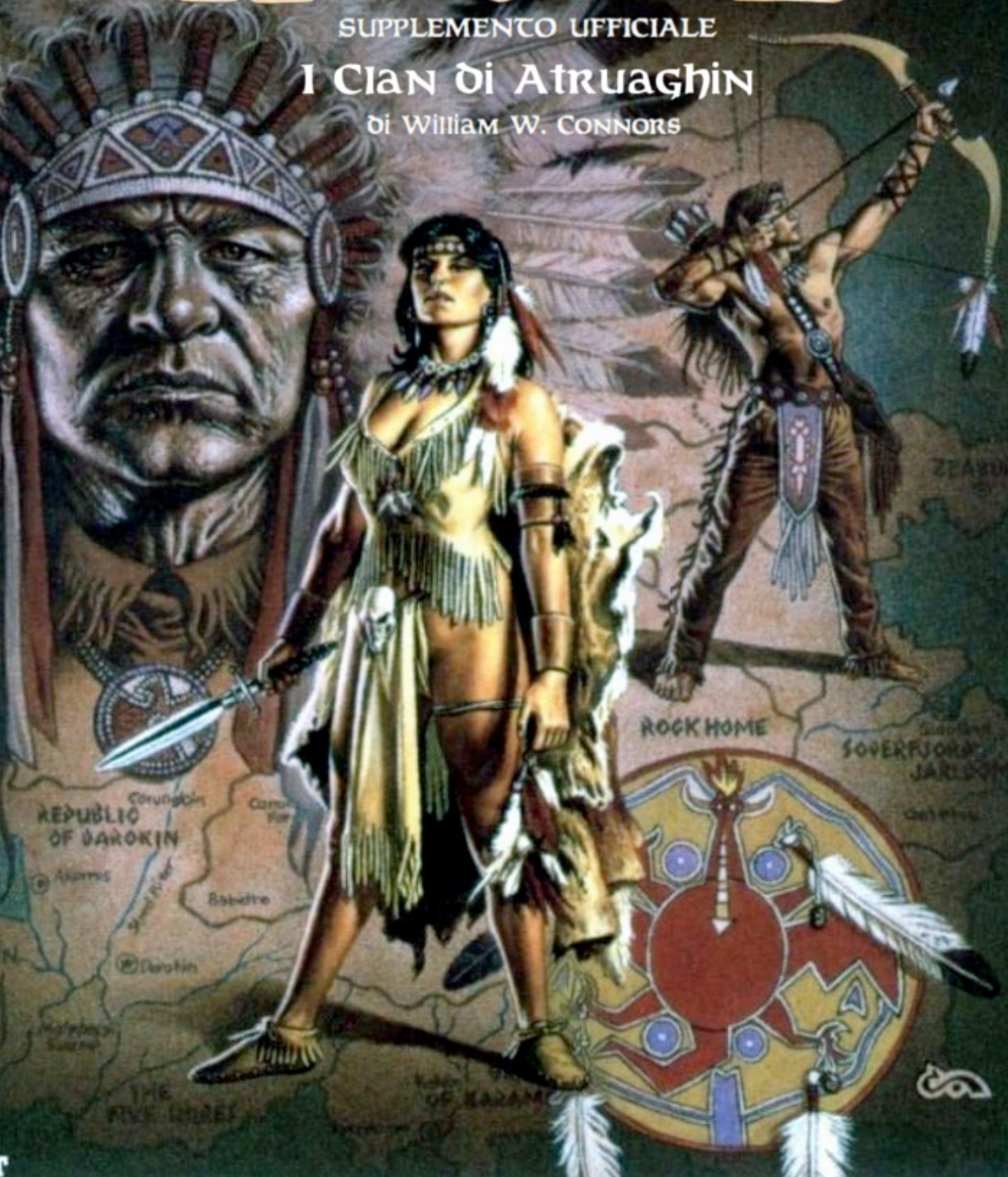
9306

# ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

## I Clan di Atruaghin

di William W. CONNORS







MANUALE DEL GIOCATORE  
SUPPLEMENTO UFFICIALE

# I Clan di Atruaghin

di William W. Connors

## Indice

Introduzione .....	2
La Storia di Atruaghin.....	3
Creazione dei Personaggi.....	5
Gli Sciamani.....	14
Clan del Cavallo .....	21
Clan dell'Orso .....	27
Clan della Tartaruga .....	32
Clan della Tigre .....	38
Clan dell'Alce .....	43

**Ideazione:** William W. Connors

**Editing:** John Nephew

**Revisione:** Karen Boomgarden, Bruce Heard

**Copertina di:** Clyde Caldwell

**Disegni interni:** Stephen Fabian

**Cartografia:** Dennis Kauth

**Tipografia:** Tracey Zamagne

**Produzione:** Paul Hanchette

**Direttore Editoriale:** Bruce Heard

**Traduzione:** Atendoro

**Revisione cartografica:** Thorfinn Tait

**Impaginazione:** Atendoro, Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati e proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

® 1991 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 30/06/2010

# INTRODUZIONE

## PANORAMICA

I Clan di Atruaghin (o Figli di Atruaghin, come si definiscono) sono un gruppo eterogeneo che vive nelle regioni occidentali del Mondo Conosciuto. Essi abitano un vasto altopiano che è stato costruito con mezzi magici, e vivono secondo un rigido codice etico che regola quasi ogni aspetto della loro vita quotidiana.

Dal momento che i Figli di Atruaghin sono suddivisi in un certo numero di clan, ognuno con un proprio carattere, questo atlante è strutturato in modo diverso rispetto agli altri della serie. Questo libro, che è destinato ad essere utilizzato sia dai giocatori che dal Dungeon Master, è una sorta di enciclopedia. Ciascuna delle tribù principali è qui presentata elencata con una descrizione della relativa cultura, stile di vita e tradizioni.

I giocatori non devono sentirsi obbligati a leggere le notizie relative a ciascuno dei clan, dal momento che questo è un compito che richiede tempo. Piuttosto, dovrebbero conoscere solo i dettagli del proprio clan. Per quanto tempo lo permetta, si può decidere di continuare a leggere le informazioni sugli altri clan, anche se non è obbligatorio.

Oltre ai dettagli su ciascuna dei cinque

clan maggiori, questo libro contiene le regole per la creazione di personaggi dei Clan di Atruaghin e di una classe nuova di personaggio giocante: lo sciamano. Anche se similmente ai wokani (maghi selvaggi) ed agli sciamani (umanoidi) si trovano in culture meno avanzate, gli sciamani sono un gruppo particolare. Per la maggior parte degli stranieri, sono semplicemente i chierici di Atruaghin. Coloro che li studiano più attentamente, però, vedranno che i loro poteri coniugano aspetti degli incantesimi arcani, clericali, e druidici.

## I Clan ed il MONDO CONOSCIUTO

A causa del loro isolamento geografico, poche notizie riguardo i Clan di Atruaghin sono conosciuti in altre parti del Mondo Conosciuto. Inoltre, quello che si crede è spesso impreciso. Le "note" riportate sulla mappa delle Nazioni Orientali sono un chiaro esempio della disinformazione che si trova in luoghi come Thyatis. In parte, ciò ha a che fare con l'imposizione delle categorie dei paesi "civilizzati" ai clan. Si può immaginare la scena: Il geografo imperiale si siede a fare domande sul Clan dell'Orso: "Chi è il vostro re? Chi governa l'altopiano? Quali tipi di denaro usate?" I clan trovano più facile rifilargli

qualche storia che lo renderà felice (e fermare le sue richieste fastidiose) che non di cercare di fargli comprendere la ricca ed esotica complessità dell'Altopiano di Atruaghin.

Per il DM: se c'è un conflitto tra le informazioni contenute in questo atlante e/o alcuni prodotti precedenti, considerate questo come riferimento.

## Fonti di ispirazione

Molte delle informazioni presentate in questo modulo si basano sulla cultura delle varie tribù di indiani che vivevano in tutto il Nord e Centro America prima dell'invasione e sfruttamento da parte dei coloni europei. Questi collegamenti, tuttavia, sono labili nel migliore dei casi e nessun tentativo è stato fatto per replicare le caratteristiche delle culture amerinde che hanno ispirato il presente atlante. Questo è un lavoro di finzione e non è in alcun modo destinato ad avere valenze storiche o fattuali. Ai fini di un migliore gioco di ruolo, tuttavia, l'Autore raccomanda che chiunque desideri ambientare una campagna tra i Clan degli Atruaghin visiti una biblioteca locale. Poche ore trascorse a studiare i vari popoli nativi del Nord America forniranno stimoli senza fine e innumerevoli avventure ambientate tra tali tribù.

# La Storia di Atruaghin

*Il testo seguente è estratto dai diari di viaggio di Ballidus di Thyatis. Ha annotato le seguenti memorie dopo esser salito con il suo gruppo sull'Altopiano di Atruaghin stringendo amicizia con molti degli abitanti indigeni sulla sommità. Anche se più tardi morì per mano del selvaggio Clan della Tigre, il suo amico di lunga data e compagno, Elgar l'Incantatore fece in modo che le memorie fossero recuperate e consegnate nelle mani del fratello di Ballidus, Kosmonous.*

Il vecchio stregone raccolse una manciata di terra nera e la frantumò tra le dita nodose. L'odore dolce della terra fresca si mescolarono con quelli del bosco creando un aroma piacevole. "Oggi il terreno è buono," disse, "ma non è stato sempre così. Molto tempo fa, questa terra è stata governata da creature folli che non rispettavano gli Immortali come noi. Erano crudeli e feroci, il loro modo di fare era quello della frusta e della lancia".

A quell'accento del passato, Dondo trotto lontano finita. La sua armatura di cuoio sembrava meno fuori luogo tra quelle persone che la mia armatura di maglia o degli abiti neri di Elgar l'Incantatore. Era stato accettato con fiducia dalle tribù molto tempo prima di noi, nonostante fosse un halfling. La sua passione per i racconti e le vicende storiche gli ha reso impossibile evitare di chiedere maggiori informazioni sul periodo delle dominazioni degli umanoidi.

Lo sciamano, come lo stregone si faceva chiamare, sorrise. Lui, ovviamente, amava raccontare storie tanto quanto Dondo amava sentirle. Non appena a sfregò l'acciarino per il nostro fuoco della sera, cominciò il suo racconto.

"Per capire i tempi dell'oscurità, è necessario sapere che cosa è successo prima. C'era una periodo, molto tempo fa, in cui i figli della Atruaghin non erano uniti come lo sono oggi. In quei giorni, le tribù combattevano tra loro ed i clan che conosciamo non esistevano. Eravamo selvaggi come i mostri che ci avrebbero dominato.

"Allora, un uomo vagabondo di nome Atruaghin venne da noi. Anche se sembrava molto simile a noi, essendo scuro di pelle e con il fuoco

negli occhi, non parlava la nostra lingua. Passo molto tempo prima che riuscisse a comunicare con la tribù che lo aveva adottato.

"Non passarono molti giorni prima che mostrasse il suo valore e coraggio. Quasi prima che familiarizzasse con le nostre parole, era stato nominato capo della sua tribù. In battaglia fu feroce, nella discussione era saggio, e nelle via degli spiriti era senza pari. Prima che il volto della luna apparisse venti volte, egli aveva unito più di un dozzina di tribù all'ombra del suo totem. Prima che passassero cinque inverni le guerre tra tribù erano terminate e così sorsero i Figli di Atruaghin.

"Atruaghin era certamente il figlio prediletto degli Immortali. Mentre colore che gli erano attorno si invecchiavano ed indebolivano con il passare del tempo, perdendo la loro vitalità come il fiore reciso dalla vite, lui è rimasto sempre giovane. Il fuoco nei suoi occhi bruciava come il sole estivo.

"Con la pace e la fratellanza saldamente stabilite tra le tribù, Atruaghin riunì tutti i capi. Disse loro che stava per partire per un certo intervallo di tempo, per esplorare il mondo ed imparare ciò che poteva delle terre lontane. Giurò di tornare ed i capi gli credettero. Lo salutarono e piansero non appena se ne andò in altre terre laddove i Figli degli Atruaghin non erano soliti avventurarsi.

"Non molto tempo dopo la partenza di Atruaghin, la guerra raggiunse il suo popolo. Orrendi mostri - orchetti, goblin, orchi e troll, ogni sorta di bestie - si abbattono sulle pacifiche tribù e le sconfissero. Per decenni, i Figli di Atruaghin hanno vissuto come schiavi sotto il crudele tallone di questi demoni inumani. Anche se molti lottarono contro questi padroni brutali, però, non riuscirono a scacciarli. Nessuno tuttavia disperava dal momento che Atruaghin aveva giurato di ritornare e nessuno dubitava della sua parola.

"Finalmente il gran giorno arrivò. Atruaghin tornò nella sua terra e vide quello che era successo. Raccolse i più feroci guerrieri e gli sciamani più

potenti in una banda dalla furia inarrestabile. Proprio come gli umanoidi una volta avevano flagellato i Figli di Atruaghin, così divamparono i fuochi della rivolta in queste terre. In meno di un anno, il male che era giunto fu spazzato via.

"Atruaghin si guardò intorno e vide le rovine dei villaggi ed i corpi dei morti. Egli aveva promesso che questo non sarebbe successo di nuovo e lui stesso si sentì in colpa per il tormento del suo popolo. Per settimane studiò un incantesimo, non interrompendo la ricerca né per mangiare né per dormire. A poco a poco, ha unito le energie delle magie apprese nelle terre lontane. Cadde in una trance profonda e parlò con gli Immortali stessi, chiedendo il loro aiuto per proteggere il suo popolo dalle devastazioni del mondo esterno.

"Quando tutto fu finito, egli liberò le energie mistiche che aveva imbrigliato con i suoi incantesimi e frantumò il suolo stesso che lo circondava. Un vasto tratto di terra, più grande rispetto la maggior parte delle altre nazioni, ha cominciato a sollevarsi. Ore dopo, si fermò. L'Altopiano di Atruaghin, un regno di sicurezza e di isolamento per i Figli di Atruaghin, sorse; alto quasi mezzo miglio contornato da una superficie rocciosa a strapiombo che nessun esercito potrà mai scalare.

"Quando l'incantesimo ha avuto termine, il cielo è diventato buio. Una tempesta tremenda ha spazzato interamente la nuova terra e una pioggia violenta è scesa. Laddove cadeva una goccia d'acqua cresceva un filo d'erba. Con l'andare del diluvio la vita germogliava sempre di più sull'altipiano, a partire da macchie di arbusti. Le foreste sono cresciute così rapidamente che coloro che le hanno osservate hanno giurato che era possibile vederle aumentare di dimensioni minuto dopo minuto. Quindi il sole sorse di nuovo e la terra divenne ricca e fertile così come è oggi.

"Come il vecchio ebbe terminato il suo racconto, iniziò ad accendere il fuoco con un paio di bastoni ed una cordicella. Nella mia sacca avevo un



## La Storia di Atruaghin

acciarino che avrebbe raggiunto il medesimo scopo nella metà tempo, ma avevo imparato che questa gente non apprezza gli stranieri ed il loro cosiddetto progresso. Non dissi nulla, riflettendo sulla storia dello sciamano. Come il fumo cominciò a formarsi tra le fascine, Dondo tirò fuori una pipa e cominciò a riempirla con il tabacco locale, chiamata *kinnikinnik*. "Cosa è successo ad Atruaghin dopo?" chiese.

"Egli non fu mai più visto nella sua forma mortale, piccolo. Da quel giorno divenne un tutt'uno con gli Immortali che aveva servito ed ha lasciato dietro di sé questa nazione. Ora manifesta i suoi desideri e la sua presenza attraverso gli sciamani. Noi insegniamo. Noi lo serviamo. Noi istruiamo. Noi impariamo.

"Un giorno, Atruaghin tornerà da noi e ci condurrà in una grande battaglia contro le forze del male che hanno corrotto i nostri fratelli, i figli della Tigre, e distrutto il popolo misterioso in cui è nato Atruaghin. Quel giorno i Figli di Atruaghin saranno pronti ed onoreremo la memoria dei nostri guerrieri caduti.

"Un guizzo di fiamma sprizzò tra i ramoscelli e in breve ne scaturì un bel falò. Dondo ne trasse un sottile bastoncino e si accese la pipa, gustando con grande piacere l'aroma del *kinnikinnik*. Già dalla luce nei suoi occhi avrei potuto scommettere che sarebbe stata una lunga notte di racconti e storie che nessun forestiero aveva mai sentito prima. Elgar si sedette accanto a me e mi offrì parte

delle sue razioni. Anche lui aveva la stessa impressione.

Dondo sorrise allo sciamano. La sua curiosità infantile era inestinguibile. "Ho tante domande da porle, oh saggio, che non so da dove cominciare." Lo sciamano sorrise e prese una pipa da un sacchetto infilato nella propria cintura di cuoio. Mentre l'accendeva parlò con una voce che sembrava avere più forza di quanto era possibile per un uomo della sua età. "Segui la via del tuo totem, Dondo, e le domande verranno nel giusto ordine. Abbiamo tutta la notte e non ho segreti per gli amici di Atruaghin".

# CREARE UN PERSONAGGIO

Il procedimento mediante il quale si creano personaggi originari delle Terre di Atruaghin è molto simile a quello utilizzato per il gioco normale; tuttavia vi sono alcune importanti differenze. Prima fra queste è la necessità di determinare lo spirito totem di un personaggio e di stabilire alcuni aspetti della sua famiglia, amici e nemici. Inoltre, le peculiarità di un dato clan porteranno a selezionare alcune abilità se si utilizza l'opzione delle abilità generali.

## Punteggi delle Abilità Principali

I punteggi dei personaggi nativi di Atruaghin si determinano, proprio come tutti gli altri, tirando i dadi a sei facce per ciascuna abilità. Ci sono tuttavia alcune differenze.

### Forza e Costituzione

La vita sull'altopiano di Atruaghin e dintorni è difficile. Senza le comodità della cosiddetta civiltà a proteggerli, i Figli di Atruaghin sono costretti a fare affidamento sulla loro propria efficienza fisica in ogni momento. Per questo motivo, i punteggi di tali abilità vengono calcolati tirando quattro dadi a sei facce e sommando i tre risultati più elevati. Quindi, se un giocatore tira un 2, 3, 5, e 6, si scarta il 2 e si sommano i restanti tre punteggi per un totale di  $(3 + 5 + 6)$  quattordici.

### Intelligenza e Saggezza

Con le esigenze di sopravvivenza dovute al mondo circostante i membri dei Clan di Atruaghin è facile capire perché le capacità intellettuali sono un poco carenti. Questo non significa che i Figli di Atruaghin siano meno intelligenti di quelli del resto del mondo: solo che mancano il tempo e sistemi di educazione necessari per sviluppare appieno le loro potenzialità intellettuali. Così, quando si genera un personaggio, si tirino, per la Saggezza ed Intelligenza, quattro dadi a sei facce, scartando il risultato maggiore. Così, ripetendo l'esempio precedente,

il personaggio avrebbe un punteggio di  $(2 + 3 + 5)$  dieci.

### Destrezza e Carisma

Un personaggio dei Clan di Atruaghin non ha alcun bonus o penalità in una di queste abilità quando viene creato.

### Selezione del Totem

Nulla è più importante per i Clan di Atruaghin del concetto dello spirito totemico. Essi credono che ogni persona sia legata ad uno spirito animale ed abbia dentro di sé sia i punti di forza e di debolezza di quella creatura. A causa di ciò, lo spirito totemico di un personaggio è da mostrata nel suo profilo. Questa sezione fornisce linee guida per

determinare quale tipo di spirito totemico sia associato ad un personaggio. Una volta che sia stata determinata la sua natura generale, spetta al giocatore selezionare il totem, in accordo con il Dungeon Master.

### Tipo di Totem

Il primo passo nel delineare lo spirito totemico è quello di determinare se un personaggio è legato ai rettili, mammiferi, o qualche altro tipo di creatura. Questo può esser fatto tirando dei dadi percentuale e consultando la tabella nella pagina seguente.

Ai fini di soddisfare il giocatore con il totem generato, due tiri dovrebbe essere fatti due tiri di dadi consentendo la selezione di una a discrezione del giocatore stesso.





## Creare un personaggio

### Tipo Generale del Totem

Tiro	Totem
01-10	Pesce
11-15	Mollusco
16-20	Arachnide
21-25	Insetto
26-35	Anfibio
36-40	Crostaceo
41-55	Rettile
56-66	Mammifero
67-00	Uccello

### Dieta del Totem

Ora che la natura fondamentale dello spirito totemico di un personaggio è stata stabilita, è giunto il momento di considerare un dettaglio importante riguardante l'animale, e quindi il personaggio: la nicchia ecologica. Se combinate con il tipo di totem generato in precedenza, queste informazioni permettono al personaggio una buona base per la selezione del suo spirito totemico. Ancora una volta devono essere utilizzati i dadi percentuali per poi consultare la tabella qui di seguito.

### Profilo Ecologico del Totem

Tiro	Nicchia Alimentare del Totem
01-30	Erbivoro
31-60	Onnivoro
61-70	Spazzino
71-00	Carnivoro

La natura generale dello spirito totemico di un personaggio mostra la sua personalità. I Dungeon Master sono invitati a prendere in considerazione le caratteristiche che un totem conferisce ad un personaggio quando distribuisce i punti esperienza al termine di una sessione di gioco. Se un giocatore ha agito in conformità con lo spirito totemico, allora dovrebbe essere ricompensato con un premio supplementare di esperienza compreso tra il 10 e il 20 per cento. In questo modo, i personaggi saranno incoraggiati ad interpretarne il ruolo in qualsiasi momento, sviluppando l'individualità ed aumentando il piacere

del gioco.

### Selezionare uno specifico Totem

È giunto il momento per un giocatore di considerare la natura generale dello spirito totemico del suo personaggio e selezionare l'animale che diventerà il suo totem.

Considerare i fattori già noti come guida è importante ma non una regola assoluta. Se un personaggio ha stabilito che il suo spirito totemico dovrebbe essere un uccello carnivoro, ma il giocatore vuole che il suo totem sia quello di un pipistrello vampiro, il Dungeon Master dovrebbe permetterlo. Certamente, un pipistrello è un mammifero e non un uccello, ma il particolare non è importante se confrontato con il piacere potenziale del giocatore e del suo personaggio. Naturalmente, ci sono una serie di considerazioni che devono essere valutate, in aggiunta alle linee guida già note, prima che un totem possa essere selezionato.

In primo luogo è importante che un giocatore consideri il tipo di personaggio che si desidera interpretare. Se un preferisce essere riflessivo e metodico riguardo le strategie di combattimento, sarebbe un errore scegliere uno spirito totemico come lo squalo, un animale noto per la furia insensata in battaglia.

Successivamente, avendo sempre presente il tipo di personalità che vorrebbe realizzare, un giocatore dovrebbe prendere in esame le caratteristiche del suo personaggio. Queste dovrebbero essere rispecchiate dagli animali selezionati. Per esempio, un giocatore il cui personaggio abbia un mammifero onnivoro come totem dovrebbe selezionare l'orso grizzly se tra le sue abilità principali vi sono elevati punteggi di Forza e Costituzione. Se al contrario fossero bassi, ma la sua destrezza alta, potrebbe optare per il totem della scimmia.

Vi è una limitazione importante che deve essere affrontata prima di selezionare il totem di un personaggio. Non può infatti esservi un totem di

una creatura intelligente. Nei casi in cui esistano dubbi circa la possibilità che sia un animale intelligente, il Dungeon Master ha l'ultima parola. Ci sono state eccezioni a questa regola, ma solo individui come lo stesso Atruaghin sono stati benedetti con totem intelligente. A nessun personaggio si dovrebbe mai permettere di scegliere una creatura intelligente come animale totem.

Infine, un giocatore dovrebbe prendere in considerazione le informazioni generate dalle tabelle di cui sopra. Controllando ed incrociando tutte le informazioni a sua disposizione il giocatore non dovrebbe avere problemi a selezionare un totem che sia adatto.

## Storia della Famiglia —

I Clan Atruaghin sono un popolo affiatato. Forse più ogni altra società umana del Mondo Conosciuto, si identificano con la comunità nel suo insieme e si considerano parte di una cultura superiore. Questo non vuol dire che gli individui nonentino, ma solo che i valori sociali di sostegno per la propria famiglia o per gli amici e la importanza dello spirito di comunità sono spesso messi al di sopra l'esigenza del singolo di autoconservarsi. Generalmente la gente dei Clan di Atruaghin dà volentieri la propria vita per salvare i propri amici o la famiglia dai pericoli, per non parlare della morte. Per questo motivo, è importante sapere quanto siano estesi i legami di un personaggio all'interno della tribù. Le tabelle che seguono sono destinate a determinare proprio questo aspetto.

### Età iniziale

Prima che i dettagli sulla famiglia del personaggio possano essere completati, deve esserne determinata l'età. I ragazzi delle Terre di Atruaghin sono mandati in giro per mondo in età più giovane di quanto sia comune altrove; per cui tutti i personaggi inizieranno la campagna ad una età compresa tra 13 e 16 anni.

## Le Origini

Tutti gli appartenenti ai clan di Atruaghin tengono attentamente traccia della ascendenza di una persona. In alcune tribù, la successione ed il lignaggio vengono trasmesse da parte materna, mentre in altre è il padre il fattore determinante. Inoltre, non sono rare le famiglie allargate. Ai fini della generazione del personaggio, non bisogna preoccuparsi di zie, zii e simili, anche se i singoli giocatori ed il Dungeon Master sono incoraggiati a lavorare ad un albero genealogico tanto dettagliato quanto gli pare. Non è insolito per un personaggio di Atruaghin essere in grado di disegnare il suo albero genealogico indietro di molte generazioni. In effetti alcuni possono ricordare i loro antenati fino ai tempi di Atruaghin stesso. Indipendentemente da queste considerazioni, la tabella seguente viene utilizzata per determinare se i genitori e nonni di un personaggio sono ancora vivi.

Per utilizzare la Tabella dello Stato dei Parenti si lancino i dadi percentuale sei volte (una volta per ciascuno dei genitori e dei nonni di un personaggio) e si registrino i risultati. Per l'età dei genitori si aggiunga l'età del personaggio al tiro del dado. Per i nonni, invece, si sommi il doppio dell'età del personaggio. Se lo si desidera i controlli possono essere effettuati anche per ciascuno dei bisnonni (otto in numero) aggiungendo tre volte l'età del personaggio.

### Stato di Salute dei Parenti

Tiro	Stato
01-75	Viva, in buone condizioni
76-90	Viva, in cattive condizioni
oltre 91	Non più viva

## Fratelli

E' anche importante sapere quanti fratelli e sorelle ha un personaggio. Poiché i Clan di Atruaghin non praticano alcun controllo della popolazione diverso dalla onorata tradizione della selezione naturale, le famiglie numerose non sono rare.

Pertanto, il numero di fratelli è uguale al risultato di un tiro di dado a sei facce. Se ne viene un sei, si tira di nuovo e somma al precedente. Se ancora esce un sei lo si aggiunga e si tiri ancora. Continuare questa procedura fino a quando non compare più un sei.

Per i personaggi che hanno un numero insolitamente grande di fratelli e sorelle ci sono diverse spiegazioni possibili. La più semplice, ovviamente, è che i genitori sono molto prolifici. Ciò è perfettamente accettabile. Una seconda possibilità, tuttavia, è basata sul senso stesso di comunità che è stato spiegato in precedenza. Molti dei fratelli del personaggio possono essere i figli adottivi cui i genitori sono morti. Una volta che una famiglia decide di adottare un nuovo bambino lo considera come proprio e non è praticata nessuna discriminazione. Così, i concetti di "patrigno" o "sorellastra" non esistono nei clan di Atruaghin. O è tuo padre, o non lo è: non c'è via di mezzo.

## Sesso ed Eta' dei fratelli e sorelle

Una volta che l'entità della famiglia di un personaggio è stata delineata, è importante annotare l'età e il sesso di ciascuno dei fratelli e/o sorelle in modo che sappia dove si collochi. I nativi di Atruaghin sono tenuti a mostrare i loro fratelli e sorelle più grandi un profondo rispetto e ad agire come esempi per quelli più giovani.

Il sesso di un fratello è abbastanza facile da determinare; il giocatore tiri semplicemente un dado (di qualsiasi tipo). Se il tiro è pari, il fratello è maschio. Se il tiro è dispari, il fratello è femmina.

Per determinare l'età di un fratello si lancia un dado a sei facce. Se il tiro è basso (1, 2 o 3), il fratello è più giovane. Se il tiro è alto (4, 5 o 6), il fratello è più vecchio. Per determinare l'età esatta del fratello, si tira 1d4 e si aggiunge (se di età superiore) o sottrae (se l'età è inferiore) gli anni del personaggio. Per ogni fratello più giovane o più anziano dopo il primo, aggiungere un ulteriore +1 al tiro del

dado. Quindi, se un personaggio ha tre fratelli più giovani, l'età del primo si basa su un tiro di d4, del secondo su 1d4+1 e il terzo su 1d4+2. Se due o più fratelli sono della stessa età possono (probabilità 5%) essere gemelli, altrimenti possono essere adottati o essere nati, come dice il proverbio, "a nove mesi e dieci minuti di differenza."

## Status dei fratelli

In seguito alla determinazione dell'età e sesso di un fratello, si lanci un dado percentuale sulla seguente tabella per determinare se è ancora vivo. Non ci sono modificatori al tiro.

## Stabilire i dettagli

Una volta che è stato stabilito lo sfondo grezzo di un personaggio bisogna abbellire il tutto. Le informazioni di cui sopra sono destinate a fornire il personaggio di una intelaatura su cui basare i dettagli di fantasia del giocatore. Impiegando pochi minuti a creare una storia per il suo personaggio, si scoprirà che il gioco è molto più interessante di quanto lo sarebbe con un personaggio che non è altro che un insieme di numeri.

## Abilità Generali

Nei moduli precedenti, dalla Cyclopedia, a "L'Ascesa degli Imperi Boxed Set", al Mondo Cavo ® Boxed Set, è stato introdotto un sistema di regole opzionali in aggiunta alle capacità di normale personaggio. L'autore di questo libro consiglia vivamente l'uso di queste regole poiché si aggiunge colore e vita a qualsiasi personaggio.

Per coloro che applicano queste regole opzionali, la sezione seguente include numerosi riferimenti circa l'uso di queste abilità. Per la maggior parte, gli sfondi presentano le competenze che sono necessarie o consigliate per i personaggi di una data classe e di un determinato clan.

In alcuni casi, un giocatore può



## CREARE UN PERSONAGGIO

scoprire che è tenuto a prendere più abilità di quante ne possa ottenere. In tali casi, le abilità supplementari saranno da adottare in seguito nella carriera del personaggio quando potrà acquisirne di nuove. Il tutto deve avvenire prima che ne vengano selezionate delle altre.

### Storia Generale dei Personaggi

Benché ciascun Clan di Atruaghin abbia una cultura unica e affascinante, tutti hanno alcune cose in comune. Prima che un giocatore decida esattamente da quale clan provenga, deve essere a conoscenza delle seguenti limitazioni che si applicano a tutti i personaggi delle Terre di Atruaghin. Con queste regole a mente, il giocatore può quindi procedere alla selezione di uno sfondo specifico.

**Tutti i Personaggi:** a causa dell'importanza che il misticismo e la natura hanno nella vita dei Clan di Atruaghin, tutti i giocatori dovrebbero prendere in considerazione le seguenti abilità: Accendere il Fuoco, Cacciare, Conoscenza della Natura Costruire Trappole, Sopravvivenza, Seguire Tracce, Empatia Animale (con l'animale totem), Religione, Nascondersi e Intrattenere.

**Nani, elfi, halfling:** tra i Clan Atruaghin, non ci sono semi-umani. Così non può esser scelta alcuna razza non-umana. L'Altopiano di Atruaghin è un posto riservato per l'umanità, e nessun'altra razza vi risiede.

**Maghi:** l'utilizzo della magia tra i Clan di Atruaghin è fortemente limitato. Ci sono pochi maghi ad Atruaghin, per la maggior parte persone con un interesse per il soprannaturale seguito dagli sciamani. Se un giocatore desidera interpretare un tradizionale mago, cosa perfettamente accettabile, a condizione che le limitazioni seguenti siano considerate.

I maghi di Atruaghin hanno scarso accesso ai segreti della loro classe scoperti nel mondo esterno. A causa di ciò, guadagnano una esperienza che è metà della normale se si avventurano entro i confini del territorio dei Clan di

Atruaghin. A causa di questa restrizione, coloro che sono nati delle tribù e cercare di imparare la magia spesso lasciano i loro amici e familiari e perseguono la loro carriera nel mondo esterno.

**Chierici:** i chierici di Atruaghin sono coloro che hanno deciso di dedicarsi alla adorazione di uno dei compagni Immortali di Atruaghin (come Ahmanni Cavalca-Testuggini). Benché servano Atruaghin, essi si concentrano sul particolare patrono del loro clan. Personaggi di questo tipo sono considerati meno potenti ed importanti degli sciamani che servono direttamente Atruaghin, ma non sono in alcun modo disprezzati.

**Ladri:** i ladri non sono rari tra i Figli di Atruaghin, anche se sono raramente persone tenebrose e nefaste come ci chi, nel mondo esterno, si aspetterebbe. In effetti, il modo in cui questa classe viene chiamata dalla maggior parte delle tribù è *ballillan*, che si traduce come "Colui che è attento" o "Colui che guarda al futuro." Chiaramente, i Figli di Atruaghin li considerano degli esploratori piuttosto che dei criminali.

**Guerrieri:** i guerrieri sono di gran lunga la classe più diffusa tra i Clan di Atruaghin. Benché non abbiano accesso alle armature di metallo e di armi di acciaio sono altrettanto letali quanto i loro corrispettivi nel mondo esterno a causa del loro addestramento ed, in generale, della forma fisica superiore. I guerrieri sono sempre tenuti a prendere le abilità: Cacciare, Sopravvivenza (Pianura) e Resistenza.

**Druidi:** I Druidi si trovano talvolta tra i Figli di Atruaghin. La loro passione per la natura e l'affinità per il mondo selvaggio li rende facilmente accettati dai clan. Ogni chierico dei Clan può diventare un druido secondo le stesse modalità proprie del mondo esterno. Gli sciamani possono anche scegliere di diventare druidi proprio come se fossero chierici.

**Guardaboschi:** questa classe, introdotta ne "L'Ascesa degli Imperi Boxed Set", non si trova nelle Terre di Atruaghin. Tuttavia, coloro i quali si recano nell'Altopiano scopriranno che la loro affinità per le zone impervie li

rende popolare tra i vari Clan. Questo, in termini di gioco, si traduce in un bonus temporaneo di 2 punti di carisma nei rapporti con i Figli.

**Cicisbeo:** Come i guardaboschi, i cicisbei sono presentati ne "L'Ascesa degli Imperi Boxed Set". Essi non si trovano tra i Clan di Atruaghin, ma hanno una grande somiglianza con i ladri che vivono tra gli abitanti dell'altopiano. Per questo motivo, ottengono un temporaneo bonus +2 in Carisma nei rapporti con i Clan di Atruaghin proprio come i guardaboschi.

### Storia dei Personaggi

Una volta che i punteggi delle abilità principali di un personaggio, il totem ed i legami familiari sono stabiliti, i giocatori potranno selezionare uno sfondo. Nel corso delle pagine seguenti è presentata una breve descrizione di ciascuno dei principali Clan di Atruaghin, assieme a dettagli importanti per il gioco di personaggi di ciascuna delle classi di personaggio.

Prima di selezionare una classe ed il clan, il giocatore deve avere compreso i vantaggi e gli svantaggi di ciascuna combinazione. Ad esempio, i combattenti del clan Cavallo tendono ad essere i cavalatori eccellenti, ma scarsi arcieri. Se un giocatore desidera un personaggio che sia un provetto arciere, allora tale scelta sarebbe sbagliata.

## Figli Del Cavallo

I Figli del Cavallo sono una popolo fiero e di tradizioni guerriere che hanno dimora tra le lussureggianti vallate del centro-nord dell'Altopiano di Atruaghin. Una parte importante della loro vita è il rituale delle battaglie simulate tra le tribù del loro Clan e la caccia al bisonte nelle pianure a sud dei loro villaggi durante la stagione adatta. I membri del Clan del Cavallo non parlano alcuna lingua, ma comunicano tramite segnali con le mani ed altri gesti.

## Aspetto & Vestiario

I membri di questo Clan indossano indumenti di pelle di daino e bisonte, anche se non molto spesso. Essi sono più noti per i ninnoli ricavati dai denti di bisonte (indossati da tutti) e la loro *makiki* cerimoniale o fasci curativi. I guerrieri del Clan del Cavallo si distinguono per la penna che portano legata sul capo onde segnare quanto abbiano ucciso.

## Nomi

I nomi del Clan del Cavallo spesso ricordano l'esperienza di combattimento di chi li porta. Per esempio, una volta c'era un possente guerriero del Clan chiamato 'Thrri Una-Lancia a causa della sua capacità

di uccidere quasi ogni nemico con un solo colpo della sua lancia incantata.

## Armi & Armature

L'arma tradizionale del Clan del Cavallo è una lunga e sottile lancia (spesso ornata di piume d'aquila) che in termini di gioco è una normale lancia da fante. Sono comuni anche le accette ed i pugnali di osso o pietra. Qualsiasi arma da tiro, in particolare l'arco, è considerata disonorevole, da vigliacco. Così, gli attacchi a distanza di qualsiasi tipo sono raramente condotti da personaggi del Clan del Cavallo.

L'abbigliamento in pelle indossato dai personaggi del Clan del Cavallo è resistente abbastanza per conferire una Classe Armatura di 8. Inoltre utilizzano scudi di legno e pelle di bisonte che danno loro un ulteriore bonus di -1 CA totale di 7.

## Abilità Generali

**Tutti i personaggi:** i Figli del Cavallo sono noti per la loro abilità in battaglia e la perizia nel cavalcare. Per questo motivo, tutti i personaggi del Clan del Cavallo sono tenuti ad avere l'abilità Cavalcare (cavalli). Si raccomanda anche che ogni personaggio acquisisca una o più abilità militari, quali Coraggio o Comandare.

**Guerrieri:** i guerrieri del Clan del Cavallo non possono mai ottenere Colpire alla Cieca, per lo stesso motivo, tutte le abilità inerenti alle armi da lancio. Ciò è dovuto al fatto che tutti i personaggi considerano l'uso di queste armi disonorevole in guerra e solo marginalmente accettabile nella caccia. Dal momento che i guerrieri del Clan del Cavallo prendono parte alle stagionali battute di caccia al bisonte devono prendere anche le abilità di Caccia e Sopravvivenza (Pianure).

**Maghi:** i maghi del Clan del Cavallo hanno notevoli limitazioni a causa della loro stessa classe (come descritto in precedenza). In aggiunta, tuttavia, essi devono prendere le abilità Religione: Misticismo onde garantire che le loro ricerche non offendano Atruaghin.

**Chierici (o druidi):** I chierici provenienti dai Figli del Cavallo sono tenuti a seguire il culto di Tahkati Doma-Tempeste. Devono pertanto assumere l'abilità di Allevare Animali (Cavallo).

**Ladri:** i ladri del Clan del Cavallo sono spesso chiamati a svolgere un ruolo importante come esploratori e spie nelle scaramucce tra i villaggi delle tribù. Per questo motivo, sono tenuti a prendere almeno due delle seguenti abilità: Accendere, Strategia e Tattica, Coraggio, Senso del pericolo, Allerta, Nascondersi (Foresta) o Resistenza.



# CREARE UN PERSONAGGIO

## Figli dell'Orso

Vivendo lungo il bordo nord-orientale dell'Altopiano di Atruaghin, i Figli dell'Orso sono soliti costruire le loro case in pietra e mattoni sui pianori lungo le ripidi pareti dell'altopiano stesso. Essi hanno avuto contatti più amichevoli con il mondo esterno rispetto a qualsiasi altro clan ed i mercanti stranieri non sono una novità per loro.

### Aspetto & Vestiario

I Figli dell'Orso tendono ad avere uno abbigliamento pesante dato il clima rigido in cui vivono. Si vestono con indumenti di cotone grezzo, spesso dai colori vivaci e, talvolta, con giubbotti in pelle.

Gran parte delle loro decorazioni è ricavata dai serpenti che vivono nelle pianure sopra di loro. Le zanne di vipera sono i ninnoli più diffusi, mentre con la pelle di serpente fanno calzature, cinture, o borse e sonagli di serpenti a sonagli sono usati per fare oggetti rumorosi per i bambini.

### Nomi

Dato i precipizi pericolosi su cui vivono queste persone, i loro nomi tendono ad essere collegati a commenti sulla propria agilità fisica o bravura nell'arrampicata. Ad esempio, si dice che il grande eroe Anni Dita-Sicure una volta abbia scalato dalle foreste al di sotto del suo villaggio fin quasi mezzo miglio sopra.

### Armi & Armature

I Figli dell'Orso preferiscono in combattimento le armi da botta. Questa tradizione è dovuta, a quanto pare, all'uso dei martelli pesanti con cui ricavano la pietra per le loro dimore. Impiegano anche frecce ed altri armi da tiro, ma non cacciano con l'arco, e quindi raramente raggiungono una buona abilità con esse.

In battaglia, i Figli dell'Orso, spesso indossano sottili tuniche di cotone e pettorali in pelle di serpente che

conferiscono una CA di 8. Essi non hanno alcun interesse nell'utilizzare gli scudi.

### Abilità Generali

**Tutti i Personaggi:** dal momento che i loro villaggi sono situati sulle superfici verticali dell'Altopiano di Atruaghin, tutti i personaggi del Clan dell'Orso devono prendere le abilità di Saltare e Scalare.

**Chierici (o druidi):** a causa del contatto che il Clan ha con il mondo esterno, i chierici degli altri Immortali non sono sconosciuti. Tali personaggi tuttavia soffrono della stessa penalità dei maghi quando guadagnano i Punti Esperienza all'interno delle Terre di Atruaghin. Coloro i quali seguono il pantheon dei popoli delle Terre di Atruaghin (ed in particolare Hattani Artiglio-Di-Pietra) non subiscono sanzioni, ma devono avere l'abilità Persuasione.

**Guerrieri:** i Figli dell'Orso non sono noti per essere combattenti eccezionali. Così non hanno le restrizioni valide per gli altri personaggi della stessa classe ma di

diverso Clan.

**Maghi:** come chierici i maghi sono più accettati tra i Figli dell'Orso di quanto lo siano tra gli altri Clan di Atruaghin. Devono conoscere l'abilità Religione: Misticismo, ma non sono trattati come estranei.

**Ladri:** i ladri del Clan dell'Orso sono noti per le loro capacità eccezionali di arrampicata. Così guadagnano un bonus + 10% sulla loro abilità di scalare pareti. Essi sono spesso chiamati a scortare spedizioni commerciali con l'esterno: devono pertanto selezionare Percepire Inganni e Contrattare.



## Figli della Tartaruga—

I Figli della Tartaruga non vivono in cima all'Altopiano di Atruaghin ma abitano alla sua base lungo la costa del Mare del Terrore. La terra in cui abitano è un luogo selvaggio ricoperto da rigogliose foreste pluviali. Queste persone sono note per il loro amore per la caccia alla balena e le canoe lunghe 30 metri che conducono sopra le onde.

### Aspetto & Vestiaro

I Figli della Tartaruga sono noti per l'uso da parte dei loro guerrieri delle armature di legno e pelle (vedi sotto). Gran parte del loro abbigliamento normale e decorazioni riflette il carattere marinaresco della tribù.

### Nomi

Come ci si potrebbe aspettare, i Figli della Tartaruga prendono i loro appellativi dal mare da cui sono così dipendenti. Nomi come Danzatore-Delle-Onde e Onda-Frangente sono frequenti.

### Armi & Armatura

L'arma più comune impiegata dai Figli della Tartaruga è l'arpione. Snelli e mortali, sono ricavate da ossa e denti delle balene e sono principalmente

utilizzati contro loro stesse. Allo stesso modo producono pugnali d'osso.

Quando si ritrovano in combattimenti a distanza, i guerrieri del Clan della Tartaruga, impiegano archi corti con grande efficacia. Come le altre loro armi, anche questi sono costruiti con materiali provenienti dal mare.

Per la difesa, i Figli della Tartaruga usano protezioni speciali. Queste sono realizzate con una giubba di pelle rigida su cui cuciono listelli di legno duro e danno ai guerrieri del Clan una CA di 7. Inoltre, guerrieri del Clan della Tartaruga indossano elmi di legno con le immagini di feroci spiriti totemici.

### Abilità Generali

**Tutti i personaggi:** a causa dei legami del Clan col mare, tutti i personaggi di questa regione hanno l'abilità Marinaio. Altre abilità connesse con l'oceano sono da preferirsi, ma non obbligatorie (ad esempio Intagliare il Legno).

**Chierici (o druidi):** come seguaci di Ahmanni Cavalca-Testuggini, tutti i chierici sono tenuti ad assumere una particolare forma di abilità Resistenza che si applica al nuoto su lunghe distanze. I giocatori dovrebbero registrare sulla propria scheda Resistenza (Nuoto). I druidi di questa regione utilizzano gli incantesimi che

hanno effetto sugli animali come se fossero di un livello superiore, ma lanciano quelli correlati al fuoco come se fossero un livello inferiore.

**Guerrieri:** i guerrieri di questo Clan non hanno abilità specifiche, ma guadagnano il doppio della normale quantità di punti esperienza da qualsiasi spedizione di caccia alle balene di cui entrano a far parte e che abbia ricevuto una benedizione di uno sciamano o di un chierico di Ahmanni.

**Maghi:** i Figli della Tartaruga hanno un forte interesse nella magia del mondo esterno, ma non incoraggiano tale pratica tra la loro gente. Non sono previste sanzioni ulteriori o bonus per questa classe.

**Ladri:** il Clan della Tartaruga sfrutta meno la capacità di esplorare dei ladri di quanto non facciano le altre tribù, dal momento che la maggior parte della loro caccia ed esplorazioni sono in mare. I ladri, però, sanno essere pieni di risorse ed hanno ancora trovato una nicchia nella cultura di queste tribù.

Tutti i personaggi di questa classe devono acquisire Navigazione e Sopravvivenza (Oceano). In genere utilizzano le loro abilità più fini solo per esplorare di una nuova isola o quando sono a bordo di una nave potenzialmente ostile che ha preso contatto con una spedizione di caccia alla balena.





## CREARE UN PERSONAGGIO

### Figli della Tigre

Come i i Figli della Tartaruga, queste persone non vivono in cima all'Altopiano di Atruaghin. Al contrario, essi abitano nelle foreste lussureggianti situate lungo la costa della palude di Malpheggi. Essi sono anche diversi dalle altre tribù, poiché sono in guerra costantemente contro gli altri Clan. Essendo stati corrotti molto tempo fa corrotti dalle maligne influenze di Atzanteotl, i Figli della Tigre non sono altro che pedine sotto la guida delle forze dell'Entropia.

### Aspetto & Vestiario

Il clima caldo in cui i Figli della Tigre vivono favorisce l'abbigliamento leggero. Essi sono noti per l'uso di grandi orecchini d'oro e gioielli simili, in modo molto simile agli Azcani del Mondo Cavo. Piume dai colori vivaci sono un'altra caratteristica comune del loro abbigliamento.

### Nomi

Essendo un popolo guerriero e servo dell'Entropia, i Figli della Tigre assumono i nomi che glorificano il caos la distruzione. Alcuni esempi

potrebbero essere Cuore-Di-Fiamma, Cercatore-Di-Morte, e Scavatore-Di-Sepulture. Dire che i i Figli della Tigre sono contraddistinti da nomi morbosi sarebbe un eufemismo.

### Armi & Armature

I figli della Tigre portano in combattimento scudi metallici che sembrano molto simili al disco fiammeggiante del sole. Le curvilinee lingue di fuoco ai bordi di questi scudi, tuttavia, sono micidiali lame che permettono loro di utilizzarli come armi.

Come ci si potrebbe aspettare, questa tribù, utilizza anche molte armi puramente offensive. Alcuni esempi sono il gettalancia, lanciatori di lancia, spade corte dentate e bolas da guerra. Spesso avveleno le loro armi.

### Abilità generali

**Tutti i Personaggi:** i Figli della Tigre sono famosi per la loro ferocia in combattimento. Come tali, sono tutti tenuti ad adottare l'abilità Coraggio. Si raccomandano anche le altre abilità correlate alla sfera militare mentre quelle riguardanti la guarigione, la diplomazia o la contrattazione sono

proibite.

**Chierici (e druidi):** Il Clan della Tigre non ha sciamani. Tutto il suo potere religioso è nelle mani dei malvagi chierici fedeli ad Atzanteotl o Danel Strisce-Di-Tigre. Questi individui devono acquisire le abilità Intimidazione e Autorità. Non ci sono druidi o chierici di altri Immortali tra i Figli della Tigre e tali personaggi sono messi a morte ogni volta che vengono catturati.

**Guerrieri:** l'orgoglio dei Figli della Tigre sono i loro guerrieri. Tali personaggi sono tenuti ad acquisire l'abilità sia in Daraxi (una pericolosa forma di gioco della palla popolare tra questa gente) o Intimidazione.

**Maghi:** come per i druidi, non ci sono maghi tra i Figli della Tigre. Persone di tale genere sono, chiaramente, una minaccia per la teocrazia dominante e, come tali, sono messi a morte ogni volta che vengono trovati.

**Ladri:** i ladri tra i i Figli della Tigre sono molto più simili a quelli del Mondo Conosciuto e Mondo Cavo che non a quelli degli altri Clan di Atruaghin. Le professioni di sicario, canaglia, e ruffiano sono tutte ben rappresentate tra queste malvagie persone caotiche e senza legge.



### Figli dell'Alce

I Figli dell'Alce vivono in una regione dal clima rigido e dominata da foreste di pini. Di tanto in tanto si trovano costretti a combattere i Figli della Tigre, e quindi nutrono un odio particolare contro tale clan.

### Aspetto & Vestiario

I Figli dell'Alce ricavano gran parte del loro abbigliamento dalla pelle di daino. Spesso, decorano le loro vesti con coloranti e aghi di porcospino.

La caratteristica più rilevante di questa gente, tuttavia, è il loro amore per il trucco. Uomini e donne sono soliti dipingere non solo i loro volti, ma tutto il corpo con ornati disegni e simboli. Entrambi i sessi comunemente portano il necessario per il trucco onde assicurarsi di apparire sempre nel migliore dei modi.

### Nomi

I nomi scelti dai Figli dell'Alce onorano la foresta che li sostiene e gli animali che la abitano. Esponenti di spicco di questo clan in passato sono stati i guerrieri Quercia-Possente o Radici-Profonde e gli esploratori (ladri) Daino-Silente e Lupo-Appostato.

### Armi & Armature

L'arma più comune impiegata da queste persone è il tomahawk. Simile per molti aspetti (e in statistiche di gioco quasi identico) ad un'ascia ad una mano, è veramente micidiale nelle mani di questi guerrieri esperti. I Figli dell'Alce inoltre prediligono l'arco corto, anche se non hanno alcun bonus particolare. Essi preferiscono tattiche di assalti e ritirate in combattimento e quindi tendono a porre minimo affidamento sulle armi da mischia.

### Abilità Generali

**Tutti i Personaggi:** data l'importanza per questa gente riguardo il silenzio ed il mimetizzarsi nelle terre selvagge, tutti i personaggi di questo Clan sono tenuti a selezionare almeno uno delle seguenti abilità: Allerta, Osservare, Ascoltare, Movimento Furtivo, Nascondersi, Camminare sugli Alberi e Senso del Pericolo. Dopo aver soddisfatto questo requisito, le abilità rimanenti sono consigliate per i personaggi del Clan dell'Alce.

**Chierici (o druidi):** a differenza degli altri Immortali del pantheon di Atruaghin, il patrono di questo clan (Mahmatti Alce-Che-Corre) non ha chierici veri e propri. Coloro che lo servono hanno tutte le capacità e le

limitazioni dei druidi, anche se possono non essere di allineamento neutrale. Tutti i suoi sacerdoti devono selezionare Sopravvivenza (Foreste).

**Guerrieri:** i guerrieri dei Figli dell'Alce sono maestri negli agguati e nelle tattiche mordi e fuggi. Pertanto si consiglia di selezionare sia Costruire trappole, Seguire Tracce e Strategia e Tattica. I guerrieri del Clan hanno l'abitudine di prendere lo scalpo dei nemici, pratica che risale ai giorni in cui i Clan di Atruaghin erano governati da feroci umanoidi. A causa di questa fama, gli avversari intelligenti soffrono una penalità di -2 sul loro morale quando combattono questi feroci guerrieri.

**Maghi:** questi personaggi sono pochi e rari tra i Figli dell'Alce, ma non subiscono alcuna penalità al di là di quelle imposte a tutti i maghi nella società dei Clan di Atruaghin.

**Ladri:** in nessun altro Clan le capacità di segretezza del ladro sono più apprezzate. Molti dei loro leggendari "guerrieri" sono stati, in realtà, membri di tale classe. Per questo motivo, tutti i ladri del Clan dell'Alce ottengono un bonus del 5% sui Punti Esperienza guadagnati. Questo in aggiunta a qualsiasi altro bonus ricevano per i punteggi delle abilità principali.



# Gli Sciamani

Gli sciamani sono potenti ma semplice persone. Sempre di allineamento legale, sono i più influenti tra i Figli di Atruaghin, perché sostengono di essere in contatto con le sue energie personali. Le tribù credono che attraverso gli sciamani Atruaghin palesi la sua volontà. Così il parere di uno sciamano è sempre trattato con rispetto, persino timore, da qualsiasi membro della tribù.

Gli sciamani sono simili ai chierici del Mondo Conosciuto dal momento che guidano le pratiche religiose dei Clan di Atruaghin. Inoltre, essi hanno molto in comune con i druidi misteriose che si trovano nei luoghi selvaggi oscuri ed isolati. Essi non hanno addestrati adatto allo scontro (combattano come fossero dei maghi) ma riescono a difendersi grazie alla natura delle loro magie. Gli sciamani sono benedetti da Atruaghin e, quindi, sono in grado di utilizzare alcuni incantesimi molto potenti.

Gli sciamani hanno due requisiti primari, proprio come le classi semi-umane: Saggezza e Costituzione. Un personaggio sciamano con un punteggio di 13-15 in entrambi queste abilità principali riceve un bonus del 5% ai Punti Esperienza guadagnati in un'avventura. Se il personaggio ha i punteggi di 16 o più in entrambi, il bonus è del 10%. I giocatori e Dungeon Master dovrebbero notare che le abilità principali che conferiscono tali bonus non sono le stesse di quelle di altri personaggi umani o semi-umani. Atruaghin richiede molto ai suoi seguaci e ancor più dai loro capi spirituali.

**Restrizioni:** i personaggi sciamani utilizzano i dadi a sei facce per determinare i punti ferita, proprio come fanno i chierici. Hanno i Tiri per Colpire di un mago di pari livello essendo poco addestrati nel combattimento corpo a corpo.

Gli sciamani non sono in grado di indossare armature diverse da quelle di pelle, ma essendo questa limitazione diffusa in tutti i Clan di Atruaghin sia per ragioni culturali che tecnologici, incide poco sul loro stile di vita.

Gli sciamani non possono usare le armi di metallo in combattimento, anche se tutte le altre sono a loro disposizione, indipendentemente dal tipo. In quasi tutti i casi, la scelta dell'arma è guidata dalle abitudini della loro tribù. Ulteriori informazioni su questo argomento sono contenute all'interno della Guida ai Clan Atruaghin nelle descrizioni dettagliate delle varie tribù.

Diversamente dalla maggior parte dei chierici nel Mondo Conosciuto, gli sciamani non sono in grado di Scacciare i Non-morti. Atruaghin non ha alcun interesse particolare o disprezzo verso questi mostri, così non concede al suo popolo tale potere speciale per fronteggiarli.

**Capacità speciali:** gli sciamani hanno una naturale affinità per le terre selvagge del Mondo Conosciuto. Per questo motivo, sono in grado di capire dopo un solo round se una determinata pianta o animale sia commestibile e di valutare ad occhio se l'acqua è malsana. Tale capacità funziona solo con i veleni naturali e malattie naturali e scende al 50% in caso di tossine o malattie magiche presenti in quanto analizzato. Se il veleno è stato collocato sui cibi da chi ha abilità appropriate, la probabilità scende del 2% per ogni livello di avvelenatore. @Gli animali comuni e le relative versioni giganti non attaccherà mai uno sciamano a meno che questi non lo attacchi a sua volta. Questa protezione non si estende a coloro che sono in prossimità dello sciamano.

Come accennato in precedenza, gli sciamani hanno numerosi incantesimi a loro disposizione. Questi sono concessi da Atruaghin con l'intesa che verranno utilizzati per il bene di tutti i membri della tribù. Così, un sciamano che li rivolga contro il suo popolo perde le sue capacità magiche senza alcun preavviso. Inoltre, le magie sciamani sono cruciali per molte delle cerimonie così importanti per la vita quotidiana della tribù e, pertanto, ci si aspetta che usi i suoi poteri per i rituali quando gli si chiede di farlo.

## Abilità Generali

Questa sezione è pensata per le campagne in cui le regole opzionali sulle Abilità Generali siano applicate. Questo sistema di gioco è stato illustrato in dettaglio negli Atlanti precedenti e nel set del "Mondo Cavo" e nella Cyclopedia, quindi non sarà esposto in questa sede.

I personaggi sciamani sono tenuti a dedicarsi ai loro doveri sin dalla tenera età. Così molti dei loro slot di abilità sono riempiti in modo specifico.

Uno Sciamano di primo livello (cioè un personaggio appena creato) deve avere le seguenti abilità generali: Conoscenza della Storia dei Clan di Arruaghin, Conoscenza della Natura, Religione (Atruaghin) ed Empatia Animale (animale totem). Ovviamente, ciò riempie tutti e quattro gli slot di partenza di un personaggio. Se il carattere è benedetto con un'elevata intelligenza sufficiente per guadagnare un pò di slot extra già al primo livello, o col progredire dell'esperienza, ci sono altre abilità che sono obbligatorie per gli sciamani: Accendere il Fuoco, Guarigione, Allevare Animali, Resistenza, Autorità, e Intrattenere. In realtà, i personaggi sciamani non possono selezionare più di una abilità generale che non compaia nella lista precedente fino a abbia tutte quelle suggerite. Ci vuole molto tempo per imparare tutte le cose che un buon sciamano dovrebbe sapere.

## Esperienza & Incantesimi

Gli sciamani avanzano di livello come se fossero dei chierici di pari livello. Lo stesso vale per il numero e il livello di incantesimi che diventano disponibili man mano che il personaggio diventa più potente.

## Incantesimi degli Sciamani

Molti degli incantesimi degli sciamani sfruttano diversi rituali e gesti rispetto quelli utilizzati dalle

altre classi di personaggi. Spesso, tuttavia, è possibile mettere sullo stesso piano un incantesimo di uno sciamano con quello comune in altre parti del Mondo Conosciuto. Nelle pagine seguenti, ognuna delle magie sciamaniche è descritta in dettaglio. Per la maggior parte si faccia semplicemente riferimento alle descrizioni dell'incantesimo disponibili su altre fonti; alcuni però sono unici e sono presentati qui di seguito.

[N.d.T.: Nella versione italiana di questo Atlante si è deciso di applicare le modifiche proposte nel Codex Immortalis e Tomo della Magia di Mystara, Volume II, scritti da Marco Dalmonte e Matteo Barnabè. In corsivo sono indicati gli incantesimi concessi da Atruaghin identici alle omonime magie arcane. Si rimanda al Tomo della Magia di Mystara per le descrizioni degli incantesimi divini ed arcani comuni qui non riportate]

Un asterisco indica che l'incantesimo è reversibile.

## Incantesimi di Primo Livello

### Affascinare Animali

Raggio: 18 metri  
Area d'effetto: 2d6 DV di animali  
Durata: 1d4+1 round oppure 1d4+1 turni  
Effetto: 2d6 DV di animali per livello viene ammansito

Grazie a questo incantesimo, il chierico riesce ad incantare 2d6 Dadi Vita di animali (normali, giganti o magici) di una data specie (ad esempio solo lupi, o serpenti, o tori, ecc.) per ogni suo livello d'esperienza. Non è consentito alcun Tiro Salvezza per evitare la fascinazione, e l'incantesimo permette di influenzare comunque almeno un animale, anche se i suoi Dadi Vita eccedono i DV totali influenzabili.

Se l'obiettivo è un animale uguale a allo spirito totemico però, psi considera lo sciamano come se fosse di livello doppio. Così, uno sciamano dovrebbe essere almeno ottavo livello per affascinare un grande squalo bianco ma nel caso sia anche il suo

**1° livello**  
**Affascinare animali**  
Aiuto divino  
Armatura sacra  
**Attribuzione del Totem**  
**Aura sacra**  
Cura ferite leggere\*  
Individuare il magico  
Luce magica\*  
*Oratoria*  
Parola del comando  
Protezione dal male  
Purificare cibi e acqua  
Rivela bugie  
Santuario  
Scaccia paura\*

**2° livello**  
Arma sacra  
Benedizione\*  
Blocca persone\*  
**Colori di Caccia**  
Cura stordimento\*  
Individuare il male  
**Localizzare Totem**  
Parlare con gli animali  
Passo sicuro  
*Raggio di sole\**  
Resistenza agli elementi  
Resistenza al veleno  
Riparare  
Scopri trappole  
Silenzio

**3° livello**  
**Arco di Fuoco**  
Cerchio di protezione dal male  
**Colori di Guerra**  
Consacrare\*  
Crescita animale\*  
Cura cecità/sordità\*  
Cura ferite gravi\*  
Cura malattie\*  
Dissolvi magie  
**Evocare il Totem**  
**Legame Totemico**  
Luce perenne\*  
Preveggenza  
Scaccia maledizioni\*  
*Suggestione*

spirito totemico è sufficiente che sia del 4° livello. Gli animali incantati restano immobili come inebetiti, ma non attaccano, a meno che non siano essi stessi attaccati (cosa che pone fine all'incantesimo per quella creatura). Se viene impiegato contro animali che stanno già attaccando, la durata di questa magia è di 2-5 round, altrimenti la sua durata è di 2-5 turni. Quando gli effetti dell'incantesimo svaniscono, gli animali tornano normali (e le loro reazioni saranno normali).

### Attribuzione del Totem

Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: permanente  
Effetto: determina il totem associato ad un individuo

Grazie a questo incantesimo, il chierico è in grado di determinare lo spirito totemico associato a un soggetto. Viene lanciato su tutti gli adolescenti di Atruaghin quando raggiungono i 15 anni entrando nell'età adulta e sui nuovi venuti che vogliono unirsi alla tribù.

Per lanciare l'incantesimo, il chierico deve entrare in uno stato di profonda trance che dura da 1 a 4 ore. Non appena entra in trance, egli deve focalizzare la persona della quale intende determinare il totem e invocare gli Immortali affinché gli rivelino la sua vera e più profonda natura. A questo punto, l'incantatore vede la persona non più in forma umana, ma con l'aspetto di un animale selvaggio (il suo animale totem,

appunto).

Nei casi in cui il Dungeon Master abbia assegnato un totem specifico al singolo individuo, questo incantesimo lo rivelerà allo sciamano. È possibile nascondere il proprio totem ad uno sciamano in due modi: resistendo al suo incantesimo (cioè effettuando con successo un TS contro Incantesimi) oppure interrompendo la sua trance.

La magia funziona solo su un soggetto sincero, disposto veramente a diventare un membro dei Clan di Atruaghin.

### Aura Sacra

Raggio: tocco  
Area d'effetto: una persona o un oggetto  
Durata: permanente  
Effetto: conferisce al bersaglio un'aura sacra

Questo incantesimo viene utilizzato dagli sciamani durante lo svolgimento di alcuni rituali importanti. In termini di gioco, esso conferisce un'aura magica ad una persona, oppure ad un oggetto (di volume massimo pari a 1 litro), rendendolo a tutti gli effetti sacro (spesso viene usato per benedire simboli sacri o creare acqua santa). Quest'aura è permanente, può essere individuata con individuare il magico, e cessa solo se la creatura o l'oggetto viene distrutto, o se viene dissolta magicamente o dall'incantesimo dissacrare. L'energia magica attivata nel processo consuma sempre preziosi per un valore di 10 monete d'oro (che devono essere a disposizione del chierico al momento del lancio) per



## Gli Sciamani

infondere l'aura al bersaglio; se l'incantatore non dispone di una tale somma, l'incantesimo utilizza l'energia vitale del chierico (assorbendo permanentemente 100 PX).

L'aura magica non ha sostanzialmente altri effetti se non viene associata a qualche cerimonia mistica. Tuttavia, un'arma (naturale o artificiale) incantata con aura sacra è in grado di colpire le creature influenzabili solo da armi magiche (massimo +1) o d'argento. In questo caso, però, l'incantesimo permette di portare a segno fino a 2d4 colpi, dopo di che ha immediatamente termine e l'aura sacra scompare.

### Incantesimi di Secondo Livello

#### Colori di Caccia

Raggio: tocco  
Area d'effetto: un individuo  
Durata: 24 ore  
Effetto: dona un bonus di +2 ai Tiri per Colpire, o ai danni, o ai Tiri Salvezza, o alla CA

Questo incantesimo può essere lanciato su qualunque tipo di pigmenti, tinture o altre sostanze coloranti, che vengono istantaneamente tramutate in

colori magici che possono poi essere applicati sul volto di un personaggio prima di un combattimento o di una caccia. L'effetto esatto dei colori viene determinato dallo sciamano (vedi sotto), ma deve essere dichiarato al momento del lancio. I colori facciali possono conferire al personaggio un bonus di +2 ai Tiri per Colpire, oppure ai danni, o ai Tiri Salvezza, o ancora alla Classe Armatura, e perdurano per 24 ore, o finché la pittura non viene lavata via.

Non è possibile sommare gli effetti di questo incantesimo con quelli di un altro incantesimo analogo (ad esempio benedizione e colori di guerra). L'applicazione del colore al viso richiede 2 round e deve essere operata dal chierico che lancia l'incantesimo.

#### Localizzare Totem

Raggio: illimitato (stesso piano)  
Area d'effetto: un animale totem  
Durata: 1 ora (6 turni)  
Effetto: rivela il totem più vicino di un individuo

Questo incantesimo può essere lanciato dallo sciamano solo se egli conosce lo spirito totemico della persona interessata. Una volta lanciato, esso rivela la distanza e la direzione in

cui si trova il più vicino esemplare di un animale analogo allo spirito totemico di un individuo, e fintanto che perdura l'incantesimo (1 ora) l'incantatore è in grado di dire se si sta avvicinando o allontanando da esso. Quando l'incantesimo viene lanciato, lo sciamano deve toccare sulla fronte l'individuo di cui vuole localizzare il totem, e deve concentrarsi sull'animale da trovare.

### Incantesimi di Terzo Livello

#### Arco di Fuoco

Raggio: tocco  
Area d'effetto: un arco di legno  
Durata: 1 round per livello  
Effetto: arco ligneo scaglia frecce incendiarie magiche

Lanciando questo incantesimo su di un arco, lo sciamano gli conferisce la capacità di scagliare frecce incendiarie magiche per la durata dell'incantesimo. Nel momento in cui l'arciere tende l'arco incantato con questo incantesimo, compare già incoccata una freccia spettrale, pronta ad incendiarsi. Se il Tiro per Colpire riesce, la freccia colpisce il bersaglio



## 4° livello

Abilità eccezionale  
**Arco del Tuono**  
 Bastoni in serpenti\*  
 Cerchio mistico  
 Cura programmata  
 Libertà di movimento  
 Neutralizza veleno\*  
*Occhio dello stregone*  
 Protezione vitale  
**Purezza di Spirito**  
 Raggio divino  
 Resistenza alle ferite  
 Sciame d'insetti

## 5° livello

**Cancello di Fuoco**  
 Cerchio di guarigione\*  
 Comando\*  
 Comunione divina  
 Creare acqua e cibo  
 Creare animali normali  
 Cura elementale\*  
 Cura ferite critiche\*  
 Cura mentale\*  
 Distruzione del male  
**Favore di Atruaghin**  
 Resurrezione\*  
*Sogno\**

## 6° livello

Avvento degli eroi  
 Banchetto divino  
 Barriera\*  
**Controllo del Totem**  
 Conversare\*  
 Evocazione\*  
*Fiamma di Giustizia*  
 Giusto potere  
 Guarigione\*  
 Individuare la corretta via  
**Occhio d'Aquila**  
 Parola del ritorno  
 Potere sacro

## 7° livello

Benevolenza divina\*  
*Conoscenza*  
 Desiderio  
 Distruzione  
 Fortuna  
 Interdizione ai viventi\*  
**Ira divina (di Atruaghin)**  
 Parola sacra  
 Resurrezione integrale\*  
 Sigillo sacro  
 Soffio vitale\*  
 Sopravvivenza  
 Stregoneria

ed infligge il normale danno (si contano a questo proposito sia il bonus al Tiro per Colpire che i danni variabili in base al grado di maestria dell'arciere), + 1d6 punti di danno per le fiamme. Qualora la freccia colpisca materiale infiammabile, c'è una probabilità di 1-3 su d6 che il materiale prenda fuoco, nel qual caso subisce 1d6 punti di danno ogni round finché non viene spento. L'arco di fuoco è in grado di danneggiare anche i mostri colpibili solo da armi magiche (massimo +1).

## Colori di Guerra

Raggio: tocco  
 Area d'effetto: una creatura  
 Durata: 1 giorno  
 Effetto: bonus di +4 ai TxC o ai danni o ai TS o a CA

Questo incantesimo è esattamente analogo a Colori di Caccia, con l'unica differenza che gli effetti sono più potenti. I colori facciali possono conferire all'individuo che li indossa un bonus di +4 ai Tiri per Colpire, oppure ai danni, o ai Tiri Salvezza, o ancora alla Classe d'Armatura, a scelta dello sciamano. Questi effetti non possono essere combinati con altre aure magiche simili (come benedizione e colori di caccia), altrimenti l'incantesimo non funziona.

L'effetto non può essere reso permanente.

## Evocare il Totem

Raggio: 1,5 km per livello  
 Area d'effetto: animale totem di un individuo  
 Durata: speciale

Effetto: evoca un animale totem

Questo incantesimo permette allo sciamano di evocare mentalmente l'animale totem di un individuo. Per lanciare l'incantesimo, lo sciamano deve conoscere il totem di quel personaggio e toccarlo in fronte. Fatto questo, se l'animale si trova entro il raggio d'azione (decide il DM in base all'ambiente circostante), esso avvertirà immediatamente l'insopprimibile necessità di cercare di raggiungere lo sciamano: l'impulso dura per un'ora per livello dell'incantatore e l'animale si muove al massimo della velocità per questo lasso di tempo.

Quando l'animale raggiunge lo sciamano, quest'ultimo può ordinarli di compiere un servizio per lui che lo vincola per un giorno per livello. L'ordine deve essere comprensibile ad una creatura di intelligenza animale (quindi non troppo complesso), ma può avere un qualunque grado di rischio (può persino richiedere all'animale di sacrificarsi). Per esempio, si potrebbe comandare ad uno scoiattolo di rosicchiare una corda o andare a prendere un piccolo oggetto; gli si potrebbe persino comandare di attaccare un animale da cui lo scoiattolo normalmente fuggirebbe, ma non gli si può ordinare di aprire uno scrigno chiuso a chiave (perché l'animale non è in grado di farlo).

## Legame Totemico

Raggio: 18 metri  
 Area d'effetto: un animale e un individuo  
 Durata: permanente  
 Effetto: lega un personaggio al suo animale totem

Questo incantesimo permette allo sciamano di congiungere tra loro un individuo e il suo animale totem. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, l'animale segue l'individuo a cui è legato ed obbedisce ai suoi ordini verbali al meglio delle sue capacità fisiche e intellettive. Un individuo può legare a sé solo un animale totem per volta; se si lancia l'incantesimo su un nuovo animale, il primo viene liberato dal vincolo.

Quando l'incantesimo viene lanciato, sia l'animale sia il personaggio bersaglio devono trovarsi entro 18 metri dallo sciamano, ma nessuno dei due beneficia di un TS per evitare l'effetto.

## Incantesimi di Quarto Livello

### Arco del Tuono

Raggio: 9 metri  
 Area d'effetto: un arco  
 Durata: 1 turno  
 Effetto: le frecce dell'arco diventano saette che infliggono +1d10 Pf e causano stordimento

Questo incantesimo infonde nell'arco sul quale viene lanciato la potenza del tuono e del fulmine. Per tutta la durata dell'incantesimo, ogni freccia lanciata da quell'arco si trasformerà in una saetta, e se colpirà il bersaglio (normale Tiro per Colpire) esploderà col fragore del tuono (frantumando il proiettile), causando alla vittima i normali danni in base alla maestria con l'arco, +1d10 punti di danno da elettricità; la vittima deve





inoltre effettuare con successo un TS contro Paralisi per evitare lo stordimento per 2 round causato dal tuono e dal fulmine. Il proiettile trasformato si considera una freccia magica con bonus di +1 ogni 5 livelli dello sciamano al fine di determinare che tipo di mostri è in grado di ferire (senza aggiungere il bonus al Tiro per Colpire o ai danni); se si usa una freccia magica con bonus superiore, si faccia riferimento a quel bonus.

## Purezza di Spirito

Raggio: tocco  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: 3 turni  
Effetto: aura protegge soggetto dalle creature malvage

Questo incantesimo ha effetto solamente sui seguaci della divinità servita dallo sciamano che lo lancia o in via eccezionale su individui votati anima e corpo alla causa del Bene e

considerati alleati (devono possedere lo stesso allineamento richiesto ai sacerdoti dell'immortale che dona loro il potere). Il beneficiario viene avvolto da un'aura di luce candidissima che gli conferisce un bonus di +3 a tutti i Tiri Salvezza. Inoltre, se il personaggio protetto dalla purezza di spirito viene colpito in corpo a corpo da una creatura del male (ovvero maledetta, appartenente alla Sfera dell'Entropia o che serve un immortale dell'Entropia), quest'ultima viene investita da una scarica di energia abbacinante che gli infligge 3d6 punti di danno (permesso TS contro Incantesimi per dimezzare i danni).

## Tamburo del Tuono

Raggio: tocco  
Area d'effetto: un tamburo  
Durata: 1 round  
Effetto: causa una cacofonia paurosa entro 36 metri

Questo incantesimo conferisce allo strumento a percussione sul quale viene lanciato (solitamente un tamburo) la capacità di scatenare un'assordante cacofonia quando viene suonato dallo sciamano; stranamente però, tutti coloro (amici e nemici) che si trovano entro 3 metri dallo sciamano non sono influenzati dal potere del tamburo. Oltre questi 3 metri, gli effetti del tamburo sono abbastanza spaventosi, e si propagano fino a 36 metri dall'oggetto. Tutte le creature di livello (o con Dadi Vita) inferiore a quello sciamano vengono istantaneamente prese dal panico e sono costrette a fuggire terrorizzate, per 2d6 round. Le creature con un numero livello (o DV) pari quello dello sciamano possono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitare il panico, mentre le creature di livello superiore a quello dello sciamano (o con maggiori DV) possono effettuare il TS con un bonus di +4.

Indipendentemente dai DV, tutte le creature che odono il rombo del tamburo (eccetto quelle entro 3 metri dallo sciamano) subiscono un numero di punti ferita pari al livello dello sciamano (dimezzabili con TS contro Incantesimi). La capacità di evocare il suono cacofonico resta nel tamburo fino a che lo sciamano non lo suona per la prima volta, o finché la magia non viene dissolta, poi l'effetto svanisce.

## Incantesimi di Quinto Livello

### Cancello di Fuoco

Raggio: stesso piano di esistenza  
Area d'effetto: solo il chierico  
Durata: 1 ora per livello  
Effetto: chierico si teletrasporta da un falò ad un altro

Per lanciare questo incantesimo, lo sciamano deve prima accendere un fuoco speciale utilizzando legno sacro, polveri ed erbe: l'operazione richiede un'ora, ma permette di dare vita ad un fuoco che brucerà per 1 ora per livello del sacerdote. Una volta che il fuoco è stato acceso nel modo indicato, il



chierico può lanciare su di esso l'incantesimo cancello di fuoco, che permette al sacerdote di entrare in mezzo alle fiamme senza bruciarsi e di essere teletrasportato in mezzo ad un altro falò di cui è a conoscenza (entro lo stesso piano di esistenza). Per questo le tribù dei Clan di Atruaghin tengono sempre accesi dei fuochi da campo nel caso in cui uno sciamano voglia visitarli.

L'incantesimo non permette al chierico di tornare indietro, né di condurre con sé altri individui. Tuttavia, poiché il sacerdote si teletrasporta insieme a tutto ciò che porta con sé, è possibile trasportare attraverso il fuoco un'altra persona se questa viene tenuta in braccio (sempre che la sua Forza glielo permetta).

L'effetto non può essere associato ad oggetti magici.

## Favore di Atruaghin

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'area o un gruppo di creature

Durata: speciale Effetto: come per l'incantesimo consacrare, in più sciamano e alleati annullano il primo TS che falliscono

Questo incantesimo è la più potente tra le magie rituali degli sciamani di Atruaghin e viene usato esclusivamente nel corso delle cerimonie più solenni, quando vengono creati santuari o luoghi di fede. In termini di gioco, il favore di Atruaghin può essere usato come un incantesimo di consacrare, ma inoltre esso infonde sullo sciamano e sui suoi compagni (sino ad un personaggio per livello) una speciale protezione, facendo sì che ciascuno di essi realizzi automaticamente con successo il primo Tiro Salvezza che invece ha appena sbagliato (in pratica ribalta il risultato di un TS). Quando ciò accade, l'incantesimo ha termine per quello specifico personaggio, viceversa continua a restare attivo sulle creature benedette per un periodo indefinito o finché non viene dissolto magicamente.



## Incantesimi di Sesto Livello

### Controllo del Totem

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un animale e un individuo

Durata: 1 turno per livello

Effetto: stabilisce un legame totalmente biunivoco tra un animale totem e un individuo

Per lanciare questo incantesimo, lo sciamano deve catturare l'animale totem della vittima che intende colpire; questo naturalmente può essere fatto anche senza il consenso o la consapevolezza di quest'ultima. Una volta che l'animale è stato catturato, l'incantesimo viene lanciato su di esso. Da questo momento e per tutta la durata dell'incantesimo, qualunque cosa succeda all'animale succede anche alla vittima (e viceversa). Pertanto, se

l'animale viene messo a dormire, anche il personaggio legato ad esso sprofonda nel sonno. Questo legame giunge sino alla morte: l'uccisione dell'animale provoca infatti la morte della vittima.

Quando l'incantesimo viene lanciato, la vittima (non l'animale) può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitarne gli effetti; se fallisce, è totalmente in balia dello sciamano che possiede l'animale totem. Se un individuo è già vittima di questo incantesimo, non è possibile influenzarlo doppiamlandolo su anche un secondo animale totem.

### Occhio d'Aquila

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: dall'alba al tramonto

Effetto: soggetto non manca i bersagli con armi da tiro



Questo incantesimo può venire lanciato su di un individuo esclusivamente al sorgere del sole. Una volta lanciato, esso fa sì che il personaggio, quando utilizza archi, fionde e bolas, non possa mancare mai il bersaglio (funziona anche contro esseri protetti da effetti distorcenti, ma non contro creature riparate dietro una copertura rigida); l'effetto dura fino al tramonto. I fattori quali la gittata dell'arma si applicano solo laddove essi limitano l'arma (per esempio un arco non può scagliare frecce oltre una certa distanza massima), non l'arciere, in quanto non è richiesto alcun Tiro per Colpire.

Se l'arma infligge il danno massimo (calcolarlo in base al grado di maestria dell'arciere), il bersaglio è stato colpito con tale precisione che viene inferto del danno addizionale: in termini di

gioco, si tira una seconda volta il dado (o i dadi) dei danni e si aggiunge il valore ottenuto ai bonus dell'arma e a qualsiasi altro bonus magico presente). Se anche il secondo tiro del danno infligge il valore massimo possibile, si ritira ancora e così via ad oltranza fin quando non si ottiene un valore inferiore al massimo. Per questa ragione, non c'è teoricamente alcun limite al danno che l'arciere può infliggere quando beneficia di occhio dell'aquila. Proiettili che causano solo 1 Pf (come gli aghi delle cerbottane), causano in realtà 4 Pf, senza altri effetti.

Questo effetto non può essere



associato ad alcun oggetto magico.

### Incantesimi di Settimo Livello

#### Ira Divina (di Atruaghin)

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 18 metri

Durata: istantanea

Effetto: crea un evento distruttivo che causa 1d6 Pf per livello a tutti i nemici entro l'area d'effetto

Questo incantesimo attira l'attenzione di una divinità (Atruaghin) su qualche terribile minaccia per il suo popolo, e dirige su di essa la sua leggendaria vendetta. Per questa ragione, gli sciamani devono prestare la massima attenzione nell'utilizzarlo solo nelle situazioni di importanza vitale, visto che non è possibile invocare l'ira divina più di una volta al mese. Il DM non deve concedere l'incantesimo quando viene usato per scopi personali (ovvero non è motivato da una causa che coinvolga la sicurezza o il trionfo di una moltitudine di fedeli o della divinità), e punire coloro che ne abusano.

L'incantesimo può avere svariate manifestazioni, determinate dal DM al momento del lancio (ad esempio un'eruzione vulcanica, o una tempesta di fulmini, o una pioggia di rocce, o un mare di fuoco, ecc.), ma infligge sempre una quantità ben precisa di danni alle vittime. Come regola di riferimento, il danno inferto è pari a 1d6 per livello del chierico (fino ad un massimo di 20d6), ed esso viene inferto a tutte le creature nemiche (ed esclusivamente ai nemici) presenti entro 18 metri dal sacerdote (l'incantatore è ovviamente immune agli effetti della magia, anche se sta nell'occhio del ciclone); è concesso un Tiro Salvezza contro Incantesimi per dimezzare le ferite.

L'effetto non può essere associato ad alcun oggetto.

## Ambiente

Il centro della metà settentrionale dell'Altopiano di Atruaghin è una regione di ampie ed aspre pianure. Terra più fertile di quelle a est abitate dai Figli dell'Orso, è anche avvantaggiata da tre grandi fiumi e due grandi laghi. Le pianure sono coperte da un alto manto d'erba ondeggiante irrorato dalle piogge occasionali e sorgenti naturali.

Questo è il regno del bisonte. Grandi mandrie percorrono fragorosamente in lungo e largo le pianure sollevando una nuvola di polvere che si innalza in cielo per chilometri. Poche nel Mondo Conosciuto sono così meravigliose come il movimento quotidiano di queste potenti creature.

In aggiunta alle pianure che dominano questa zona, tuttavia, vi sono una serie di valli scavate sulla superficie del pianoro dall'azione di tre fiumi: il Matai, il Baldika ed il Freetakkan. Questi corsi d'acqua scorrono verso nord dal Lago Corno e Lago Tuono allontanandosi dalle loro fonti verso una direzione innaturale in considerazione della pendenza di questa metà del pianoro. Due fiumi, il Matai ed il Freetakkan, oltrepassano il bordo dell'Altopiano di Atruaghin con un paio di cascate che il si buttano molto più in basso nelle acque del Lago Ruggente.

Queste valli sono nascondigli per molte forme di vita che si trovano in questa savana. Entro il riparo delle loro irregolari pareti di pietra vi sono fitte foreste che forniscono un rifugio per molti di animali selvatici. In queste regioni possono esser trovati vari tipi di selvaggina, dalle alci e piccole mandrie di cervi, a predatori pericolosi, come il puma e il lupo.

## Lingua

I Figli del Cavallo sono quasi l'unico tra le razze intelligenti del Mondo Conosciuto a non avere una lingua parlata. Preferiscono, comunicare attraverso segni esclusivamente manuali o con gesti. Benchè si ritenga che questi guerrieri una volta avessero

un codice di comunicazione orale, ora sembra che lo abbiano abbandonato. Sembra più probabile, almeno secondo il parere dei saggi che hanno studiato le tribù ed imparato le loro usanze, che i gesti manuali che ora usano si siano sviluppati a causa del bisogno di comunicare in silenzio durante la caccia o attraverso le grandi distanze delle pianure. Nel qual caso caso, poi alla fine hanno abbandonato del tutto le espressioni orali a favore della loro nuova lingua silenziosa.

In generale è possibile trovare una persona per ogni tribù che sappia un poco le lingue parlate dagli altri clan. Di sicuro, tutti gli sciamani tra di loro parlano una o più lingue degli altri clan, ma è considerato scortese di comunicare verbalmente, mentre si è nei villaggi dei Figli del Cavallo. Dai visitatori che desiderano soggiornare con i clan Cavallo per un lungo periodo di tempo o per fare affari con loro regolarmente, ci si aspetta che imparino il linguaggio simbolico. Se non lo fanno, presto o tardi gli sarà detto di lasciare queste terre e, come tutte le ingiunzioni di questi guerrieri, tali istruzioni del genere non dovrebbero esser presa alla leggera.

## Villaggi

I Figli del Cavallo pongono le loro dimore nelle fertili valli che attraversano la parte settentrionale del loro territorio. Qui, vivono in abitazioni scavate ben costruite e raccolgono pochi frutti, noci e bacche che si integrano con la loro dieta in gran parte ricca di carne.

Solo le coppie sposate, gli sciamani, e il capo tribù hanno abitazioni private. In questi casi, comunque, l'abitazione poggia su fondamenta parzialmente infisse nel terreno. Costruendo tutte le loro dimore in parte al di sotto del livello del terreno, i Figli del Cavallo si giovano del naturale isolamento del suolo. In tale modo gli ambienti domestici tendono a rimanere al caldo in inverno ed al fresco d'estate, con minimi disagi da parte dei residenti. Un alloggio tipico è costituito da una fossa di circa otto metri di diametro. Al centro della

dimora vi è un focolare per consentire la cottura e riscaldamento.

Tutti gli altri Figli del Cavallo, ossia tutti gli altri uomini e donne di età superiore ai 16, vivono in capanne con lunghe camerate. Simili agli alloggi delle famiglie sono, però, molto più lunghe. In effetti, qualcuna arriva fino a quindici metri di diametro. I focolai al centro degli edifici di maggiore dimensione sono, ovviamente, più grandi di quelli che si trovano in quelli delle singole famiglie.

Essendo guerrieri, i Figli del Cavallo circondano i loro villaggi con cumuli di terra, profonde trincee e recinti costruiti con tronchi appuntiti. In ogni villaggio vi è una grande palizzata di legno nella quale sono custoditi i cavalli della tribù. Piccoli recinti sono utilizzati per gli animali domestici, soprattutto polli e piccoli maiali, che gli abitanti allevano per poi macellarli al bisogno.

Anche se i Figli del Cavallo non praticano alcuna forma di agricoltura onde nutrirsi, curano cespugli di fiori e piante decorative intorno alle loro abitazioni. Inoltre, il villaggio è spesso circondato (al di fuori della palizzata di legno) da rovi ed altri arbusti spinosi cui badano le donne della tribù.

## Canoe

Curiosamente, anche se i Figli del Cavallo vivono lungo le sponde di due grandi laghi e tre grandi fiumi, non hanno mai sviluppato un particolare interesse per viaggi fluviali. Benchè realizzino piccole barche chiamate canoe non le utilizzano che per pochi scopi, dal momento che sono sgraziate e insicure.

Le canoe sono costituite da una pelle stirata e lavorata di bufalo o alce e da un intelaiatura formata da rami legati insieme con strisce di cuoio. In pratica, tali imbarcazioni dalla forma di vasca, non sono adatte per più di due passeggeri. I Figli del Cavallo le impiegano limitatamente alla pesca e nelle loro cerimonie funebri.



## Il Clan del Cavallo

### Caccia al bisonte

Alla prima luna piena, in estate, primavera e autunno, i Figli del Cavallo organizzano la caccia al bisonte. I guerrieri della tribù montano i loro cavalli e galoppo in verso sud a mezzogiorno, in direzione delle pianure, dove prosperano le mandrie di bisonte. Mentre sono impegnati in una battuta di caccia, i guerrieri conducono una vita molto diversa da quella nei villaggi. Oltre ai guerrieri, due o tre sciamani partecipano alla caccia onde attirare l'attenzione di Atruaghin sui bisogni del suo popolo.

### Tipi

Mentre si trovano nella pianure meridionali in cerca dei bisonti, i Figli del Cavallo vivono temporaneamente in capanne di forma conica che chiamano *tipi*. Ognuna è costituito da una struttura di legno con una base tra i dieci e venti metri di diametro. Questo telaio è rivestito da una serie di pelli di bisonte conciate. Solo un lembo è lasciato aperto su un lato del *tipi*, con una pelle appesantita che funge da porta. Vicino alla cima, un altro paio di falde (chiamate orecchie) servono da canna fumaria che

consente al proprietario del tipi di accendere un fuoco per scaldarsi. In caso di maltempo, le orecchie vengono chiuse e garantendo al tipi una tenuta stagna.

Nonostante il *tipi* possa sembrare troppo complesso per servire da rifugio temporaneo, un guerriero mediamente può erigerne uno in meno di mezz'ora. In condizioni ideali il processo può richiedere meno tempo e in caso di maltempo potrebbe richiederne un poco di più.

L'esterno della *tipi* è coperto da grezzi dipinti fatti dall'occupante onde mostrare agli altri la sua abilità in battaglia e caccia. Come regola generale, più è esperto il guerriero, migliori sono le decorazioni. I *tipi* degli sciamani sono di gran lunga i più riccamente decorati dal momento che ogni cacciatore è tenuto ad aggiungergli una pittura.

### Travois

Per il trasporto di tutti i materiali di cui avranno bisogno nel corso delle successive settimane, tutti i cacciatori assicurano un *travois* al proprio cavallo. Queste strutture di legno servono allo stesso modo di un carro in molte culture, ma i Figli di Atruaghin non

fanno uso della ruota e così mezzi di trasporto del genere non si trovano tra di essi.

Un *travois* è costituito da due lunghi pali che sono assicurati ai fianchi del cavallo da una cintura. Le pertiche sporgono posteriormente, toccando il suolo con le loro punte affilate. Tra i due pali vi è una piattaforma che permette agli animali di trasportare carichi pesanti.

In generale un cavallo che tira un *travois* non può viaggiare che a passo d'uomo ma la sua capacità di carico aumenta della metà. Un cavallo con un *travois* è pienamente in grado di sopportare il peso di chi lo cavalca. Nel caso in cui sia richiesta una maggiore velocità, le cinture che tengono il *travois* possono essere rapidamente sciolte o tagliate con un solo colpo di pugnale dal cavaliere. In tal modo il cavallo si libera del peso e può immediatamente iniziare a galoppare. Poiché i *travois* sono progettati per essere abbandonati in momenti critici tutti i cavalieri portano le armi in sella con loro.

### Tecniche di Caccia

Per abbattere il possente bisonte i Figli del Cavallo impiegano molte



tecniche. La più semplice di queste è la più diffusa fra i cacciatori, è grandemente a rischio l'incolumità personale, e permette quindi più facilmente di dimostrare la bravura e abilità del singolo.

Quando una mandria di bisonti viene trovata, i cacciatori lasciano i loro travois e si avvicinano. Lo sciamano osserva la mandria e scegliere alcuni animali come bersagli per i cacciatori, che prendono i loro archi e pronto a tirare. Una salva di frecce viene tirata per marcare gli animali che saranno abbattuti ed, in generale, fanno sì che gli animali feriti si disperdano. Dopo questa prima raffica i cacciatori abbandonano le loro armi da tiro e vanno in mezzo ai bisonti. Quelli che sono stati colpiti con le frecce vengono affrontati con lance e coltelli. In breve tempo e, auspicabilmente, con minime perdite tra i cacciatori, i bisonti feriti vengono uccisi.

Altri metodi sono utilizzati quando la caccia non prosegue per il meglio ed è necessario assicurare che un numero sufficiente di animali siano uccisi per mantenere la tribù nei mesi seguenti. Ciò è particolarmente importante durante la caccia d'autunno, per consentire alla tribù di sopravvivere d'inverno, senza cacciare fino a primavera. Queste pratiche hanno lo scopo di costringere i bisonti a fare delle fughe precipitose verso un agguato, un precipizio, trappole artificiali che si servono di pozzi, lacci, o anche della magia dello sciamano e sono seguite da varie tecniche di macellazione di massa. Anche in questo caso, è importante sottolineare che i Figli del Cavallo impiegano questi espedienti solo raramente.

**Il Ritorno** Una volta che la caccia è stata completata (di solito entro un mese dal suo inizio), i guerrieri si volgono verso casa. Raccolgono i corpi dei caduti, sia dei bisonti che dei loro compagni, e tornano nelle fertili vallate del nord. Ancora una volta i loro travois sono di vitale importanza per il trasporto dei bisonti uccisi molti dei quali pesano diversi quintali.

Quando i cacciatori ritornano si svolge in loro onore una grande celebrazione. In tale occasione si

cantano le gesta del loro coraggio e si raccontano le storie dei loro caduti. Si tratta di un periodo di lutto per i morti e di giubilo per il successo nella caccia.

### Bottino della Caccia

Una parte importante della celebrazione terminata la caccia è la macellazione e la lavorazione del bisonte ucciso. Con un ingegno stupefacente, i Figli del Cavallo assolvono questo loro compito, assicurandosi che poco o nulla del bisonte, così duramente ottenuto, sia sprecato.

La carne è essiccata, affumicata, o altrimenti conservata e ammassata in camere sotterranee dalla forma a campana per un utilizzo successivo. La carne fresca di bufalo è considerata una prelibatezza, e viene consumato solo durante le feste dopo la caccia.

La pelle di questi nobili animali è separata dalla carcassa e conciata. Dopo di che, i Figli del Cavallo la impiegano in molti modi. Tra i più importanti vi sono la copertura dei tipi e la fabbricazione delle canoe.

Le ossa sono private del loro midollo, che può essere mangiato o conservato per essere utilizzato dagli sciamani nelle loro pratiche mistiche. In seguito, le ossa sono trasformate in strumenti e armi che vanno da pugnali ed asce ad aghi da cucito e decorazioni ornamentali. Il cranio è modellato per farne un calice usato dagli sciamani nei riti religiosi, ed i denti sono forati per trasformatarli in monili.

I vari organi interni del bisonte non sono sprecati, dal momento che molti di loro sono destinati a scopi ben precisi ed importanti. Lo stomaco, per esempio, viene pulito e lavorato a foggia in un otre a tenuta stagna che può essere utilizzato per trasportare acqua da bere o zuppe bollite sulle pietre. La vescica e l'intestino sono rivestiti con con sego e trasformati in sacchetti che conterranno conserve di carne per mesi o addirittura per anni a venire. Il fegato, il grasso, e il cervello degli animali sono usati per ammorbidire e conciare le pelli. Anche i calcoli biliari dell'animale hanno il

loro scopo giacché sono sfruttati per fare una vernice color giallo brillante che gli sciamani utilizzano per preparare i guerrieri per le battaglie.

### Riti FUNERARI

Quando uno dei i Figli del Cavallo muore, è un momento di tristezza per l'intera tribù. Essendo un popolo guerriero, considerano tutti i loro uomini e donne come una risorsa importante. Così, per tre giorni dopo il decesso di un membro della tribù, il villaggio è in lutto. Il corpo è posto in cima ad una piattaforma cerimoniale nel centro del villaggio dove ci si aspetta che tutti gli appartenenti al Clan Cavallo rendano ad esso l'ultimo omaggio.

Al termine del periodo di lutto, il corpo viene trasportato da un corteo funebre di sciamani verso il fiume Matai o Freetakkan. Qui, dopo di una breve cerimonia, il corpo è posto in una canoa lasciata alla deriva. Qualche tempo dopo, affidata alle cure di Atruaghin stesso, la canoa e il suo occupante precipitano da una delle grandi cascate verso l'ultima dimora le acque più basse del lago Ruggente. Lo sciamano ritorna al villaggio e conferma che il caduto ha affrontato la sua fine con coraggio e dignità, ed ora risiede nel regno degli Immortali con Atruaghin ed il grande totem.

### Guerra

I Figli del Cavallo sono guerrieri, sic et simpliciter. Esaltano il combattimento al di sopra ogni cosa. Tuttavia, raramente vengono a contatto con l'esterno e, quindi, hanno poco occasioni di praticare le loro arti belliche. Per questo motivo, le tribù del Clan del Cavallo sono impegnate in una serie infinita di scaramucce o piccoli scontri tra di loro.

### Scaramucce

Molti stranieri considerano le scaramucce una sorta di gioco, e forse non hanno torto. Certo, i combattenti devono seguire una rigida serie di regole e norme di comportamento.



## Il Clan del Cavallo

Mentre il più importante, naturalmente, è proprio il codice di Atruaghin che vieta qualsiasi Figlio di Atruaghin di ucciderne un altro, regolamenti miniri disciplinano il comportamento in battaglia ed il trattamento dei prigionieri, ed hanno alcune somiglianze con i codici tradizionali della cavalleria imposti da alcuni ordini combattenti del mondo esterno. Inoltre, l'analogia con il gioco è rafforzata perché l'accumulo di gloria e di onore sembra ricoprire lo stesso ruolo che ha il punteggio in sport di altre culture.

Uno dei modi più comuni in cui si conduce una scaramuccia contro un'altra tribù può essere il conteggio dei cavalli rubati. Un gruppo di guerrieri si introdurrà furtivamente nel campo di un'altra tribù e ruberà quanti più cavalli possibile. Una volta fatto

questo, ritorneranno al loro villaggio aspettando un "contrattacco" o un'offerta il riottenimento degli animali. Un'altra simile pratica è quella in cui un singolo guerriero entra di nascosto nel campo e ruba il cavallo di un alto guerriero in particolare. In questo caso, la gloria accumulata è, naturalmente, di gran lunga maggiore.

Quando un confronto diretto ha luogo, entrambi i contendenti attaccano con una furia che rivalessa con quella di un qualsiasi esercito in un conflitto reale. I colpi inferti da armi vere ma dagli angoli smussati infliggono spesso lesioni anche gravi. Anche se questi scontri possono essere molto dannosi, i guerrieri sono tenuti ad evitare di uccidere gli altri. Se attacco si rivela fatale, il colpevole dovrebbe unirsi alla canoa della sua vittima che va oltre le grandi cascate.

Non farlo volontariamente e con dignità significa semplicemente che l'assassino verrà catturato e reso inerte, prima di essere inviato verso la sua ultima dimora.

### Armi & Armature

Come quasi tutti i Figli di Atruaghin, il Clan Cavallo non fa uso di armature convenzionali. Le pelli conciate che indossano non offrono un buon grado di protezione dagli attacchi, dando loro una CA di 8. Essi fanno uso di legno e pelle di bisonte per fare scudi che riducono ulteriormente la CA a 7.

Nonostante i Figli del Cavallo facciano uso di archi quando cacciano, raramente li utilizzano in combattimento. Colpire un nemico a





distanza non fornisce alcuna gloria per il guerriero che lo fa. Quindi, quando un personaggio di questo clan usa un arco o altre armi da tiro in combattimento, non perde tutti i suoi punti esperienza guadagnato. Anche se poi si uccidono altri nemici in un combattimento corpo a corpo, il disonore dell'attacco a distanza macchia tutta la battaglia.

Per combattere ad ordine chiuso, i Figli del Cavallo impiegano lunghe e sottili lance (considerate come lance da fante), con una punta di osso di bisonte infissa. Impiegano anche una piccola variante di ascia ad una mano che è da trattare esattamente come la sua controparte Mondo Conosciuto.

### Copricapo di guerra

Ogni guerriero del Clan del Cavallo indossa un copricapo di guerra quando va a combattere. Ricavato da una rigida fascia di pelle, il copricapo è fatto con le piume delle aquile. Per ogni nemico ucciso in combattimento, il guerriero aggiunge una piuma al suo copricapo. I nemici non intelligenti non vengono messi nel novero: solo le creature senzienti affrontate in un duello. Il guerriero con il maggior numero di penne diviene il capo della tribù che quando scende sul piede di guerra lo riconosce come condottiero.

### Talismano Miracoloso

I Figli del Cavallo credono che tutte le creature, buone e malvage, grandi o piccole, siano imbevute dagli Immortali con il loro potere magico. In alcune questo potere è debole, rebbdare la persona incapace di sfruttare il potere soprannaturale dell'universo. In altre è notevole e le forze spirituali del mondo obbediscono ai loro ordini. Il primo tipo di individuo persegue una carriera che non richiede alcun contatto con il soprannaturale, divenendo guerrieri o ladri. La seconda categoria cerca

l'ignoto e lo abbraccia diventando mago, chierico, druido o sciamano.

Coloro che non hanno facile accesso al potere soprannaturale non perdono quello che non riescono ad esercitare, comunque. Fare ciò sarebbe una follia. Piuttosto cercano la guida di uno sciamano della tribù e chiedono il suo aiuto nella lavorazione di un *makaki* o Talismano Miracoloso.

La realizzazione di un *makaki* inizia con una battuta di caccia in cui il personaggio deve cercare il suo animale totem senza l'aiuto del potere magico di uno sciamano. Una volta che l'animale viene trovato e ucciso si preleva il cuore dal corpo. Questi viene trattato in modo tale che possa diventare una resistente borsa di cuoio. Il resto della carcassa viene bruciato in un fuoco particolare appiccato dallo sciamano ed una manciata di ceneri viene inserita nella *makaki*. In questo modo si pongono le basi per gli ulteriori incantesimi.

Una volta che il *makaki* è realizzato e le ceneri sono state raccolte in esso, il personaggio inizia ad ottenere caratteristiche associate al suo spirito totemico. Ad esempio, se l'animale totem del personaggio è un alce, questi potrà raccogliere di fiori selvatici che sono un alimento importante per l'animale, o del suo sterco dai sentieri che frequenta. Non appena raccoglie sei di questi oggetti il personaggio li stringe in un fascio e li riporta allo sciamano.

Con un rito che deve essere tenuto sotto la luce della luna piena, lo sciamano invita gli Immortali a benedire il *makaki*. Ogni cerimonia consentirà allo sciamano di incantare un fascio per ogni livello di esperienza per ciascuna delle tre notti di luna piena. Così, uno sciamano di 5° livello potrebbe incantare ben 15 *makaki* al mese, anche se raramente gli si richieda di effettuare una cerimonia di massa.

Il rituale si conclude con il sorgere dell'alba quando il personaggio porge il suo braccio sinistro allo sciamano.

Con un sottile pugnale osso, taglia la carne del supplice e fa sgocciolare il sangue sugli ingredienti raccolti nel sacchetto. Il sangue perso privare il personaggio di 1d4 punti ferita prima che l'incantesimo sia completo.

Con il *makaki* ormai pienamente funzionante, il personaggio se lo infila ai fianchi nello stesso modo che i cittadini di altre nazioni potrebbero indossare un portamonete. Ogni volta che un personaggio con un *makaki* deve effettuare un Tiro Salvezza o una prova di Abilità, mentre indossa il suo *makaki*, guadagna un bonus +1.

Inoltre, può chiamare il suo spirito totemico per esser protetto nel caso fallisca. Se decide di farlo, il risultato del tiro viene ignorato e si presume che il personaggio sia riuscito a superare il pericolo. Qualunque cosa abbia spinto il personaggio il *makaki*, tuttavia, sarà distrutto costringendolo ad nuovo rito, se vuole riacquistare il bonus +1 ai Tiri Salvezza e prove di Abilità.

Ad esempio, Tewn Occhi-di-Fuoco è a caccia di bisonti con diversi membri della sua tribù. Salta urlando rabbiosamente dal suo cavallo in groppa al bufalo con in mano una lancia dalla punta d'osso. Il DM annuncia che è necessario un controllo basato sul punteggio della Destrezza. Perché ha il suo *makaki* sulla sua cintura, Tewn riceve un +1 di bonus al proprio tiro di verifica. Tira il dado ma rimane stupito nello scoprire che ha fallito. Consapevole che ciò può significare la sua morte travolta dalla mandria al galoppo, invoca il suo spirito totemico (il gufo) ad aiutarla. Il DM annuncia che, all'ultimo momento, riesce ad afferrare un corno dell'animale e tirarsi su le spalle. Ha perso la sua lancia per la forza dell'impatto causato dalla sua *makaki* che si è lacerata quando ha liberato il suo contenuto e la magia. Con una parola di ringraziamento al suo totem, Tewn prende il coltello appeso alla sua cintura e finisce la caccia ...



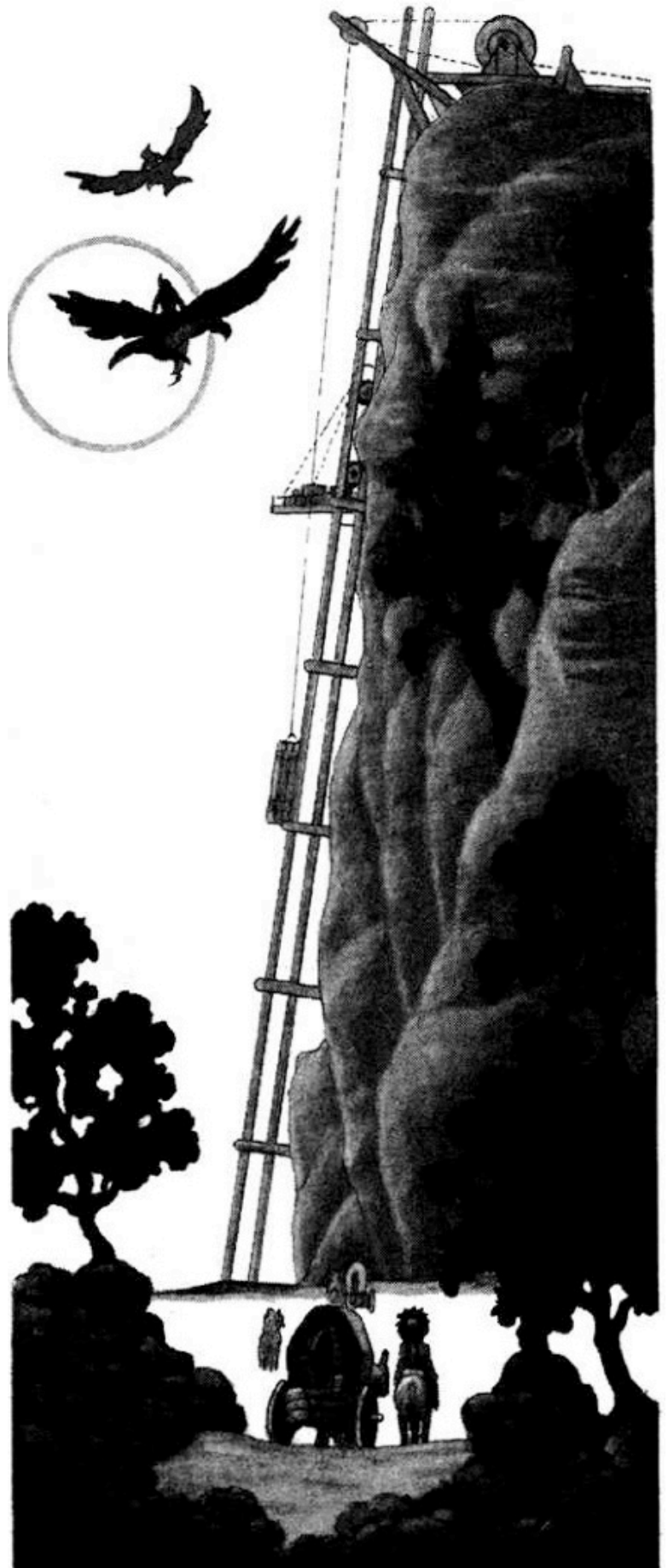


Nel mondo esterno, molte notizie riguardo i Clan di Atruaghin sono sconosciute o fraintese. Molto di quello che nel Mondo Conosciuto si sa su questa gente, tuttavia, è stato appreso attraverso i contatti con i Figli dell'Orso. Il motivo è abbastanza semplice da capire: la maggior parte dei contatti che le altre nazioni hanno avuto con i nativi di Atruaghin sono stati con il Clan dell'Orso.

### ELEVATORE DEL MONDO

Al centro del territorio governato dal Clan dell'Orso è stata realizzata un poderoso congegno di legno. Sviluppandosi dalla cima dell'altopiano fino alle foreste al di sotto, questo dispositivo è un ascensore progettato per consentire l'accesso alla cima dell'Altopiano di Atruaghin.

Questo dispositivo è stato progettato e costruito dalla Repubblica di Darokin in cambio dei diritti esclusivi di commercio internazionale sui beni di varia natura prodotti dai Clan di Atruaghin. Si tratta di un paio di solide piattaforme di legno, ciascuna abbastanza grande da contenere tre carri grandi ed i loro equipaggi, collegate tra loro da una lunga catena d'acciaio. Quando un carico deve essere alzato o abbassato, un contrappeso è posto su l'altra estremità della piattaforma in modo tale che il carico sia bilanciato. Una manovella in cima all'altopiano è manovrata, e con i pesi quasi uguali, il trasferimento è compiuto con poca difficoltà. Il meccanismo del verricello che guida la catena è arpionato in modo che non possa "scatenarsi" in caso di un incidente. Viaggiare dalla parte superiore dell'altopiano verso il basso o viceversa, può richiedere diverse ore, ma il tragitto è sicuro e la vista mozzafiato. Molte persone scoprono di non sopportare la vista, dal momento che terrorizza chiunque abbia anche la paura delle altezze, ma l'unica alternativa è una salita lunga e pericolosa lungo il precipizio quasi verticale che circonda l'Altopiano di Atruaghin.





# Il Clan dell'Orso

## Ambiente

I Figli dell'Orso vivono sulle regioni nord-orientali dell'Altopiano di Atruaghin. La terra qui è arida e piatta, spesso ricoperta di erba rada e con scarse sorgenti che fanno poco per rendere la regione fertile. La maggior parte delle nubi di umidità che si innalzano dai mari del sud perdono le loro acque vivificanti quando si dirigono verso l'altopiano. Così, mentre la pioggia è frequente lungo la costa meridionale e nelle regioni meridionali sulla sommità dell'Altopiano, raramente giunge presso le terre del Clan dell'Orso.

Per questo motivo, i Figli dell'Orso si sono dovuti adattare ad uno stile di vita che permette loro di sopravvivere in un ambiente poco più ospitale di quello dei popoli del deserto di Ylaruam. Per sfuggire ai venti che spazzano senza pietà questa parte del mondo, spesso portando con sé tempeste di sabbia e un caldo infernale, si sono trasferiti in case-grotte che si sviluppano a partire dalle superfici verticali a picco sulle superfici nord-orientali dell'Altopiano di Atruaghin.

## Tecniche di Costruzione

La prima cosa che colpisce i visitatori del Clan dell'Orso sono le insolite costruzioni in cui questa gente pacifica vive. Come molti dei Clan di Atruaghin, i Figli dell'Orso credono fermamente nell'importanza dell'autodifesa. Si deve presumere che questo risalga al tempo precedente il ritorno di Atruaghin, quando queste terre erano governate dal pugno di ferro delle tribù umanoidi. Qualunque sia il motivo, questa dottrina, però, chiaramente influenza ogni edificio eretto dal Clan dell'Orso.

Come è stato detto in precedenza, il Clan Orso fa la sue dimore sulle pareti a strapiombo sull'Altopiano di Atruaghin. Spesso, fondano una nuova città, trovando una grande e piatta cengia e montano scale in legno e sistemi di pulegge per renderne

l'accesso dalla parte superiore del pianoro relativamente facile. Una volta che questi sistemi rudimentali sono in funzione, i lavori di costruzione possono iniziare.

Il primo passo nella edificazione vera e propria è la costruzione di un muro che circonda l'intera sporgenza. Questa cinta è formata da mattoni cotti al sole e rinforzata da pali di legno proveniente dai boschi ai piedi dell'altopiano. Chiaramente, il compito di raccogliere questa legna da così tanto in basso è mastodontico. Stando così le cose, i lavoratori cercano di essere il più parchi possibile nell'utilizzo del legname di valore.

Una volta che la muraglia è terminata, sono costruite case e rifugi verso l'esterno del dirupo. Questi edifici non si appoggiano mai al muro stesso ma un abbondante campo "campo di uccisione" è sempre lasciato, in caso di un attacco nemico dalla parte del dirupo. Bisogna notare che, mentre l'idea di un attacco a partire da un dirupo di diverse migliaia di metri di altezza possa sembrare del tutto assurdo secondo molte persone, i Figli dell'Orso si rifiutano di ignorarla. Così, sono sempre in guardia per un attacco che ogni straniero considererebbe a dir poco suicida. Nonostante gli edifici di pietra e mattoni che costruiscono possano sembrare che rappresentino solo minimamente la loro esperienza di progettazione, è vero il contrario. Essendo impossibile importare abbastanza legno per farne largo uso nelle costruzioni, hanno imparato a sfruttare bene i materiali a portata di mano. Ne è prova il fatto che alcune delle loro strutture raggiunga quattro o cinque piani.

Di regola, le pareti (sia all'interno che all'esterno) dei loro edifici in pietra e mattoni sono intonacate con uno strato sottile di argilla molto simile alla calce. La realizzazione di questo smalto è un segreto noto solo agli sciamani del Clan dell'Orso. La difficoltà nel rendere questo materiale sacro è dimostrata dal tempo impiegato per fare la stesura è quasi lo stesso che occorre per innalzare l'edificio stesso. Una volta che il

composto è completato, il più anziano sciamano dirige il più giovane degli apprendisti nella sua applicazione. Quando terminano, il Clan dell'Orso crede che ci si sia guadagnata la benedizione di Atruaghin. La riprova, dicono, è che i feriti che giacciono all'interno di una casa del Clan dell'Orso guarisce al doppio della velocità normale.

Onde rifornirsi di acqua potabile e di una fonte di irrigazione per le loro esigenze agricole, il Clan dell'Orso concentra i suoi sforzi sul terreno stesso. Lavorando giorno e notte cominciano a scavare caverne nella profondità della pietra della stessa rupe. Qui, in queste camere profonde, scavano dei pozzi e costruire i magazzini. In molti casi, chilometri e chilometri di queste gallerie sono scavate come un nido d'ape nelle pareti dietro un villaggio del Clan dell'Orso. Se un disastro incombe sopra l'abitato, c'è sempre uno spazio più che sufficiente ai Figli dell'Orso per rifugiarsi sotto la protezione della pietra dell'Altopiano di Atruaghin.

## GOVERNO

I Figli dell'Orso sono un popolo democratico che danno importanza al rispetto di Atruaghin. Anche se hanno un capo riconosciuto, questi viene eletto ogni anno. Mentre in carica, il capo comanda solo grazie al consenso dei governati e fin tanto che il più importante sciamano nel villaggio afferma che Atruaghin è compiaciuto dal suo regno. Durante il suo ufficio, però, il capo ha potere assoluto a meno che sia estromesso o dal voto popolare o da un infortunio invalidante.

Ogni cittadino della tribù ha il diritto di chiedere un voto di fiducia nel leader in qualsiasi momento. Tale azione è raramente intrapresa, però, perché se il voto è a favore del capo, la persona che ha sollevato la questione come da tradizione deve lasciare la tribù. L'individuo diventa un ahtkasti, un vagabondo, costretto ad una vita nomade sulla superficie dura dell'altopiano per il resto del mandato del capo. Non appena le successive



elezioni regolari si svolgono, l'ahtkasti è perdonato e può ritornare.

Se è il capo a perdere, però, diventa ahtkasti e deve lasciare la tribù fino a che il suo sostituto ha governato per un anno. Nonostante la capacità di sopravvivenza di questo orgoglioso popolo, pochi sopravvivono per più di qualche mese da soli, così un lungo periodo come ahtkasti è spesso una sentenza capitale.

## Agricoltura

In cima delle loro città, i Figli dell'Orso realizzano una rete di fattorie per disporre di una più derrate alimentari. A causa del clima secco che esiste sulla sommità dell'altopiano, sono diventati tra i contadini più talentuosi al mondo. Lavorano con attenzione, assicurandosi che non sia sprecata una goccia d'acqua, e sono in grado di crescere una grande varietà di colture.

La più comune è il mais. Vasti campi di questi cereali si estendono attraverso le pianure spazzate dal vento, irrigati da una serie di pozzi e cisterne. Per gli estranei, i loro raccolti sembrano piccoli e risicati, certamente inferiori a quelli del resto del Mondo

Conosciuto. Un esame più attento rivela che il grano prodotto da queste piante è di qualità pari a quello coltivato in terre più fertili. Inoltre, lo stesso mais non è solo giallo o bianco, come in tutto il Mondo Conosciuto, ma ha una varietà di tinte che vanno dal marrone al rosso, dal blu al verde.

Le altre coltivazioni del Clan dell'Orso, soprattutto grano e fagioli, sembrano altrettanto stentate come quelle del mais. Tuttavia, come le altre piantagioni, sono pari a quelle che si trovano altrove.

Forse la cosa più intrigante degli agricoltori del Clan dell'Orso è che lavorano per lo più con semplici bastoncini di legno. Alcuni dei loro strumenti sono fatti di pietre, montate su manici di legno, ma mai si usano metalli ferrosi o altro. In realtà, essi hanno resistito l'introduzione di tali tecnologie da parte delle nazioni come Le Cinque Contee e Darokin. È opinione diffusa tra i Figli dell'Orso che lavorare con strumenti avveleni del suolo. Pertanto, essi non vogliono avere nulla a che fare con tali innovazioni.

## Artigianato

I Figli dell'Orso sono, come già

detto, agricoltori e architetti magistrali. Questa maestria, è però evidente solo a chi ha fatto il pericoloso viaggio verso le loro città. A coloro che conoscono i Clan di Atruaghin solo attraverso le merci importate, vi sono altre due attività in cui questo valido popolo eccelle: ceramica e tessitura.

## Ceramica

Nonostante i Figli dell'Orso siano diventati maestri nell'usare mattoni, pietra, argilla nella costruzione, hanno anche imparato applicazioni più basilari. Prima fra queste è la realizzazione di ceramiche. Pur lavorando senza l'aiuto di ruota da vasaio questa cosiddetta gente primitiva crea dei capolavori con cui di sicuro si spunta un prezzo elevato in qualsiasi mercato. Ogni pezzo di ceramica, sia esso una semplice coppa, un piatto da portata o una grande urna è ricoperto di ornate pitture e decorazioni complesse.

Ogni artigiano della tribù ha il suo stile di pittura. In quasi tutti i casi, sono così peculiari che chi ha familiarità con le ceramiche del Clan dell'Orso può immediatamente riconoscere l'autore di un dato pezzo

## Il Clan dell'Orso

dopo un esame sommario. Nel mondo esterno, le ceramiche create da dai Figli dell'Orso vengono vendute ad prezzo una volta e mezzo maggiore di quello che un qualunque altro artigiano porrebbe. Se l'artista è particolarmente dotato, il prezzo può aumentare fino al doppio del valori comune. Per questa ragione, la ceramica degli Atruaghin è un prodotto molto ricercato da coloro che si interessano di queste cose.

### Tessitura

Oltre ai campi di mais, fagioli e cereali, i Figli dell'Orso badano ai proficui raccolti di cotone nelle loro fattorie sulla sommità dell'altopiano. Dopo il raccolto del cotone, che è scagionato per evitare di interferire con la mietitura dei legumi e cereali, la comunità si raduna tutta per una grande festa. La celebrazione inizia con una operazione di raccolta su larga scala in cui tutto il cotone è ammassato.

Una volta che il soffice bianco cotone è stato accatastato, viene privato dei suoi semi e, nel corso dei giorni seguenti, si viene preparato per gli esperti tessitori del Clan dell'Orso. Durante questi festeggiamenti, cibo e bevande sono liberamente a disposizione di tutti e lo sciamano locale si muove nella folla per sollecitare preghiere di ringraziamento ed offerte di devozione ad Atruaghin e ai totem protettori dei clan.

Una volta che il cotone è pronto, le donne iniziano il loro lavoro di tessitura. Col passare dei giorni, si producono balle di stoffa che vengono stipate nelle grotte dietro il villaggio. La qualità di questo materiale non è raggiungibile in alcuna parte del Mondo Conosciuto, nemmeno laddove la tecnologia utilizzata è migliore. Come con la ceramica, con questo tessuto si può porre un surplus sul prezzo che può variare dal 50% al 100% del valore posto dai concorrenti.

Gli strumenti utilizzati in questo processo sono completamente primitivi. I semi di cotone sono rimossi con di telai ricavati da legno e ossa di uccelli, gli aghi per cucire dalle

ossa e tutte le pezze di stoffa sono fatte interamente a mano.

### Religione

I Figli dell'Orso considerano il culto di Atruaghin come il loro unico scopo nella vita. Credono che ogni azione in cui si impegnano deve essere per la maggior gloria di Atruaghin, altrimenti è fatica sprecata. Per questo motivo, la criminalità è sconosciuta nel clan dell'orso. Quando i contadini iniziano il raccolto, lo fanno in nome di Atruaghin. Quando le donne della tribù partoriscono figli, lo fanno solo per aumentare il numero dei devoti seguaci di Atruaghin. Quando gli uomini combattono per difendere se stessi, sanno che il loro valore riflette su quello di Atruaghin. Pertanto non possono permettersi mai di impegnarsi se non al massimo delle loro possibilità.

### La Dimora di Atruaghin

Al centro di ogni villaggio vi è una casa singola quadrangolare. A differenza delle altre strutture, questa ha un basamento tagliato nella pietra sottostante. L'esterno è riccamente decorato con ricche pitture delle varie ed importanti manifestazioni religiose della vita tribale. All'interno si trovano i tesori più preziosi della tribù - per questo è la Dimora di Atruaghin. Solo gli sciamani possono accedere a questo luogo: tutti gli altri che lo fanno vengono immediatamente bollati come fuorilegge e messi a morte. Si dice che gli sciamani possano immediatamente scoprire chi ha violato una Dimora di Atruaghin, poichè i sacrileghi diventano impuri e sono circondati da un'aura corrotta visibile dai sacerdoti stessi.

Le offerte portate ad Atruaghin durante l'anno sono lasciate qui. Quando il raccolto è terminato ed il cotone ammassato, una parte della produzione è consegnato allo sciamano che lo depositerà nella Dimora al sorgere del sole. La mattina dopo queste offerte spariscono, segno che Atruaghin è compiaciuto.

Un tributo ad Atruaghin è previsto

non solo dai Figli dell'Orso, comunque. I viaggiatori che desiderano cercare riparo presso la tribù sono invitati a fare qualche offerta al patrono dei clan. Se fanno una congrua elargizione per ripagare opportunamente i servizi ricevuti dalla tribù Atruaghin accetterà i loro doni e gli ospiti saranno trattati come se fossero amici di vecchia data del clan. Se il loro tributo è di modesto valore o se hanno deciso di restare con la tribù con intenti nascosti, l'offerta sarà ancora nella Dimora all'alba. Quindi lo sciamano diffonderà la voce che gli estranei non sono i benvenuti e saranno messi a morte. Anche se è una l'esecuzione è rapida e misericordioso, dal momento che queste persone non sono mai crudeli, comunque sempre di morte si tratta.

### La Danza dei Serpenti

Forse la più importante delle molte celebrazioni religiose del Clan dell'Orso è la Sahkahn, la Danza dei Serpenti. Si svolge ogni anno all'inizio di primavera ed è compiuta per portare la pioggia alle coltivazioni in cima all'altopiano. Dall'inizio alla fine, la cerimonia dura otto giorni.

I primi quattro giorni della cerimonia cominciano con una riunione degli sciamani. Dopo aver tenuto un imponente rito di venerazione, in cui tutte le persone sono invitate a fare un'offerta ad Atruaghin, gli sciamani si allontanano dal villaggio. Si spostano verso la sommità dell'altopiano e si separano dirigendosi in tutte le direzioni per catturare i serpenti. Nel corso delle giornate trascorse sul pianoro, catturano il maggior numero possibile di serpenti. Solo serpenti velenosi vengono scelti, per la buona riuscita del rito.

Al tramonto del quarto giorno, dopo aver passato la notte insonne a collezionare serpi, gli sciamani fanno ritorno alla loro gente. Quindi vengono chiusi dal capo tribù nella Dimora di Atruaghin assieme ai serpenti presi. Dormono fino all'alba, con i rettili liberi di muoversi tra loro mentre riposano. Curiosamente,



durante l'intero periodo dello Sahkahn, nessuno sciamano è mai stato morso. Non vi è alcuna spiegazione razionale ma i Figli dell'Orso attribuiscono il merito di questo miracolo ad Atruaghin.

Quando giunge l'alba del quinto giorno dello Sahkahn, gli sciamani danno corso a tre giorni di rituali segreti all'interno oscuro della Dimora di Atruaghin. In questo periodo non assumono né cibo né acqua ed i serpenti si aggirano liberamente. Nessun estraneo ha mai scoperto cosa succede all'interno della Dimora in questa fase.

Mentre gli sciamani officiano i tre giorni delle cerimonie segrete, il Clan dell'Orso si trasferisce nel villaggio ed applica tinte e vernici colorate all'esterno di tutti gli edifici. I pigmenti che utilizzano sono facilmente rimovibili dall'acqua, in modo tale che la prima pioggia li lavi via riportando il villaggio al suo stato precedente.

Quando arriva l'alba dell'ottavo giorno dello Sahkahn, gli sciamani emergono dai loro riti segreti della Dimora dei Atruaghin. Con i serpenti velenosi appoggiati sui corpi, stretti tra le loro mani, e tenuti in bocca, danzano per tutto il villaggio. Il giubilo

regna sovrano nell'abitato e le danze con balli e festeggiamenti si diffondono tra la gente mano a mano che gli sciamani si approssimano. L'intera giornata è dominata da uno sfrenato tripudio con canzoni e canti che hanno termine poco prima del tramonto, quando gli sciamani si mettono in viaggio verso l'altopiano per lasciare liberi i serpenti. Ritornano nuovamente nella loro comunità poco prima che il sole scompaia dal cielo, e dichiarano che lo Sahkahn è finito.



# Il Clan della Tartaruga

Forse i più avanzati culturalmente (dal punto di vista delle nazioni ad oriente) fra tutti i Clan di Atruaghin sono i membri del Clan della Tartaruga. Anche se non abitano in cima Sull'Altopiano di Atruaghin con i loro cugini sono considerati una parte di quella nazione.

I Figli della Tartaruga costruiscono le loro robuste dimore sulla spiagge della parte meridionale del territorio di Atruaghin. Di qui viaggiano per i mari per pescare e raggiungere le isole sparse ove si caccia selvaggina per sfamare la popolazione. Visitatori dalle Gilde di Minrothad e Regno di Ierendi hanno celebrato gli abili artigiani che, come le tartarughe che emulano, si basano sui gusci duri per proteggersi dalla violenza del crudele mare.

## Caccia alla Balena

Forse la cosa che più colpisce i visitatori delle comunità di pescatori è la loro abilità di caccia alla balena. Tutti i tipi di balene, dalla nobile orca al maestoso capodoglio, cadono vittime delle lance di questi pescatori coraggiosi. I navigatori appartenenti ad altre culture che hanno avuto la possibilità di assistere a una caccia alle

balene sono sempre rimasti sconvolti e terrorizzati dall'impresa. I Figli della Tartaruga seguono questi grandi bestie dei mari con canoe ed imbarcazioni che difficilmente altri popoli considererebbero degne di prendere il mare. Inoltre, anche se gli incidenti mortali non sono rari, i Figli della Tartaruga quasi sempre ritornano dalla caccia con una o più balene ancorate alle loro imbarcazioni.

## Clima

La regione che i Figli della Tartaruga reclamano come propria è un luogo dal clima mite e temperato. Rilevanti precipitazioni, causate dalle masse d'aria provenienti dall'oceano meridionale che sfiorano le torreggianti pareti dell'Altopiano di Atruaghin, rendono tutto l'anno lussureggiante la foresta e fertile il terreno. Tutto ciò, assieme alla temperatura mitigata per effetto della vicinanza dell'oceano, mette al riparo dai rigori delle intemperie.

Le foreste in cui i Figli della Tartaruga vivono sono così floride da essere quasi giungle. Se il clima fosse più caldo sarebbero senza dubbio caratterizzate da una vegetazione così

fitta da renderle quasi inabitabili. Stando così le cose, tuttavia, il clima è ideale.

Giganti sempreverdi, più alti rispetto ai quelli comuni, dominano il paesaggio. Tali conifere raggiungono altezze di circa 100 metri e hanno basi di circa 15 metri di diametro. I Figli della Tartaruga talvolta abbattano questi alberi enormi per farne grande canoe, ma solo raramente.

Il terreno in questa regione, al di sotto le ciclopiche foreste, è roccioso ed irregolare. Secondo antiche storie questa zona era una volta una regione di dolci colline e boschetti non dissimili da quelli nelle altre parti del Mondo Conosciuto. Quando Atruaghin scacciò gli umanoidi da queste terre, però, tutto cambiò. Evocando le forze della natura per innalzare l'altopiano, il suolo è andato in frantumi come se colpito da un gigante martello grande. Enormi pietre sono state sollevate in superficie e grandi fratture aperte per poi essere riempite dai detriti che precipitavano dalle pareti dell'altopiano in fase di sollevamento. Quando tutto si è compiuto la geografia di questa regione è cambiata per sempre.



### Importanti tradizioni—

Ci sono due riti sociali importanti che distinguono i Figli della Tartaruga dai loro cugini in cima all'altopiano. In seguito vengono esaminati in dettaglio. Entrambe queste tradizioni presuppongono l'ostentazione delle ricchezze delle singole famiglie in modi che sono spesso difficili da capire per gli stranieri.

### GRANDORO

Come la maggior parte degli altri Clan di Atruaghin, i Figli della Tartaruga non fanno uso di denaro per come lo si concepisce altrove. Anche se talvolta, in occasione di commerci con gli stranieri, si adattano all'uso di monete non capiscono lo scambio di oggetti non utili con beni di valore. Essi si limitano ad accettarle quando sanno che poi le potranno barattare con altri dei forestieri. È importante notare che i Figli della Tartaruga non sono affatto ingenui commercianti, però. Sono presumibilmente i mercanti più esperto tra tutti i Clan Atruaghin e raramente, se non mai, ci rimettono in una transazione.

L'unico impiego di metalli preziosi da parte dei Figli della Tartaruga è per il "grandoro". Questa interessante eccezione si verifica solo quando una famiglia vuole contestarne un'altra. Le ragioni di un simile tenzone potrebbero essere molte, ma in generale sono correlate ad insulti all'onore della famiglia sfidata o ad un tentativo da parte di un gruppo di verificare il valore di un altro. Quest'ultimo caso si verifica soprattutto in occasione delle proposte di matrimonio.

La famiglia sfidata inizierà a accumulare quanto più oro possibile. Useranno le monete che hanno avuto dagli stranieri, gioielli o monili fatti con metallo prezioso, o qualsiasi altra fonte di minerali in cui si imbattano. Il solo oro risparmiato dalla ricerca è quello già utilizzato per un "grandoro".

Una volta che l'oro è stato raccolto uno sciamano è chiamato a vigilare sulla fusione del metallo e colata di

oro. La cerimonia dura tre giorni ed è sempre nel periodo attorno la luna piena. La prima notte di luna piena, l'oro viene fuso su un letto di carboni caldi e preparato per la gettata. Nel mentre di questo processo lo sciamano invoca le benedizioni degli antenati della famiglia degli Immortali che vegliano sui Figli di Atruaghin.

La seconda notte, dopo che l'oro è stato regolarmente benedetto, viene versato in uno stampo scolpito nella pietra. Ancora una volta, l'occhio vigile dello sciamano assicura che nessuna influenza indesiderata o spiriti maligni interrompano la cerimonia. Quando la colata è completata, si pone il tutto su una pietra d'altare a raffreddare. Per tutta la notte, la famiglia che realizza il grandoro deve digiunare e pregare per il successo mentre lo sciamano infonde incantesimi nel metallo che si raffredda.

La terza notte, lo stampo viene rotto con attenzione ed il grandoro viene recuperato. Lo sciamano trascorre la maggior parte della notte a lucidare e far le ultime finiture del grandoro per renderlo gradito per gli Immortali. All'alba lo presenta al capo della famiglia sfidante e augura buona loro fortuna nell'imminente confronto.

Col grandoro completato d'oro in suo possesso, il capo della famiglia cerca il capo dell'altra famiglia che vuole sfidare. Gli offre l'oggetto in vendita (di solito di fronte a quanti più altri membri della tribù possibile) e quindi stabilisce un tempo per la "negoiazione" della transazione. Anche se lo sfidante può decidere per appena un giorno prima della trattativa, si è soliti prevedere un periodo di 2-7 giorni.

Una volta che l'offerta è stata fatta, la parte sfidata deve darsi da fare per trovare del "denaro" per l'acquisto del grandoro. Dal momento che i Figli della Tartaruga non usano alcuna valuta, l'operazione è condotta tramite prodotti, servizi, e similia, onde barattarlo. Tutti i membri della sua famiglia (ed suoi amici più stretti) dovrebbero andar da lui nel tentativo di reperire quanti più beni per superare questa sfida.

La transazione termina nel tempo

stabilito, tra feste e celebrazioni. Dopo ore di incessanti bagordi, il capo della famiglia sfidante si alza e chiede l'attenzione dell'assemblea. Offre in vendita l'oggetto di nuovo ed un intenso scambio di negoziati si svolge tra i due partecipanti. Ovviamente, lo sfidante vuole ottenere quanto più gli è possibile per il suo grandoro mentre l'altro vuole pagare il meno che possa. È impossibile per una famiglia rifiutarsi di acquistare un grandoro che è stato loro offerto, per cui la trattaiva sul suo valore può diventare molto accesa.

Quando si raggiunge un accordo, il grandoro viene consegnato ed il pagamento accettato in presenza dello sciamano. Da questo momento in poi, l'onorabilità è preservata e le due famiglie sono considerate alla pari. In realtà, più di un legame stretto tra famiglie è iniziato con un confronto su l'acquisto di un grandoro.

Qualora non si raggiunga un accordo, si considerano, in un certo senso, entrambe le famiglie cadute in disgrazia. Di regola, il resto del clan può indicare quale parte si comportava in modo più equo considerandola come "vincitrice" della sfida. Se neanche è ovvio chi sia il vincitore si considera che entrambe le famiglie si siano comportate male. In generale, l'unico modo per una famiglia di riparare il danno arrecato in questo modo alla propria reputazione è con la celebrazione di una *pacshatl*, come descritto in seguito.

Tutti i grandoro sono unici e forgiati con la forma di un animale importante per la famiglia a cui deve essere venduto. Se non è somigliante a nessuna creatura in particolare si chiama uno sciamano per un consiglio. Inoltre, ogni grandoro è chiamato dalla famiglia che lo commissiona in modo pomposo. Ad esempio, si potrebbe chiamarlo "il più bello che sia mai stato forgiato" oppure "ciò di fronte a cui impallidiscono tutti gli altri grandoro". La magnificenza del nome è una parte importante del valore dell'oggetto.

Una volta che un grandoro è stato accettato da una famiglia viene messo



# Il Clan della Tartaruga

nella dimora dal capo in cima ad un altare di pietra. Nel corso degli anni, la maggior parte delle famiglie hanno accumulato una mezza dozzina di grandoro, tutti collocati assieme. Gli immortali arridono a coloro che hanno affrontato la sfida del grandoro, e li ricompensano tanto più quanti sono i grandoro sull'altare. Ogni volta che un capofamiglia che possiede almeno un dorada prende le armi, sia contro gli stranieri o per una caccia, guadagna tanti dadi vita quanti sono i grandoro che possiede. Benchè tale bonus non influisca sui tiri per colpire o su altre abilità, i punti ferita aggiuntivi che possono fare la differenza in situazioni pericolose.

## Il Patshatl

Le celebrazioni sono una parte importante del quotidiano per i Figli della Tartaruga. Si considerano i più fortunati discendenti di Atruaghin e fanno di tutto per commemorare la loro buona sorte in ogni occasione. Il tipo più comune di celebrazione è il *patshatl* o grande festa.

Qualunque evento può essere il pretesto per lo scoppio di una *patshatl* improvvisata. Queste feste sono organizzate per annunciare il ritorno da una caccia alle balene coronata da successo, per celebrare una festa importante (come il solstizio d'estate), o per celebrare la vittoria in una battaglia contro gli stranieri. In rare occasioni, un forestiero che si sia dimostrato un vero amico dei Figli della Tartaruga avrà il privilegio di essere osannato in una *patshatl* tenuta in suo onore.

In aggiunta ai *patshatl* tenuti dall'intera tribù, le singole famiglie spesso organizzano per conto loro delle grandi feste. Di norma, è fatto per mostrare la propria ricchezza o per festeggiare un colpo di fortuna (la nascita di un figlio sano o la guarigione da un grave malanno). I *patshatl* sono spesso approntati come segno di gratitudine per i favori di un'altra persona o famiglia.

Non è raro, tuttavia, che un *patshatl* sia realizzato per lavare il disonore dal nome di una famiglia. La gravità della

disgrazia è proporzionale alle dimensioni della *patshatl*. Nel caso di una minima macchia sull'onore della famiglia potrebbe essere offerto un giusto assortimento di spettacoli e cibi (qualcosa di simile alle feste del tè organizzate dalle imprese commerciali minori di Darokin). Naturalmente, non è infrequente che anche il più accidentale dei *patshatl* si trasformi in una festa tribale che può andare avanti per giorni. Nei casi più estremi, come quelli associati al mancato acquisto o vendita di un grandoro, solo la più sontuosa delle feste possono redimere il nome della famiglia. Questi festeggiamenti sono dell'ordine di grandezza dei raduni nelle Cinque Contee per la celebrazione di alcune festività importanti degli halfling.

Un *patshatl* mediamente consiste in una grande varietà di cibi offerti per i vari membri della tribù. Pesce fresco, affumicato, salato o fritti e carni sono comuni, così come frutta, noci, verdure e altri generi alimentari. Uno spettacolo accompagna sempre il pasto, ed i membri della tribù indossano abiti dai colori vivaci e paramenti cerimoniali adatti a mettere in scena storie tradizionali e rivisitazioni dei racconti epici. I canti, spesso iniziati dalla famiglia ospitante e ripresi da tutta la tribù, riempiono l'aria non appena la grande epopea di Atruaghin viene raccontata a beneficio di tutti. Durante tutto lo svolgimento della *patshatl*, che può andare avanti fino ad una settimana, si svolgono gare sportive in modo tale che i guerrieri della tribù possano mostrare la loro abilità.

Le ultime ore di un *patshatl* sono caratterizzate da uno strano rituale di distruzione. Come segno della sua ricchezza e potere, chi indice il *patshatl* distrugge qualche oggetto di valore. Maggiore è il valore, maggiore è l'onore che ne ricava dalla sua distruzione. Nel caso di un *patshatl* organizzato dalla intera tribù, ogni famiglia entra in lizza per rango nei mesi successivi con la proprietà che distrugge. In rari casi, una famiglia veramente potente potrebbe anche sacrificare un grandoro, un oggetto magico o uno schiavo *hashaki* (vedi

Cultura, sotto).

È importante notare che persino nessun diplomatico della grande Repubblica Darokin è mai stato più conscio dell'importanza del protocollo e degli intrighi politici che gli organizzatori di un *patshatl*. Un posto a sedere inadatto ad un membro importante di una famiglia rivale potrebbe rivelarsi un insulto tremendo e un errore nella cucina o nel servire la portata getterebbe assai discredito sul proprio parentado.

## Cultura

Come tutti i Clan di Atruaghin, anche i Figli della Tartaruga hanno la loro cultura unica e vivace. Nonostante si considerino ancora anime gemelle di coloro che vivono in cima all'Altopiano, provano un certo senso di indipendenza a causa della loro separazione dalle altre tribù. Ciò si riflette nell'importanza che danno alla famiglia, ai doveri verso la tribù ed alla posizione sociale all'interno della comunità.

## Classi sociali

I Figli della Tartaruga si dividono in tre gruppi sociali: *hashaki* (nobili), *trashaki* (famiglie d'onore) e *loshaki* (quelli in disgrazia). A differenza di molti sistemi simili basati sulla casta e diffusi nel Mondo Conosciuto, tuttavia, la società dei Figli della Tartaruga è fluida. Così, una famiglia *loshaki* che ottiene i mezzi per organizzare una grande *patshatl* potrebbe ottenere di passare ad essere una *trashaki* o *hashaki* per qualche tempo. A seconda delle azioni e delle sorti della famiglia, in futuro, potrebbero mantenere il loro nuovo status o ricadere tra le file del *loshaki*.

Esiste una quarta classe, detta *noshaki*, ma non è generalmente considerata dai Figli della Tartaruga come una casta vera e propria. I *noshaki* sono costituiti da schiavi (di solito prigionieri di guerra) e da quelli senza famiglia. Di regola, i bambini i cui genitori vengono uccisi sono adottati dai altri membri della famiglia per impedire loro di sprofondare nel



noshaki. A differenza di quelli nelle altre classi, i *noshaki* sono bloccati in luogo. Essi non possono mai diventare *loshaki*, per non parlare *hashaki*, e gli è proibito di sposarsi, avere figli o proprietà. Infatti, la maggior parte dei *noshaki* sono a loro volta di proprietà di una famiglia più importante.

### Matrimonio

Il matrimonio tra i Figli della Tartaruga non è una faccenda così romantica come spesso è in molte altre culture. Anzi, spesso, è una vera e propria mossa politica per unire le famiglie in opposizione le une contro le altre o per aumentare lo status sociale di un individuo.

In quest'ultimo caso, si può decidere di "rompere" con la propria famiglia ed farsi accettare da quella del compagno. Naturalmente, un simile trasferimento di solito è compiuto per entrare a far parte di una famiglia di status sociale più elevato. È sempre accompagnato dall'offerta di doni e promesse di lealtà verso la famiglia che lo accoglie. Le cerimonie di accettazione, come i più importanti

eventi, sono associate ad una *patshat* organizzata dalla famiglia meno prestigiosa che saluta il loro ex membro; una festa si svolge poco dopo dalla famiglia maggiore che ammette il nuovo arrivato.

### Proprietà

Un'altra caratteristica interessante della cultura del clan è insita nelle consuetudini riguardo la proprietà ed i loro averi. Prima di ciò, tuttavia, è importante capire che il concetto di "proprietà" è diverso da quello che si trova nella maggior parte del mondo cosiddetto civilizzato. Per i Figli della Tartaruga, proprietà corrisponde, più o meno, al diritto di utilizzare qualcosa. Anche se questa differenza non è troppo importante nel caso di beni come dimore ed oggetti personali, diventa piuttosto rimarchevole quando si parla di terra. Dal momento che i Figli della Tartaruga, come la maggior parte dei clan Atruaghin, non capiscono il concetto di "proprietà privata" del suolo, il "diritto di disporre" della terra significa che un individuo è libero di cacciarvi, pescarvi o coltivarvi a suo

piacimento.

Tutti i terreni, gli oggetti e gli schiavi di proprietà dei Figli della Tartaruga si presume che appartengano al capo della tribù. In una grande rassegna che si tiene ogni anno al solstizio d'inverno, il capo accetta le offerte di tutte i beni recentemente acquisiti a partire dalla celebrazione dell'anno precedente. Una volta che è stato compilato un elenco completo di questi oggetti, il capo "premia" la fedeltà della sua gente, concedendo il permesso di conservarli ed usarli.

### Guerra

I Figli della Tartaruga raramente hanno contatti con il mondo esterno e, quindi, poche ragioni per praticare le arti della guerra. Ciò non significa, tuttavia, che non siano valenti combattenti. Come tutti i discendenti di Atruaghin, i Figli della Tartaruga, credono di dover essere sempre pronti contro una grande moltitudine di nemici. Questo è, senza dubbio, un retaggio del tempo in cui umanoidi hanno saccheggiato le regioni che ora appartengono ai Clan di Atruaghin e

# Il Clan della Tartaruga

hanno ridotto in schiavitù gli antenati degli attuali abitanti.

## ARMAMENTO

I Figli della Tartaruga sono l'unica tribù del clan Atruaghin ad impiegare armature in combattimento. Quando i loro guerrieri si preparano per la battaglia, indossano corazze composte da una pelle dura rinforzata con aste di legno rigide. Questo fornisce loro una buon grado di protezione, conferendo loro una classe armatura pari a 7. Inoltre indossano sempre il elmetti di legno con scolpite le immagini dei loro spiriti totemici onde conferire una maggior ferocia in combattimento. Per questo motivo, un guerriero che combatte senza il suo casco soffre di una penalità -1 su tutti i Tiri per Colpire mentre tutti coloro che li indossano ricevono, di contro, un bonus +2 sui tiri sul Morale.

Per quanto concerne le armi, i Figli della Tartaruga utilizzano arpioni sottili. Questi sono di legno riccamente intagliato e con la punta ricavata dai denti delle balene. Essi sono simili sotto molti di vista molti alle lance usate dagli altri popoli del Mondo Conosciuto, in quanto infligge 1d6 punti di danno da ogni colpo. In più possono essere scagliati con una gettata breve di 6 metri, media di 12 metri e lunga di 18 metri. I Figli della Tartaruga ricavano anche pugnali dai denti delle balene e punte di freccia da quelli degli squali ed animali simili. Queste armi sono uguali ai pugnali convenzionale, mentre gli archi costruiti dai Figli della Tartaruga sono equivalenti agli archi corti.

Stranamente, i membri di questa tribù non impiegano la fionda. Nonostante sia è ovvio come fare a realizzarle ed utilizzarle, semplicemente non le impiegano. Gli anziani delle tribù dicono agli stranieri solo che è il loro modo e che per ora un cambiamento rischierebbe di offendere Atruaghin.

## Intagli in legno

Si dice che nessuna altra cultura si avvicina ai Figli della Tartaruga nella

maestria della lavorazione del legno. Dalla grandezza della loro canoe al simbolismo dei loro maestosi totem, i Figli della Tartaruga sono invidiati da tutti coloro che lavorano in legno.

I metodi di intaglio variano da famiglia a famiglia, ma sono sempre impiegati utensili ricavati dalle ossa delle balene ed un uso oculato del fuoco. Il secondo metodo è più sfruttato nella costruzione delle grandi canoe che i Figli della Tartaruga usano nelle loro grandi battute di caccia alle balene.

## Grandi Canoe

Talvolta, il capo della tribù decide di aumentare le risorse destinate alla caccia alle balene. Pertanto, lo annuncia alla tribù e si allestiscono i preparativi per una grande festa. Nel corso di una settimana tutte le altre attività passano in secondo piano e una squadra di uomini comincia a intagliare uno dei grandi alberi che si trovano nelle foreste di pini della regione. Tale processo, che può richiedere fino ad una settimana, il più potente sciamano della tribù prepara una cerimonia per chiedere agli Immonali di benedire il lavoro degli uomini e della tribù in generale. Lo sciamano non dorme o mangia per tutto il periodo per mostrare la sua devozione agli Immortali.

Quando l'albero viene abbattuto, è trasportato da una squadra di uomini verso il litorale. Questo lungo compito è reso leggermente più facile tramite dei rulli di alaggio che consentono la mobilitazione del tronco. Ci si prende sempre cura di scegliere un albero il più vicino possibile al lungomare.

Una volta sulla spiaggia, si inizia a scavare la canoe. Dopo che una prima serie di intagli sono stati praticati, si applicano dei carboni ardenti per bruciare il centro del tronco. Mentre il fuoco lento fa il suo effetto, degli esperti artigiani tagliano la corteccia ed i rami degli alberi. In meno di una settimana la forma approssimativa della canoe grande è approntata.

Nel corso delle settimane seguenti, ogni membro della tribù dà una mano

a decorare alcune porzioni della barca. Anche se per i meno talentuosi il compito è limitato (praticamente inserire le loro iniziali) per altri è un lavoro impegnativo. Gradualmente, si realizzano modelli complicati e figure finemente lavorate prendono forma. Quando tutto è completo, di solito circa un mese dopo dall'inizio, i Figli della Tartaruga hanno a disposizione una canoe della misura media di 30 metri di lunghezza. Una volta che tutto il lavoro sulle imbarcazioni è fatto, lo sciamano è chiamato nuovamente per una cerimonia del varo. Come ci si potrebbe aspettare, questo è un momento di grande festa e di celebrazione. Al culmine del giubilo, i membri della tribù si riuniscono attorno alla canoe e la trascinano verso l'acqua. Lo sciamano invoca gli spiriti del mondo a benedire la loro canoe di recente costruzione e guidarla in mare e per la sua prima spedizione di caccia alle balene.

In termini di gioco, una grande piroga è simile a una galea. Può viaggiare 18 miglia al giorno quando si rema (non ha vela) o 18 metri per round. Trasporta fino a 50 persone che fungono da rematori. Lo scafo ha una Classe Armatura pari a 7 ed può subire fino a 100 punti danno. Se utilizzata per il trasporto di carichi (cosa che accade raramente), ogni grande canoe può contenere un peso pari a 60.000 monete. I Figli della Tartaruga non montano armi sulle loro canoe: per respingere i nemici in mare dipendono dall'abilità dei loro arpionisti e arcieri.

## Totem

I Figli della Tartaruga sono noti per la creazione tanto di totem quanto delle grandi canoe. Nella cultura di questo popolo, l'erezione di un totem da una parte di una famiglia significa essere orgogliosi per i propri antenati, mostrare devozione agli dei e una sfoggiare la loro importanza.

Ogni volta che una nuova dimora viene costruita dal Clan della Tartaruga, il palo verticale principale della struttura si innalza ben al di sopra del tetto (vedi l'illustrazione di



una dimora del Clan della Tartaruga per i dettagli). Nella sua forma più pura, questo allontana gli spiriti maligni e garantisce in qualche misura la protezione per la famiglia che vive all'interno della casa. In effetti, se questo processo è condotto da un sciamano almeno del livello del titolo, il totem effettivamente permea la casa con un'aura magica che agisce come un incantesimo di *protezione dal male* per tutti coloro che sono all'interno.

Quando i pali sono costruiti, vi si praticano due intagli, uno alla base e uno al vertice. Il primo è per il totem principale della famiglia e l'altro è per lo spirito immortale della tartaruga onorata dal clan. La qualità artistica di queste sculture è sempre una rappresentazione diretta della ricchezza, influenza ed importanza della famiglia nella tribù.

Col passare del tempo e delle gesta eroiche o importanti, compiute da chi che abita la dimora nuove sculture si aggiungono ai pali. Se viene aggiunto un viso a commemorare l'affermazione della famiglia (una grande vittoria in battaglia, ad esempio), lo si scolpisce sul palo sopra il volto del fondatore della casa. Se è destinata ad ottenere il favore degli Immortali (una svolta importante o per una missione di foraggiamento assai generosa), allora lo si colloca sotto l'immagine dell'Immortale. Una casa può avere più di un palo (in effetti, nella maggior parte ve ne sono almeno quattro), tutti contrassegnati da questi due volti ma le sculture seguenti sono aggiunte ad un'unico palo. Una volta esaurito lo spazio si inizia la decorazione del secondo palo, e così via. Una volta che tutti i pali sono stati decorati con immagini, la casa deve essere allargata o abbandonata come segno di rispetto per gli Immortali. Si dice che non facendolo si attira l'ira degli Immortali, rischio a cui non vorrebbe andare incontro nemmeno il più coraggioso guerriero.



# Il Clan della Tigre

Forse il più ostile dei Clan, sia verso gli estranei sia nei confronti Figli di Atruaghin stessi, sono i crudeli e violenti Figli della Tigre. Vivono nella fitta giungla a sud-est dell'altopiano, sono il solo Clan ad usare armi e scudi di metallo.

Non seguono i dettami di Atruaghin e sono tristemente famosi per gli attacchi sanguinosi e violenti contro gli altri Clan, in particolare il Clan dell'Orso - che risiede a nord delle loro regioni ed il Clan della Tartaruga che si trova ad ovest. Per queste, e altre ragioni, i Figli della Tigre sono considerati fuorilegge selvaggi indegni della protezione Atruaghin, da parte degli altri clan, che non hanno alcun rimorso di uccidere i Figli della Tigre ogni volta che ne incontrano.

Se non fosse per le loro armi superiori e per la tenacia in battaglia, il Clan della Tigre sarebbe certamente stato braccato e sterminato tempo fa. Come stanno le cose adesso, una tregua è stata stabilita. Così, nonostante siano frequenti gli scontri tra questo clan ed i suoi vicini, la guerra aperta è evitata.

## Ambiente

Le terre controllate dai Figli della Tigre si estendono dalla costa del Mare del Terrore alla Baia di Malpoggi e la Repubblica di Darokin a est e fino ai limiti del territorio abitato dal Clan Tartaruga a ovest.

Il terreno in questa zona è aspro, risparmiato dalle energie mistiche liberate da Atruaghin stesso ha invocato il potere della magia per innalzare il grande altipiano. Ciò non significa, tuttavia, che la terra sia arida e senza vita. Piccoli fiumi e torrenti sono comuni, sorgono da fonti naturali e disegnando pigre anse verso sud per buttarsi nel Mare del Terrore. Una lussureggiante vegetazione riempie ogni angolo, con viticci, alberi e fiori selvatici ed è rifugio di innumerevoli specie di animali.

Aree palustri sono l'habitat per numerosi anfibi e rettili. Una quasi infinita varietà di mammiferi, dai topi e roditori alle scimmie e felini, popola la giungla. In cielo, alla mercé dei venti

che soffiano dal Mare di Terrore e ruotano intorno alla base dell'Altopiano di Atruaghin, si trovano uccelli di ogni dimensione, forma e colore che riempimento l'aria con il loro cinguettio.

## Città' del clan della Tigre

Mentre alcuni degli altri Clan hanno dimore che sono leggere e facilmente spostabili, i Figli della Tigre costruiscono città di pietra massiccia, che, dicono, rimarrà in piedi quando le civiltà nel resto del mondo saranno ridotte in polvere. I loro edifici non sono alti, però, dal momento che le cime rimangono al di sotto della fitto tappeto verde delle cime degli alberi. In questo modo, mostri e nemici che sorvolano le loro città spesso vi passano sopra senza notarle.

Al centro di ogni città del Clan della Tigre si trova una piramide a gradoni di pietra, costruita in modo che la sua cima sfiori il fogliame al di sopra. Questo tempio funge sia da dimora per il sacerdote guida della città e come altare su cui gli abitanti del villaggio si riuniscono per cerimonie religiose. Dalla cima di questo edificio, su un balcone appositamente mimetizzato, è possibile vedere sopra la fitta vegetazione e individuare attacchi dal cielo.

Anche tutti gli altri edifici nelle città del Clan della Tigre sono costruiti con blocchi di pietra. Quelli più grandi hanno la stessa architettura del tempio centrale, anche se in scala minore. La maggior parte sono importanti centri civici o case dei chierici e dei nobili più potenti della città. Edifici più piccoli, in genere case, botteghe e simili, sono costruiti da lastre o blocchi di pietra cementati con mattoni cotti.

Le strade in queste cittadine sono lastricate con pietre piatte onde mantenerle praticabili anche nella stagione umida che sopraggiunge ogni primavera. Giardini e aiuole sorgono in vari punti in giro per l'abitato, così come altri elementi decorativi quali sculture e statue.

Qua e là, sono state costruite vasche in pietra che misurano in media sei metri di diametro e un metro e mezzo

di profondità. La maggior parte di queste piscine sono riempite con un specie di pesci palla portati dalla palude di Malpoggi e usati dai Figli della Tigre per fare i dardi della cerbottana.

Sparsi tra gli allevamenti di pesci palla vi sono le vasche piene di branchi di mortali piranha. Criminali o altri condannati a morte sono spesso immersi lentamente in queste piscine per l'esecuzione. Coloro i cui crimini sono minori o troppo importanti per essere uccisi sono spesso sono tratti in salvo dalle *diezetcha*, o vasche di sangue, prima che muoiano. Di solito, queste persone perdono uno o più arti e sono gravemente feriti nel momento in cui sono tratti da l'acqua. La maggior parte dei superstiti della *diezetcha* insistere sul fatto che è molto peggio essere salvati dalle vasche di sangue che di lasciati morirvi dentro. Naturalmente, il sommo sacerdote ne è consapevole e sfrutta la minaccia di un rapido tuffo nella *diezetcha* per mantenere l'ordine tra la popolazione.

Come si può desumere da sopra, i Figli della Tigre sono tecnologicamente molto più avanzati rispetto agli altri Clan di Atruaghin. La ragione di ciò è dibattuta da molti studiosi, ma sembra che vi sia qualche connessione con una forza esterna. Se questa forza sia naturale o soprannaturale e se controlli o sia dominata dai Figli della Tigre, rimane un mistero.

## Cultura

Nel mondo esterno, i Figli di Atruaghin sono generalmente considerati selvaggi, spesso poco più che animali. Mentre coloro che li conoscono bene li difenderanno da questa visione riduttiva, nessuno prendere le parti della cultura del Clan della Tigre.

Tutto quello che questa gente fa è ordinato dal sommo sacerdote, che è sempre un potente chierico di allineamento caotico, che esige la prova della loro devozione in ogni momento. Questo esame spesso assume la forma di torture autoinflitte o punizioni brutali che devono essere



sopportate con dignità, se il cittadino vuole dimostrare la sua dedizione. Il mancato superamento di questi cimenti si traduce spesso in una lenta e straziante esecuzione pubblica.

Come già detto, i Figli della Tigre seguono una serie di tradizioni guerriere. Quando attaccano gli altri Clan o intraprendono incursioni verso Darokin, lo fanno con l'intento di prendere prigionieri. A differenza dei Figli della Tartaruga ed alcuni degli altri clan, tuttavia, non obbligano i loro prigionieri di guerra a servire come schiavi per un certo tempo, dandogli la speranza di riguadagnarsi la libertà. Gli ostaggi degli eserciti del Clan della Tigre sono presi per un solo fine: una morte lenta e dolorosa per la maggior gloria del sommo sacerdote ed i suoi Immortali.

### Guerra

I Figli della Tigre sono il solo clan che ha fucine ed lavora i metalli per farne armi. A questo proposito, sono molto simili alle nazioni cosiddette civili che li circonda.

### Mischia

La tipica arma del Clan della Tigre è una spada corta speciale con un malvagio cercando bordo ondulato. In combattimento queste armi sono simili a spade corte, ma guadagnare un punto in più di danno per ogni colpo per un totale di 2-7 (1d6+1) punti per ogni attacco. Altre armi del Clan della Tigre comprendono la lancia dentata e giavellotti che infliggerono un ulteriore punto di danno quando sono usati. I figli della Tigre non impiegano armi spuntate, nella convinzione che siano solo per i deboli.

### Combattimento a distanza

Per il combattimento a distanza, utilizzano una serie di armi speciali. Prime fra queste sono le bolas e la cerbottana. Come ci si potrebbe aspettare da questa gente, entrambe queste armi sono più mortali di quelle simili trovate in altre parti del mondo.

Il *xitchi*, o bolas della tigre. È una versione modificata della tradizionale arma da caccia. La struttura di base è la stessa - tre pesi di metallo pesante ancorati con lunghe corde di cuoio - a

cui i Figli del Tigre hanno aggiunto il loro tocco: ognuna delle sfere è ricoperta con sottili aghi. Quando scagliata, gli aghi conficcatesi nella carne del bersaglio causano 1d4 punti di danno.

Oltre al Tiro Salvezza contro il Raggio della Morte necessario per evitare di essere imbrigliati da tale arma, i Figli della Tigre spesso intingono gli aghi nel veleno. Se sono a caccia, si avvalgono di una tossina mortale che fa sì che la vittima muoia dolorosamente in una manciata di secondi. In guerra o nelle incursioni per catturare prigionieri per il sommo sacerdote, impiegano un agente paralizzante che immobilizza la vittima per 1-4 round dopo che l'arma ha colpito. Naturalmente è consentito un Tiro Salvezza contro il Veleno in entrambi i casi per evitare gli effetti di queste tossine.

Anche la cerbottana del Clan della Tigre, chiamata *xitchen*, è più pericolosa rispetto ai suoi omologhi del Mondo Conosciuto. I dardi della *xitchen* sono insolitamente lunghi e ricavati dalle spine di una specie di pesce palla che vive nella Palude di Malpheggi. I piccoli uncini che si trovano lungo questi dardi sono quasi invisibili ad occhio nudo, ma sono





## Il Clan della Tigre

sufficienti a provocare un punto di danno aggiuntivo quando colpiscono il loro bersaglio. Inoltre, il tentativo di rimuovere il dardo provoca un ulteriore punto di danno. Come ci si potrebbe aspettare, i Figli della Tigre avvelenano spesso questi dardi con le stesse tossine con cui impregnano le loro bolas di guerra.

### Gettalanca

Un'altra innovazione del Clan della Tigre sono le loro aztaxxi o "braccia lunghe". Questi gettalanca aumentano la lunghezza effettiva della lancia da fante e permettono di scagliare l'arma più lontano e con più forza. In termini di gioco, aumentano la gittata di un giavellotto lanciato del 25% e conferiscono un bonus +2 di bonus sui danni. I tiri per colpire non sono modificati da questo strumento.

### Armature e Scudi

Per la difesa durante i combattimenti, i Figli della Tigre fanno uso di scudi di metallo noti come *daxan* o "facce del sole." Di forma circolare, hanno i bordi con numerose lame. La superficie di questi scudi è coperta di una lamina d'oro

che li fa splendere brillantemente alla luce normale. Come quelli che si trovano nel resto del mondo riducono la loro Classe Armatura di un punto se usati in mischia. Oltre al loro ruolo difensivo, tuttavia, le lame affilate lungo i loro bordi le rendono armi efficaci. Una persona esperta con il *daxan* oltre al normale attacco in mischia può fare un controllo sulla base della sua Destrezza. Se la verifica ha esito positivo, il personaggio può effettuare un attacco aggiuntivo con lo scudo, infliggendo 1d4 punti di danno, se colpisce.

Il tipico guerriero del Clan della Tigre indossa una corazza di metallo che conferisce una Classe Armatura di 7. Come il *daxan* sono generalmente placcate oro per farle brillare alla luce del sole.

### Giochi & Divertimenti —

Per molti stranieri, l'aspetto più terribile di questa cultura è il fascino per la morte e la guerra. Secondo i membri del Clan della Tigre tutti gli altri popoli e razze sono inferiori. Non è solo loro diritto, ma anche dovere, cercare e distruggere i deboli ovunque si trovino. Se possono essere uccisi in modo da diffondere il terrore per il Clan della Tigre, tanto meglio.

Il fascino del Clan per queste cose si è tramandato a partire dalle sue origini fino a diventare una parte della vita quotidiana di ogni uomo della tribù. È più evidente nei loro passatempi preferiti: il *daraxi* e l'*eschxixi*.

### Daraxi

Il nome di questo gioco deriva da una parola del Clan della Tigre che significa "palla di pietra". In realtà non si utilizza una palla fatta di pietra ma una ricavata da una gomma rigida.

Ogni città del Clan della Tigre ha almeno un campo per il *daraxi* nei quartieri più ricchi. Questa area di gioco, con al centro un pozzo di pietra di circa 7,5 metri di profondità, è di forma rettangolare, misura circa 75 metri di lunghezza ed una trentina di metri di diametro. A ciascuna estremità del campo, una porta incassata è ricavata in un muro di pietra ad una altezza di circa 4,5 metri.

Il gioco è praticato da due squadre di cinque uomini ciascuna. Di solito sono finanziate da diverse città e viaggiano da un posto all'altro per concorrere con altre formazioni in un campionato. Vi sono comunque squadre senza sponsor, simili ad una



unità di mercenari, che si spostano da una città all'altra giocando per soldi, gloria e divertimento. All'inizio del gioco, ogni squadra è calata nel campo di gioco con delle corde. Non lo possono lasciare, anche se feriti, fino a che non termina un tempo del gioco. Una volta che entrambe le squadre sono in posizione, la palla è consegnata agli ospiti nei pressi della loro porta.

L'obiettivo del *daraxi* è di potare la palla dalla propria estremità del campo all'altro e gettandola nella porta della squadra avversaria e segnando così un punto (goal). Ogni volta che viene segnato un goal, le squadre ritornano alla propria estremità del campo e una nuova palla viene introdotta. La squadra a cui è stato appena segnato riceve la sfera. Oltre a questo e all'obbligo di tutti i concorrenti di essere disarmati e privi di armatura, ci sono poche regole. Come si può immaginare il gioco può diventare molto violento.

Dopo dieci minuti si chiama un periodo di pausa. I giocatori feriti vengono rimossi dal campo e sostituiti con altri. Le palle sono contate e rimosse da ogni porta. La parte che ha messo più sfere nella porta dell'avversario ottiene la vittoria. Al termine dei cinque tempi di gioco, il numero di punti è confrontato e la squadra che ha vinto più tempi vince la partita. È importante notare che questo non significa che vince la squadra con più punti, ma quella che ottenuto più tempi. Giocatori di *daraxi* di successo sono considerati eroi dal Figli della Tigre. Essi sono guardati con il rispetto e l'ammirazione riservata ai nobili nelle altre terre. Anche i sommi sacerdoti trattano le squadre di *daraxi* con rispetto.

### Eschxixi

Per quanto i Figli della Tigre desiderino altrimenti, non sempre sono in grado di condurre guerre contro gli estranei. Ciò non significa, tuttavia, che siano dispensati dall'obbligo culturale di perseguire l'arte bellica e di affrontare la fredda realtà della morte. Per mantenersi in

esercizio durante i periodi di relativa pace, i Figli della Tigre inscenano guerre simulate.

Un confronto di questo tipo inizia quando un messo di una città si reca in un'altra con una sfida. Egli consegna il suo invito al sommo sacerdote della città e porta la risposta alla sua stessa gente. La città sfidata ha il diritto di scegliere il territorio in cui la battaglia sarà combattuta e quanti guerrieri ogni fazione potrà schierare: altre informazioni che il messaggero riporta indietro. È inconcepibile per una città rifiutare l'onore di un *eschxixi* quando la sfida è stata lanciata.

L'*eschxixi* comincia dopo una settimana ed è, letteralmente, una guerra. La città che lancia la sfida ha la responsabilità di mettere un premio di valore, di solito un grande tesoro o un oggetto magico, al centro del "campo di gioco" ed evitare ai contendenti di catturarlo. Se lo conserva, alla fine della giornata, hanno vinto e l'altra città deve corrispondere con un premio pari a quello messo in palio. Se i difensori non riescono a tenere il premio, lo perdono a beneficio degli attaccanti.

Come nel *daraxi*, ci sono poche regole in un incontro di *eschxixi*. Nessun veleno o magia può essere

impiegato, ma a parte ciò tutto è lecito. Non è raro che un'intera squadra di essere massacrata nel tentativo di vincere.

### Morte e Riti Funerari —

Il fascino il Clan della Tigre per la morte e la guerra è chiaramente esibito nelle loro pratiche funerarie. Il modo in cui una persona vive la sua vita ha poco senso rispetto a quello in cui muore. Se un umile schiavo, la cui vita sia stata segnata dal crimine, sofferenza e disagio fosse trucidato nell'affrontare un assassino in procinto di attaccare il sommo sacerdote, sarebbe ricordato come un grande eroe, il suo status meschino ed illecito non solo perdonato ma del tutto dimenticato. Il Clan della Tigre riconosce diversi tipi di morte, ognuno più nobile di quello precedente.

### Tzak-ti

La forma più umile della morte, la *tzak-ti* si traduce come "la morte dei codardi" ed è riservata a coloro che si suicidano o ai criminali che implorano pietà durante la loro esecuzione. Si



## Il Clan della Tigre

considera che anche quelli uccisi durante la fuga da una battaglia abbiano subito una *tzak-ti*.

Coloro che muoiono per una *tzak-ti* sono spogliati dei loro beni, che vengono poi venduti all'asta. I loro corpi sono trasportati ai limiti dell'abitato e gettati in una palude o in altro luogo sudicio. Non c'è alcuna cerimonia e nessuna pena per tali persone. Secondo il Clan della Tigre, questi cadaveri sono carogne adatte solo agli animali spazzini della giungla, sempre se vogliano svilire le loro abitudini alimentari.

### Cho-ti

Conosciuta anche come "la morte lenta", la *cho-ti* include tutti i tipi di decessi dovuti alla tortura o a lesioni non subite nel difendere il Clan della Tigre. Così, quelli che vengono giustiziati dal sommo sacerdote, siano essi criminali del Clan della Tigre o stranieri catturati, patiscono una *cho-ti*. Ciò presuppone, naturalmente, che il condannato affronti la sua esecuzione con calma, se non con aria di sfida. Coloro che invocano aiuto o pietà muoiono per *tzak-ti*.

I deceduti per *cho-ti* sono sepolti in fosse comuni senza pompa o riti. I loro beni sono gettati nella tomba insieme al corpo, ma non si presta alcuna attenzione nel conservare il cadavere o gli oggetti materiali.

### Tchat-ti

Traducibile come "la morte comune" include chiunque muoia per malattia o vecchiaia. Non c'è vergogna nella *tchat-ti*, ma nemmeno alcun onore. La maggior parte delle morti per cause accidentali rientrano in questa categoria.

Le persone che decedono in questo modo sono compiante dalle loro famiglie, non perché siano morte, ma perché la loro fine non ha avuto senso.

Il corpo è posizionato sopra un altare di pietra fuori la sua vecchia casa attorniato dai beni più importanti ed a tutta la massa viene dato fuoco con una pira funebre. Le ceneri vengono eliminate dalla famiglia in qualunque modo desiderino, anche se di solito sono semplicemente gettate insieme agli altri rifiuti.

### Slaz-Ti

Conosciuta come "la morte del soldato", la *slaz-ti* è riservata a coloro che muoiono in battaglia difendendo il il Clan della Tigre dai suoi nemici o attaccano e razziano le altre società. Questo presuppone che il soggetto morto abbia lottato fino alla fine senza chiedere o concedere misericordia. Soldati colti di sorpresa o ucciso in un agguato sono morti di *tchat-ti* non di *slaz-ti*, perché nessuno degno di questa morte può essere preso alla sprovvista. Le persone uccise in una *daraxi* o *eschxixi* rientrano in questa categoria.

Quelli che trapassano per una *slaz-ti* sono posizionati sopra un altare in pietra al di fuori del tempio. In aggiunta ai loro beni, sono circondati da doni presentati dai loro ex compagni. Dopo esservi stato lasciato per un periodo di due giorni di lutto, mentre vengono loro dati gli omaggi finali, si dà fuoco al corpo ed ai beni materiali. Le ceneri del fuoco vengono restituite alla famiglia e tenute come ricordo di questo nobile sacrificio.

### Tlol-ti

Per il il Clan della Tigre, non c'è nulla di più nobile "morte dell'eroe". Quelli meritevoli di una *tlol-ti-ri* sono morti coprendosi di gloria ed onore. In generale, il loro decesso ha consentito di realizzare una grande impresa che la maggior parte avrebbe ritenuto impossibile. Stranieri che muoiono con una *tlol-ti* sono adottati come membri postumi del Clan della

Tigre.

I giocatori i cui personaggi muoiono in questo modo vengono premiati. Quando si crea un personaggio che sostituisca quello che si è appena perso, il nuovo personaggio inizia ad un livello superiore a prima. Per determinare il livello di partenza di tale personaggio si tira 1d4+1. Riceve, quindi, il minimo punteggio di esperienza richiesto per tale livello (senza che bonus sull'esperienza guadagnata siano applicati) e la somma di denaro iniziale viene moltiplicata per il livello. Come ci si potrebbe aspettare, il funerale per una *tlol-ti* è una gran cosa a vedersi. Il corpo è posto in cima a un altare di pietra al di fuori della piramide centrale del sommo sacerdote. Qui giace per tre giorni. Il primo giorno, gli amici e compagni del defunto si riuniscono per piangerlo offrendogli doni. Il secondo giorno, quelli che non sapevano dell'eroe lo vengono a piangere e offrono anche loro dei regali. Il terzo giorno, dopo una lunga cerimonia dal sommo sacerdote, si dà fuoco al corpo con un falò che illumina tutta la città. Le ceneri del rogo sono rimosse il giorno dopo e sepolte in una cappella speciale all'interno della piramide centrale della città.

### Resurrezione

Per il il Clan della Tigre, non c'è nulla di più sacrilego che l'uso della magia per riportare in vita i morti. Trovano il concetto del tutto offensivo, e quei personaggi che affermano di aver sollevato gli altri dai morti sono immediatamente bollati come criminali. Di regola, queste persone non vengono nemmeno processate ma semplicemente trascinate da una folla fino al bordo di una piscina con i piranha e scagliati dentro incontro alla morte.



I Figli dell'Alce vivono lungo il margine meridionale dell'Altopiano di Atruaghin. Qui, in una regione dominata da foreste di pini che gradualmente cedono il passo ai campi e praterie del nord, coltivano le loro piantagioni e vivono la loro esistenza come hanno fatto sin dai tempi di Atruaghin. Hanno pochi contatti con il mondo esterno, intrattenendo scambi per lo più con i Figli della Tartaruga a sud o con i Figli dell'Orso a nord. Di tanto in tanto, si scontrano con il temuto Clan della Tigre, ma in generale sono un popolo pacifico.

### Ambiente

Le terre in cui i Figli dell'Alce abitano sono generalmente pianeggianti, anche se il terremoto per l'improvvisa creazione dell'altopiano da parte Atruaghin ha determinato numerose fessure e crepe. Il terreno è buono, anche se un pò roccioso e cosparso di molte pietre, ed adatto per l'agricoltura.

Il clima è generalmente mite. Le temperature sono moderate dall'azione mitigatrice del Mare del Terrore a sud, ma l'altitudine del pianoro ha un effetto di raffreddamento annuale.

Le piogge sono abbondanti, poiché in questa regione si concentra la maggior parte della pioggia che non si esaurisce sopra le terre del Clan della Tartaruga e raggiunge l'altopiano. La vegetazione risente delle abbondanti precipitazioni, perché a sud si trovano rigogliose e fitte pinete che si assottigliano gradualmente fino a diventare boschetti e prati più a nord. Nel momento in cui un viaggiatore che vada a nord raggiunge gli ultimi boschi, tuttavia, si trova già nelle terre del Clan dell'Orso.

Oltre al pino, che domina le foreste meridionali, ci sono numerosi altri tipi di alberi in questa terra. Tra questi vi sono frassini, querce, olmi, betulle ed aceri. Come ci si muove verso nord, allontanandosi dal Mare del Terrore, questo genere di flora diventa sempre più comune fino a quando, all'incirca a metà strada in un punto di transito della regione, viene quasi completamente sostituita dai pini.

Man mano cominciano ad aprirsi i prati ed i pini scompaiono. Queste foreste ospitano innumerevoli specie di animali. Decine di varietà di uccelli svolazzano avanti e indietro tra gli alberi, cantando alle tribù mentre svolgono i loro compiti al di sotto. Tutti i tipi di cervi, camosci e, naturalmente, alci fanno le loro tane qui, così come molti predatori quali la volpe, il lupo ed il puma. Le numerose sorgenti e laghetti che costellano questa regione sono pieni di pesci, non un fatto non ignoto dai Figli della Tartaruga quando sino alla ricerca di cibo.

### Agricoltura

L'orgoglio di ogni villaggio del Clan dell'Alce è il suo grande orto. Delimitato da un muro di piante da fiore, questi appezzamenti agricoli spesso coprono due o trecento acri. Le piante coltivate in questi campi di

solito possono fornire cibo sufficiente a sostenere l'intero villaggio, anche senza caccia e pesca.

Tuttavia, poiché naturalmente ambiscono ad una dieta varia, nessuna delle tribù del Clan dell'Alce si lascerebbe volentieri come unico mezzo di sostegno proprie terre agricole. Quando un nuovo villaggio è fondato, una zona centrale viene riservata per la costruzione delle abitazioni della tribù. Questo spazio è sempre molto più grande rispetto ai bisogni, dal momento che la ricchezza di locali consente una espansione futura. Le tecniche utilizzate nella costruzione del villaggio sono spiegate nel dettaglio qui di seguito.

Quando gli uomini della tribù stabiliscono la fondazione del villaggio, le donne si muovono nei boschi intorno al sito prescelto ed iniziano il lavoro di bonifica delle radure nella foresta per il grande orto. Le tribù fanno uso della tecnica del







"taglia e brucia" per abbattere gli alberi e rimuovere la vegetazione indesiderata dai loro campi. Nonostante le dimensioni del compito di fronte a cui si trovano, le donne del Clan dell'Alce puliscono in breve il terreno e sono in grado di seminare una parte dell'orto in capo ad una settimana. Proprio mentre i primi semi sono piantati, continuano la deforestazione per completare il campo agricolo.

Per gli utensili, i Figli dell'Alce si affidano generalmente a bastoni di legno. Di tanto in tanto, realizzano zappe primitive, vanghe, rastrelli ricavati dalle ossa della spalla del cervo o dell'alce. Come la maggior parte degli altri Clan di Atruaghin, hanno una avversione per gli attrezzi agricoli di metallo. Così, anche quando tali ausili sono stati loro offerti vengono respinti come se fossero potenzialmente pericolosi.

Il principale prodotto nel grande orto è il mais. Il Clan dell'Alce coltiva un mais dolce che rivaleggia con quello diffuso in tutto il mondo e produce un particolare tipo di spiga che chiamano *redakka* o mais-neve. Nelle occasioni in cui arrivano estranei tra i Figli dell'Alce, li si accoglie sempre con un pasto rituale in cui il mais-neve è servito. A causa del modo in cui è cotto - abbrustolito nel fuoco fino a che i chicchi non esplodono in lanuginosi e bianchi boccioli - gli stranieri chiamano il *redakka* con un altro nome: grano scoppiato.

Oltre al mais, i Figli dell'Alce coltivano diverse varietà di cucurbitacee, tra zucche e zucchine. Essi coltivano numerosi tipi di fagioli, cereali, e meloni: quest'ultimo è molto popolare nei giorni di festa e nelle celebrazioni in onore Atruaghin.

Gran parte dei loro orti non è dedicata alla coltivazione di prodotti alimentari, tuttavia, perché i Figli dell'Alce crescono un'altra pianta: il tabacco. Oltre ad avere un certo valore come merce di esportazione (sia con altri gli clan sia, a volte, con il mondo esterno), il tabacco è fondamentale per le cerimonie religiose dei Figli dell'Alce. Una volta raccolto, il tabacco è asciugato e tritato o frantumato. Il

tabacco quindi viene setacciato insieme a foglie di sommacco e corteccia di corniolo per formare una miscela nota come *kinnikinnik*. Il sapore e l'aroma del *kinnikinnik* hanno acquisito una notevole fama in tutto il mondo esterno; addirittura alcuni commercianti hin hanno fatto fortuna solo dopo qualche viaggio sull'Altopiano.

Nei luoghi in cui crescono aceri e alberi simili, i Figli dell'Alce mettono secchielli per raccogliere la linfa. Questa è bollita fino a che si forma uno sciroppo dolce che, come la *kinnikinnik*, è popolare sia nel Clan dell'Alce che nel Mondo Esterno.

### I Villaggi

I Figli dell'Alce sono soliti stabilire le loro dimore sulle rive dei laghetti e fiumiciattoli che sono abbondantemente diffusi nella regione che controllano. Non sono mai, comunque, lontani dalle foreste, perché sono necessarie alla loro vita quotidiana.

Due tipi di costruzione predominano nei villaggi del Clan dell'Alce. La prima è la wigwam, una abitazione a forma di cupola utilizzata da coppie sposate e dai più importanti membri della tribù. La seconda, conosciuta come la lunga-casa, è un edificio comune che ospita gli adulti non sposati di ogni età.

Le wigwam sono costruite a partire con la battitura di una zona di forma ovale o circolare di terreno di circa tre metri di diametro. Una struttura di pali di legno e rami viene poi utilizzata per formare lo scheletro di una cupola. I Figli dell'Alce la ricoprono quindi con stuoie di paglia, corteccia di betulla o budi per formare pareti. L'apertura consiste in un lato coperto da un lembo di pelle che funge da porta. Al vertice della wigwam un foro circolare permette la ventilazione e fuoriuscita del fumo dei fuochi accesi all'interno. Lungo il perimetro vi sono parecchie panchine che servono come piani di seduta durante il giorno e letto durante la notte.

Le lunghe-case sono, come implica il loro nome, dalla pianta a forma

rettangolare. In genere sono tra i sei e nove metri di larghezza e fino a trenta o quarantacinque metri di lunghezza. Come le wigwam, sono costituite da una intelaiatura di rami d'albero e frasche. Le pareti sono ricavate da lastre piane di corteccia di betulla, che dividono internamente l'edificio in un certo numero di camere quadrate o rettangolari, ciascuna delle quali è abitata da circa quattro persone. Un corridoio centrale corre lungo l'asse longitudinale della casa, con i focolai posizionati al di sotto di fori per fumo lasciati aperti sul tetto. Ancora una volta, panche lungo pareti della lunga-casa fungono da posti a sedere e letti.

Tra il villaggio e i campi coltivati che lo circondano, i Figli dell'Alce erigono una palizzata di legno imponente e robusta. Appena al fuori, scavano una profonda fossa. Grazie a queste difese, il villaggio è ben protetto dagli attacchi esterni.

### Aspetto

Quasi ogni indumento che viene indossato o utilizzato dai Figli dell'Alce nella loro vita quotidiana proviene dagli animali delle foreste che circondano le loro case. Così, è facile capire perché questa gente abbia in elevata considerazione la natura.

### Vestiti

L'abbigliamento del Clan dell'Alce è in gran parte ricavato da pelli di cervo conciate e cucite insieme tramite i tendini dell'animale. Sia gli uomini che le donne indossano lunghe tuniche. Una cintura larga, sempre di cuoio, allacciata comodamente intorno alla vita sostiene semplici pantaloni. Durante la stagione rigida vengono aggiunti per trattenere più calore dei gambali renna e abiti di pelliccia di coniglio. Raramente si utilizzano le maniche. I mocassini vengono indossati tutto l'anno, anche se quelli indossati d'inverno sono spesso rivestiti di pelliccia. Generalmente i Figli dell'Alce vivono senza utilizzare molti capi di abbigliamento a meno che il tempo non lo richieda.

I Figli dell'Alce sono soliti decorare



## Il Clan dell'Alce

i loro vestiti con pigmenti, aculei di porcospino tinti, i peli d'alce. Inoltre fanno un grande uso di perline e similia cucite a formare motivi geometrici o floreali sulle loro cinture, fasce, tuniche ed altri indumenti.

### Acconciature

Le donne lasciano crescere i capelli più a lungo possibile nella convinzione che una testa piena di capelli non solo sia segno di bellezza ma anche di fertilità. Acconciano spesso i capelli con grasso d'orso per tenerli ordinati, raccogliendoli in una lunga coda di cavallo che, talvolta, può arrivare fino terra. Anche gli uomini fanno crescere i capelli lunghi, anche se generalmente non molto al di sotto delle spalle. Li radono ai lati della testa e la striscia rimanente viene intrecciata in una coda di cavallo che, come i capelli delle donne, è unta con grasso d'orso. Uomini e donne ornano i capelli con perline, monili ed altri oggetti per bellezza.

### Trucco

Per i Figli dell'Alce del Elk, l'aspetto fisico è tutto. Le donne spesso si coprono il volto ed il corpo con linee elaborate e dipinti pensati per farle risaltare agli occhi di Artrughin. Visto dall'esterno, l'effetto è esattamente opposto. A causa della miriade di colori e di immagini che si presentano all'osservatore, la maggior parte delle donne del Clan dell'Alce rapidamente si perdono in un mosaico capelli scuri ed eccessive pitture.

Se le donne del Clan dell'Alce portano il loro trucco agli estremi, allora non c'è da meravigliarsi per quello che gli uomini fanno. Anche le più leggere pitture e decorazioni che un Figlio dell'Alce del Elk ha sul corpo saranno pari a quelle di una donna. Fantasie geometriche, immagini di animali ed imitazioni primitive della scrittura di altre culture coprono i loro corpi. Ogni membro del clan infilato nella propria cintura ha sempre un sacchetto che contiene vari pigmenti e coloranti utilizzati per mantenere il trucco del proprietario in perfetto



stato tutto il giorno.

### Cinture Cerimoniali—

I Figli dell'Alce ricavano perline cilindriche dalle conchiglie di molluschi di acqua dolce e da altri bivalvi. Meglio conosciute come *wampum*, sono spesso oggetto di scambi o utilizzate similmente al denaro nel mondo esterno. Anche se il Clan dell'Alce le utilizza come mezzo di scambio, in genere preferisco considerarlo un materiale grezzo da cui possono essere ricavati gioielli. In effetti i vari colori delle conchiglie sono più importanti per il loro ruolo che rivestono nella creazione di *wampum* o cinture di conchiglia.

Le *wampum*, create sotto la guida degli sciamani, sono disponibili in vari colori, ognuno dei quali ha uno scopo particolare. La realizzazione di una

*wampum* richiede un mese di lavoro, mentre il suo incantamento si completa in una sola notte. Quando la cintura è compiuta la si affida alle cure di uno sciamano.

Lo sciamano invita la persona per cui è stata fatta la cintura e, usando un coltello affilato, realizza più tagli nel petto del proprietario. I simboli che lo sciamano attua sono sempre legati allo spirito totemico sia della persona che ha creato la cintura sia di quella che la indosserà onde simboleggiare il legame tra i due. Dopo i tagli sono stati fatti, le ferite vengono trattate con pacchetti di varie erbe colorate e molti incantesimi. Quando tutto è terminato, la cintura diviene magica. Tutti *wampum* hanno effetti favorevoli su coloro per cui sono state fatte, ma chiunque altro cerchi di indossarle si troverà maledetto. Una volta indossato un *wampum* maledetto non lo si può

rimuovere senza l'aiuto di un incantesimo dissolvi magia.

### Cintura Rossa

Le *wampum* con perline rosse sono simboli di forza e potenza. Tradizionalmente sono concesse ai guerrieri ed hanno l'effetto di aumentare la forza di chi le indossa di un punto (fino ad un massimo di 18). Se qualcuno che non sia proprietario la mette perde un punto di forza.

### Cintura Verde

Le *wampum* verdi sono simboli di passo sicuro e agilità. Conferiscono ai legittimi proprietari un +1 alla Destrezza (fino ad un massimo di 18), mentre agli altri una penalità speculare.

### Cintura Nera

Una *wampum* nera rafforza la salute ed il vigore di chi lo indossa. Così, il possessore guadagna un bonus +1 alla Costituzione (fino ad un massimo di 18), mentre la indossa. Di contro, se utilizzata da un altro si applica una penalità di -1 alla Costituzione.

### Cintura Bianca

Una *wampum* con perline bianche è il simbolo di apertura mentale e pensiero acuto. Conferiscono un 1 bonus +1 al punteggio di Intelligenza del loro proprietario (fino ad un massimo di 18) ed una penalità analoga ad altri che la indossino.

### Cintura Blu

Una *wampum* di questo tipo è il simbolo della comprensione che può esser trovato in una persona veramente saggia. Concede un bonus +1 ai punteggi di Saggezza di chi li indossa (fino ad un massimo di 18), mentre chiunque altro va incontro ad un malus analogo.

### Cintura d'Oro

È possibile lavorare una *wampum* in modo che abbia una tinta d'oro. Quando tali perle sono utilizzate per fare cinture e successivamente uno sciamano le incanta, aumentano il Carisma del loro proprietario di un punto (fino ad un massimo di 18). Chiunque altro la indossa soffre di un punto di penalità.

### Attrezzi ed Utensili

I Figli dell'Alce sono intagliatori di legno abbastanza talentuosi. Anche se lavorano solo con strumenti in osso e pietra, grezzi e primitivi per gli standard esteri, sono in grado di creare una serie di strumenti e utensili che vanno dai mestoli alle pagaie per le canoe.

L'artigiano medio del Clan dell'Alce, però, preferisce lavorare la corteccia invece del vero legno. Il tipo più comune di corteccia utilizzato nei loro lavori è quello della betulla per la sua naturale elasticità e per altre utili caratteristiche. Piatti ottenuti piegando ed arrotolando la corteccia, cuciti insieme e poi sigillati con gomma di abete rosso sono talmente a tenuta stagna da poter essere utilizzati come vasi di cottura.

I membri del Clan dell'Alce fanno anche uso della ceramica, anche se non sono particolarmente abili nella sua produzione. Molti contenitori per cucinare o per conservare gli oggetti sono realizzati con argilla cotta e spesso sono dipinti e decorati a mano. La maggior parte del loro vasellame è composto da contenitori con fondo conico ricoperti di cordame, con orli vistosi e arrotondati ai lati.

### Struttura politica

Quanto scritto prima potrebbe dare l'impressione che i Figli dell'Alce siano gente del pacifica e tranquilla ma non è vero. Sebbene il Clan dell'Alce raramente muova guerre verso l'esterno, vi sono numerose faide tra le varie tribù che compongono i Figli dell'Alce. Mentre tali battaglie

raramente causano perdite umane, (il che tale violerebbe le leggi poste da Atruaghin secoli fa) non di rado finiscono in risse sanguinose tra i numerosi e disarmati, combattenti.

La ragione di queste divisioni è semplice da capire quando si approfondisce la cultura di questo popolo. Il Clan dell'Alce è composto da più di venti tribù separate, ognuna dei quali ritiene di essere quasi indipendente. A causa degli accordi stabiliti tanto tempo fa, quando le tribù erano unite in guerra sotto la guida di Atruaghin, tutte devono giurare fedeltà a un capo unico.

In ogni cultura più organizzata, tale capo potrebbe essere scelto in molti modi: elezione, diritto divino, ereditarietà o anche con una prova. Tra i Figli dell'Alce, tuttavia, il titolo di Grande Capo va al condottiero di una tribù che si è rivelato superiore a tutti gli altri in combattimento. Così, la politica nel Clan dell'Alce è diventata una sorta di perpetuo gioco di "re della montagna". Ogni volta che una tribù pensa di avere le forze necessarie per prendere il controllo del Clan, manda i propri guerrieri in battaglia contro gli upomini di quella al potere.

Le lotte tra le varie tribù sono sempre risolte senza l'uso di armi. Affinché si possa rivendicare il titolo di Grande Capo e assumere il ruolo di primo piano in questa società, la tribù deve risultare vincitrice in combattimento a mani nude. Chi uccide un altro membro del Clan è tenuto a pagare il prezzo più alto per il proprio peccato contro Atruaghin. Se i trasgressori non mostrano l'intenzione di seguire le onorevoli tradizioni di propria iniziativa, gli altri componenti della tribù lo "assistono" in quello che deve essere fatto.

### Combattimento

I Figli dell'Alce indossano solo vestiti leggeri in pelle, anche in combattimento. Tali indumenti conferiscono una Classe Armatura di 8 e non offrono la protezione delle normali armature di cuoio. Non utilizzano niente simile ad uno scudo tradizionale.

## Il Clan dell'Alce

Quando sono in battaglia contro degli estranei oppure a caccia, i Figli dell'Alce utilizzano principalmente i tomahawks. Queste asce di pietra a lama sottile determinano gli stessi danni di quelle dei loro cugini nel Mondo Cavo, infliggendo 1d4 punti di danno ed avendo una gittata massima di 9 metri. A causa della loro abilità con queste armi, tutti i guerrieri del Clan dell'Alce che tirano un tomahawk in combattimento ricevono un ulteriore bonus di +2 sui loro Tiri per Colpire.

### Tattiche di Battaglia

I guerrieri del Clan dell'Alce sono maestri degli scontri "mordi e fuggi". Quando affrontano degli stranieri, generalmente evitano il contatto diretto con le forze ostili e, invece, colpiscono i fianchi indifesi e le vettovaglie. Anche se questo è

considerato disonorevole dagli ordini che rispettano i codici cavallereschi, è di vitale importanza per il conseguimento della vittoria del Clan dell'Alce.

A causa della qualità nettamente superiore delle armi ed armature del resto del Mondo Conosciuto, uno scontro frontale con i nemici non può che risultare disastroso per il Clan dell'Alce. Combattendo quando e dove vogliono, alle proprie condizioni, il Clan dell'Alce ha ottenuto alcune vittorie sorprendenti su forze superiori.

A causa della loro abilità, tutti i guerrieri Clan dell'Alce che preparano una imboscata o un attacco a sorpresa guadagnano un bonus +1 sul tiro d'iniziativa. Se gli attaccanti non sono interamente del Clan dell'Alce solo guerrieri che vi appartengono ottengono il bonus, non gli altri.

### Scalpo

Tra gli stranieri, la pratica dello scalpo ai danni del (ossia il taglio della pelle e dei capelli dalla parte superiore della testa di un nemico caduto e la rivendicazione come un trofeo) è spesso considerato barbaro. Affonda le sue radici nei giorni in cui gli orchetti governavano queste terre. Quando considerato come strumento di terrore da parte di una razza di oppressori la tradizione sembra meno cruenta.

Ogni guerriero del Clan dell'Alce che ha ucciso in un combattimento e senza alcun aiuto un nemico intelligente potrà rimanere sul campo dopo lo scontro per reclamare il suo trofeo. Questi sono spesso conservati ed indossati come ornamenti durante le cerimonie nei villaggi del Clan dell'Alce.







MANUALE DEL DUNGEON MASTER  
SUPPLEMENTO UFFICIALE

## I Clan di Atruaghin

di William W. Connors

### Indice

Introduzione .....	2
La Storia come la conoscono gli Immortali .....	3
Gli Immortali .....	7
Atruaghin .....	8
Ahmanni Cavalca-Testuggini .....	11
Tahkati Doma-Tempeste .....	12
Hattani Artiglio-Di-Pietra .....	13
Danel Strisce-Di-Tigre .....	14
Mahmatti Alce-Che-Corre .....	15
Personaggi Non-Giocanti .....	17
Eleya .....	17
Dyark .....	18
Myrrh .....	19
Honar .....	20
Eelsha .....	21
La Magia Totemica .....	22
L'Ascensore Mistico di Atruaghin .....	24
Adattare gli Atlanti alle Campagne di AD&D® .....	26

**Ideazione:** William W. Connors  
**Editing:** John Nephew  
**Revisione:** Karen Boomgarden, Bruce Heard  
**Copertina di:** Clyde Caldwell  
**Disegni interni:** Stephen Fabian  
**Cartografia:** Dennis Kauth  
**Tipografia:** Tracey Zamagne  
**Produzione:** Paul Hanchette  
**Direttore Editoriale:** Bruce Heard  
**Traduzione:** Atendoro  
**Revisione cartografica:** Thorfinn Tait  
**Impaginazione:** Atendoro, Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

® 1991 TSR, Inc.  
Versione PDF: 1.0 dd. 30/06/2010

# Introduzione

## Panoramica

Per molti secoli i Figli di Atruaghin sono vissuti senza significativi contatti. Perciò sono un grande mistero per coloro che risiedono nel mondo esterno.

Anche se ognuno dei cinque maggiori Clan è stato descritto dettagliatamente nel manuale del giocatore, ci sono alcuni tratti che hanno in comune tutti i membri del Clan degli Atruaghin e che non sono completamente capiti neanche dal più saggio degli sciamani. In questo modulo si esaminano quegli aspetti della vita dei Clan che appartengono alla sfera delle conoscenze del Dungeon Master e non dei giocatori.

Questo libro si divide alcune sezioni ciascuna delle quali è presentata brevemente in questa introduzione. Con queste informazioni e quelle fornite nel modulo del giocatore il DM dovrebbe sapere quanto è necessario per introdurre una selvaggia ed entusiasmante campagna nelle Terre di Atruaghin.

## La Storia dei Clan

Nella prima sezione del libro del Dungeon Master si discute la storia dei Clan di Atruaghin. Nonostante oggi sia un popolo relativamente unito non sempre lo sono stati in passato. Infatti le origini di queste tribù isolate affondano nei giorni antecedenti la Grande Pioggia di Fuoco che distrusse Blackmoor.

## Gli Immortali

I Figli di Atruaghin sono isolati dall'influenza del mondo esterno tanto quanto gli Immortali che onorano. A differenza di altre culture del Mondo Conosciuto e Mondo Cavo che adorano gli stessi Immortali ma li chiamano con nomi diversi, i Clan degli Atruaghin hanno un pantheon distinto.

## Personaggi Non Giocanti

La terza sezione di questo libro presenta alcuni abitanti delle Terre di Atruaghin. Sono scelti da ciascuno dei cinque clan maggiori. Alcuni sono buoni ed altri malvagi ma ognuno ha un particolare interesse nei confronti degli stranieri che vanno e vengono o nelle avventure ed esplorazioni. Così queste sono le persone che i personaggi, sia provenienti da fuori che dai Clan di Atruaghin, probabilmente incontreranno. A volte questi PNG potrebbero essere amichevoli, altre volte, invece, dei nemici.

## Magia Totemica

C'è molto interesse nel mondo esterno sulle voci riguardanti gli animali delle foreste che obbediscono agli sciamani senza alcuna esitazione. Nonostante non sia completamente corretto le dicerie sono incentrate su un importante aspetto. I Figli di

Atruaghin sono strettamente in contatto con la natura. Ognuno di loro sostiene di essere in contatto con i poteri degli animali con cui dividono la vita nelle zone selvagge. In questa sezione si delinea velocemente l'importanza dei totem dei Clan di Atruaghin nel gioco e come parte della loro cultura.

## Ascensore Mistico di Atruaghin

Infine si esamina un unico e potente oggetto magico. Realizzato dallo stesso Atruaghin prima di divenire Immortale questo manufatto collega il Mondo Conosciuto ed il Mondo Cavo. Può pertanto essere un utile strumento per il Dungeon Master.

Se un gruppo di personaggi ha esplorato la superficie del mondo per molto tempo ed il DM è alla ricerca di un modo per trasportarli, in modo permanente o temporaneo, nel Mondo Cavo. Allo stesso modo, se un gruppo sta cercando in modo per ritornare indietro dal Mondo Cavo, l'Ascensore potrebbe essere la chiave.

# La Storia COME la CONOSCONO gli IMMORTALI

A differenza di molte culture, i Clan Atruaghin sono stati molto isolati dai loro vicini. Vivere in cima a un altopiano enorme per gli ultimi 1.200 anni ha preservato la loro società da notevoli cambiamenti. Alcuni potrebbero sostenere che ciò dimostra che i Figli di Atruaghin sono una civiltà stagnante e morta. In realtà, nulla potrebbe essere più lontano dalla verità. Di certo i Clan di Atruaghin sono cambiati poco nel corso degli ultimi secoli, ma questo è esattamente il tipo di vita che desiderano condurre. Non hanno sogni di conquiste o di progresso tecnologico. Sono ciò che sono, che è tutto ciò che essi ambiscono.

## Prime origini

Naturalmente i Clan Atruaghin non hanno sempre condotto una vita pacifica. Molto tempo fa, circa 5000 anni prima dell'era moderna, hanno iniziato la lunga e tortuosa strada per il loro attuale benessere. I primi antenati dei Figli di Atruaghin erano gli Oltechi. Nello stesso periodo in cui gli elfi del continente meridionale e Blackmoor si stavano crescendo ed evolvendosi, sorse la civiltà olteca. Vivendo in una zona tropicale, non avevano alcun contatto con le altre civiltà del mondo.

Circa 500 anni dopo la prima comparsa degli Oltechi, tuttavia, si verificò una divisione. Gli Azcani, che erano un popolo aggressivo assogettato, si ribellarono. Ne scaturì una guerra lunga e sanguinosa interrotta dalla Grande Pioggia di Fuoco che distrusse Blackmoor e gli elfi meridionali. Alla fine i superstiti sia degli Oltechi che Azcani, vennero trasportati nel Mondo Cavo dagli Immortali.

Solo una manciata di profughi Azcani e Oltechi rimasero sulla faccia del Mondo Conosciuto. Cercando riparo dalla natura distrutta attorno a loro iniziarono ad abitare le grotte scavate nel fianco di un possente altopiano. Si noti che questo non era l'Altopiano di Atruaghin dell'età moderna.

## L'Era dei Terremoti—

Circa 1000 anni dopo che i sopravvissuti della nazione azcana trovarono rifugio al riparo del grande altopiano una nuova era oscura si abbatté su di loro. La regione in cui vivevano, attualmente la costa settentrionale del Mare del Terrore, era geologicamente instabile. Una serie di violenti terremoti provocarono il crollo dell'altopiano e molte terre si separarono dal continente andando alla deriva verso sud. Successivamente divennero le isole dell'arcipelago ove ora si trovano il Regno di Ierendi e le Gilde di Minrothad. I sopravvissuti degli azcani ed oltechi regredirono ad un stadio barbarico.

## La Comparsa del Doma-Tempeste

Un secolo dopo il crollo dell'altopiano originario, Tahkati Doma-Tempeste unì un certo numero di tribù (la maggior parte dei quali fa parte del Clan del Cavallo). Condusse una guerra di conquista e dominò la maggior parte delle altre tribù per molti anni. Dopo la sua ascensione all'Immortalità, tale regime brutale si disgregò gradualmente e le tribù ritornarono indipendenti combattendo piccole scaramucce tra loro.

## L'arrivo di Atruaghin

Duecentocinquanta anni dopo la dissoluzione dell'unità creata da Tahkati Doma-Tempeste, una nuova presenza apparve nel Mondo Conosciuto. Esiliato dalla sua patria nel Mondo Cavo, Atruaghin trovò la strada verso la superficie finendo adottato da una delle tribù in lotta. Nel corso dei successivi anni unificò questi popoli litigiosi in una sola nazione. Nacquero così i Clan di Atruaghin.

Atruaghin insegnò ai discendenti degli Oltechi ed Azcani a vivere insieme in pace. Li esortò a conoscere e rispettare le forze naturali instillando in loro l'amore per l'ambiente incontaminato.

## La partenza di Atruaghin

Quando Atruaghin si convinse che il governo aveva stabilito fosse solido, cominciò a valutare la possibilità di lasciare i clan per qualche tempo. Sempre curioso ed indagatore, Atruaghin decise che era giunto il momento per lui di esplorare il mondo della superficie e ritornare, brevemente, nel mondo Cavo.

Quando lasciò i clans nel 1260 PI, affidò il comando ai capi più nobili e saggi. Non sapeva, tuttavia, che gli immortali Atzanteotl e Tahkati Doma-Tempeste complottavano contro di lui.

## Le invasioni umanoidi

Nel 1251 PI una grande ondata di umanoidi orchetti rossi si abbatté sui pacifici seguaci di Atruaghin. Per i successivi 350 anni Wogar ed i suoi discendenti schiacciarono sotto il loro duro tallone i Figli di Atruaghin.

Per molte culture, ciò ne avrebbe rappresentato il tramonto della loro civiltà. Gli innumerevoli anni di angherie inflitte a questa gente furono sufficienti per indurirli fino a diventare una razza più adatta alla sopravvivenza. Così, per 350 anni hanno sofferto e sono morti, ma non hanno mai perso la speranza o smesso di cercar vendetta.

## Il ritorno di Atruaghin

Alla fine Atruaghin ritornò dal suo vagare e scoprì quanto era accaduto al suo popolo. Dopo aver individuato e contattato le sacche di resistenza che avevano affrontato l'oppressione degli umanoidi nei secoli precedenti.

Nel giro di qualche mese, gli orchetti rossi vennero sconfitti. Il loro giogo fu spezzato, gli eserciti messi in rotta ed il loro capo ucciso. I figli di Atruaghin, saldi nella loro fede, erano liberi di nuovo.



# La Storia come la CONOSCONO gli IMMORTALI

## L'innalzamento dell'Altopiano

Per evitare al suo popolo di affrontare invasioni dagli stranieri, Atruaghin evocò la magia più potente possibile. Combinando incantesimi e magie che aveva raccolto in vari luoghi sia nel Mondo Conosciuto che nel Mondo Cavo, chiamò gli Immortali a ripristinare il grande altipiano che una volta aveva dato rifugio ai sopravvissuti delle guerre tra Azcani ed Oltechi.

Quando si sono completati gli incantesimi e la magia si è conclusa, il grande altopiano non solo era stato riprodotto ma anche migliorato. L'Altopiano di Atruaghin, raddoppiato d'altezza e di una estensione tre volte superiore a quella originaria, divenne una meraviglia geologica.

## L'epoca moderna

Dalla creazione dell'Altopiano di Atruaghin, circa 1.800 anni fa, ben poco è cambiato tra i clan. Ad eccezione della corruzione del Clan della Tigre operata da Atzanteotl, la vita dei Figli di Atruaghin è continuata immutata per moltissimi decenni.

Recentemente hanno cominciato ad intrattenere rapporti commerciali con la Repubblica di Darokin, le Cinque Contee, il Regno del Sind, ed il Regno di Ierendi. Nonostante tali scambi siano limitati, resta da vedere cosa ne sarà in futuro.

## Il Futuro

È compito degli sciamani interpretare la volontà di Atruaghin e trasmetterla alle tribù. Negli ultimi mesi, gli sciamani hanno iniziato ad avere visioni di grandi guerre e disastri. Qualcosa sta per arrivare ma non sanno quello che sia. Coloro che conoscono la storia degli stranieri sostengono che una seconda Grande Pioggia di Fuoco è alle porte e che tutti i popoli del Mondo Conosciuto ne sperimenteranno la furia.

Forse più di ogni altra cultura del Mondo Conosciuto, le caratteristiche dei Clan di Atruaghin sono state plasmate e definite dal loro passato. Inoltre, le connessioni tra il Mondo Cavo e questo popolo sono fitti ma, per la maggior parte, invisibili. La sezione seguente mostra, in dettaglio, come la gente di Atruaghin sia divenuta quel che è.

## Eventi Importanti

**PI 6000** Sorgono le razze intelligenti. Inizia quella che gli studiosi moderni chiamano "età della pietra".

**PI 5000** Albori della civiltà. Le prime società moderne iniziano a costituirsi tra gli elfi.

**PI 4500** Gli uomini-bestia, antenati delle moderne razze umanoidi (orchetti, goblin, ecc) compaiono grazie alla guida dell'Immortale Hel.

**PI 4000** La civiltà di Blackmoor (dominata dagli uomini) inizia una ascesa al potere grazie alla grande capacità tecnologica.

Nasce la cultura olteca. Non avendo alcun contatto con la cultura di Blackmoor o con gli elfi hanno una evoluzione più lenta.

**PI 3500** Spaccatura nella civiltà olteca. Una bellicosa minoranza, gli Azcani, si separa ed inizia a combattere gli Oltechi.

La Grande Pioggia di Fuoco.

**PI 3000** Diversi dispositivi di Blackmoor esplodono, distruggendone la civiltà e spostando l'asse stesso del mondo.

La Grande Pioggia di Fuoco è considerata dagli Azcani e Oltechi come un evento importante nella loro religione: è la Fine del Quinto Sole. Gli Immortali trasportano la maggioranza di questi popoli nel Mondo Cavo per salvarli.

**PI 2800** Gli Azcani attaccano gli Oltechi. Tuttavia, le guerre e cambiamenti ambientali

causati dalla pioggia di fuoco annientano quasi completamente gli Azcani. Un piccolo gruppo di superstiti si rifugia nelle grotte di un grande altopiano. Questi sono gli antenati dei moderni Clan di Atruaghin. Questo altopiano, benché di dimensioni impressionanti, non è affatto così grande come quello che si trova attualmente nelle terre a nord del Mar del Terrore.

**PI 2500** Cambiamenti climatici, dovute al cambiamento dell'asse terrestre rendono le terre di Blackmoor e degli elfi inabitabili. Le regioni descritte nella serie degli Atlanti diventano una culla ospitale per le società future che vi si svilupperanno.

**PI 2000** Ascesa del Nithia. La grande civiltà nithiana si sviluppa da uno stato agricolo ad una potente nazione.

Gli uomini-bestia si evolvono nelle razze umanoidi degli orchetti, goblin, orchi, giganti e troll.

**PI 1750** Disastri geologici - eruzioni vulcaniche e catastrofici terremoti - sconvolgono gran parte della regione a sud delle attuali Cinque Contee e Terre di Atruaghin. L'altopiano in cui gli Azcani superstiti hanno vissuto crolla uccidendo molti di loro e lasciando i sopravvissuti in una terra ostile.

**PI 1725** Il Re umanoide Loark organizza un esercito di umanoidi conosciuto come la Grande Orda. Si muove a sud, verso le terre degli uomini e vi porta distruzione.

**PI 1709** La Grande Orda di Loark si stabilisce nelle Terre Brulle dopo aver devastato e distrutto molte culture umane.

**PI 1700** Gli elfi di Glantri scoprono

## La Storia come la CONOSCONO gli IMMORTALI

un dispositivo perduto di Blackmoor nella brughiera, distruggendone la nazione. I sopravvissuti iniziano una migrazione nelle profondità, dal momento che l'esplosione ha determinato una enorme nuvola di cenere e fumo nell'aria che non si dissiperà per molti anni.

**PI 1675** Tahkari Doma-Tempeste riunisce quelli che oggi sono conosciuti come i Figli del Cavallo e li porta alla conquista delle altre tribù che ora compongono i Clan di Atruaghin. Alla fine divenne Immortale.

**PI 1650** Atziann, uno degli elfi glantriani sopravvissuti giunge presso gli Azcani del Mondo Cavo. Trascorre molti anni con loro (sotto mentite spoglie) e li studia prima di inseguire il suo sogno di immortalità.

**PI 1500** Atziann raggiunge l'immortalità e adotta la forma azcana del suo nome, Atzanteotl. Inizia ad influenzare i sacerdoti che guidano la società azcana, facendola diventare malvagia ed entropica. Solo Attuatzin, che più tardi diventerà Atruaghin, resiste all'Immortale.

**PI 1494** Atruatzin, capo degli Azcani, ed i suoi seguaci più fedeli sono scacciati dalle loro terre che nel Mondo Hollow dai suoi rivali filosofici e politici (che adoravano Atzanteotl). Si stabiliscono infine nella fortezza di Quauhnahuac.

**PI 1484** Seguendo la guida di Atzanteotl e per paura che Attuatzin potesse reclamare il trono, gli usurpatori azcani sferrano un attacco alla Quauhnahuac. Non rinvennero alcuna traccia di Attuatzin o della sua cerchia più stretta.

**PI 1468** Atruatzin ed i suoi fedeli si stabiliscono a Mictlan, la "Terra dei Morti."

**PI 1420** Gli Schattenalfen (i sopravvissuti della esplosione di Glantri), cominciano ad adorare l'immortale Atzameotl. Si imbattono in Mictlan, la distruggono, e sulle rovine costruiscono la città di Aengmor. Tutti i seguaci di Atruatzin sono uccisi; solo lui riesce a scappare.

**PI 1410** Atruatzin raggiunge la superficie del mondo nel corso della ricerca del senso della sua vita. Trova i discendenti perduti degli Azcani e Oltechi che abitavano le terre dissestate a nord del Mar di Terrore.

**PI 1410** Atruatzin, che cambia nome in Atruaghin, unisce le tribù in lotta tra cui vive. L'obiettivo è impegnativo ma non impossibile grazie alla sua abilità come guerriero e capo. La gente da poco unificata comincia a definirsi Figli di Atruaghin -mentre all'estero sono chiamati Clan di Atruaghin.

**PI 1290** Aengmor è distrutta da Atzanteorl: ciò fa parte di un grande piano. Gli Schattenalfen scendere ancor più in profondità

**PI 1265** Ahmanni Cavalca-Testuggini ed Atruaghin diventano amanti. Diventa chiara la natura di Atruaghin il quale non invecchia; il matrimonio tra i due è impossibile.

**PI 1260** Atruaghin lascia i Clan per esplorare il mondo superficiale alla ricerca del motivo della sua gioventù apparentemente eterna. Nomina nuovi capi per ciascuno dei Clan e stabilisce i dettami che il suo popolo rispetta ancora.

**PI 1259** Tahkati Doma-Tempeste, oramai immortale, accetta di aiutare Atzanteotl a distruggere quanto fatto da Atruaghin per unire i Clan.

**PI 1257** Wogar e la sua tribù di orchetti rossi conquista e

schiavisca i Clan di Atruaghin. La sua dominazione è oppressiva e feroce. Tahkati Doma-Tempeste si rende conto di essere stato ingannato da Atzanteotl e rompe tutti i legami con gli Immortali della Sfera dell'Entropia. Quindi giura vendetta.

**PI 1000** L'Età oscura. Gli umanoidi delle Terre Brulle iniziano a sciamare fuori della loro regione sovrappopolata, diffondendo il caos e la guerra nei paesi vicini. L'impero nithiano è al suo apice.

Gli orchetti delle Terre Brulle invadono e conquistano la regione ora conosciuta come le Cinque Contee. Il loro regno è quantomeno brutale.

**PI 900** Atruaghin torna brevemente nel Mondo Cavo. Visita le rovine di Quauhnahuac e usa il suo crescente potere per creare l'Ascensore Mistico, un potente manufatto magico che collega il Mondo Conosciuto e il Mondo Cavo.

**PI 800** Utilizzando il manufatto costruito a Quauhnahuac, Atruaghin torna dalla sua esplorazione del Mondo Conosciuto e Cavo per guidare il suo popolo adottivo nella rivolta contro gli orchetti rossi. Il conflitto è feroce ma alla fine i Figli di Atruaghin hanno successo. Viene fondato il Regno di Alphatia.

La civiltà mileniana è in rapida espansione ed evoluzione.

**PI 795** Atruaghin rammenta il grande altopiano che si ergeva nelle terre della sua gente. Con l'utilizzo di magie e poteri acquisiti nei suoi viaggi in tutto il Mondo Conosciuto e Cavo lo ricrea per togliere ai Clan la paura di una nuova invasione.

## La Storia come la CONOSCONO gli IMMORTALI

Atruaghin diventa un Immortale, come riconoscimento della sua lotta permanente contro l'Entropia.

**PI 792** Atzanteotl comincia a istigare Danel Strisce-di-tigre contro Attuaghin ed i suoi seguaci. Atruaghin invia Hattani Artigli-di-pietra, capo del Clan dell'Orso, ad impedirne la corruzione. L'intervento è troppo tardivo, i Figli della Tigre cominciano ad adorare Atzanteotl e Hattani Artigli-di-pietra diventa Immortale.

**PI 700** La cultura nithiana è corrotta dall'Immortale Thanatos ed inizia ad onorare la sfera dell'Entropia.

**PI 610** Ispirato dall'esempio di Attuaghin e del suo popolo di circa due secoli prima, gli Hin si ribellano contro gli umanoidi e proclamano le loro terre una nazione indipendente. Nascono le moderne Cinque Contee.

**PI 500** Nithia è quasi del tutto distrutta. Solamente una colonia (Thothia) sopravvive. Le prime origini della moderna cultura thyatiana cominciano ad apparire da quando diverse persone fuggono dall'espansione dell'impero di Milenia.

**PI 452** Mahmatti Alce-che-Corre ascende all'immortalità dopo essere diventato uno degli sciamani più potente mai esistiti in cima all'Altopiano di Atruaghin.

**PI 190** Thyatis viene conquistata da Alphatia.

**PI 50** L'Impero Mileniano crolla del tutto dopo l'intervento da parte degli Immortali che non ne apprezzano la struttura.

**PI 2** Lucinius Trezentenbium guida la gente di Thyatis in una sanguinosa rivolta contro i loro padroni alphetiani.

**DI 0** Inizio dell'era moderna. Thyatis e Alphatia, essendo le loro economie distrutte



dallo scontro breve ma tremendo, negoziano tra di loro, la pace. coloni

**DI 250** I primi abitanti (Ylari cacciati dalle loro terre dai coloni Thyatian) si trasferiscono in quella regione che diventerà poi la Repubblica di Darokin.

**DI 500** Le colonie thyatiane ed alphetiane nell'Ylaruam iniziano una serie di guerre che dureranno per oltre tre secoli.

**DI 959** Una nuova guerra scoppia tra Thyatis ed Alphatia.

**DI 1000** Il presente. Tutti i volumi della serie degli Atlanti sono ambientati in questo frangente.



Gli Immortali rappresentano un aspetto importante in ogni campagna di D&D. Questi esseri immensamente potenti assistono alle imprese degli umani e semi-umani. Il tessuto stesso del mondo è stato modellato dalle loro manipolazioni sin dall'inizio dei tempi.

Per tutto il resto del Mondo Conosciuto e Cavo, esiste un pantheon standard di Immortali. Alcuni sono adorati da una parte, altri in un'altra, ma tutti concordano sulla identità delle divinità, anche se magari non sul loro potere o prestigio. Tra i Clan di Atruaghin, tuttavia, è onorato un gruppo di Immortali che non hanno seguaci in tutto il mondo esterno. Infatti, molti dubitano sul fatto che gli Immortali dei Clan di Atruaghin esistano. Niente di più sbagliato.

Nelle seguenti pagine si esamineranno questi esseri eccezionali ed il loro ruolo tra gli altri Immortali.

## Caratteristiche

Ciascuno degli Immortali è descritto in dettaglio. Per facilitare una comprensione più rapida dei loro poteri, tuttavia, viene utilizzato un sistema standardizzato per la presentazione delle informazioni.

## Sfera & Allineamento

Gli Immortali traggono il potere dalle loro sfere. Le sfere sono: Energia, Entropia, Materia, Pensiero e Tempo.

Come i personaggi, gli Immortali hanno un allineamento. Possono essere neutrali, legali o caotici.

## Poteri della Manifestazione

Ci sono tre "livelli" di Immortali: Medio, Maggiori, e Eterno. Ognuno è più potente del precedente, e tutti sono di gran lunga più potenti di quanto possa esserlo un personaggio.

**Immortali Medi:** hanno una CA pari a 0, 15 dadi vita, possono fare 2 attacchi per ogni round (2d6 punti di danno ciascuno), ed un'aura anti-magia del 50%.

**Immortali Maggiori:** hanno una CA pari a -10, 30 dadi vita, possono fare 3 attacchi per ogni round (3d6 punti di danno ciascuno), ed un'aura anti-magia del 60%.

**Immortali Eterni:** hanno una CA pari a -20, 45 dadi vita, possono fare 4 attacchi per ogni round (4d6 punti di danno ciascuno), ed un'aura anti-magia del 60%.

Tutti gli Immortali: a prescindere dalla categoria cui appartengono, hanno i Tiri Salvezza di un mago di 36° livello, un movimento 18 (6) metri, in volo di 45 (15) metri, un morale di 12 e una THAC0 di 5. Inoltre, tutti gli Immortali condividono alcuni poteri, ciascuno dei quali è descritto di seguito.

**Aura:** tutti coloro che sono in un raggio di 18 metri all'Immortale devono effettuare un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi (senza alcun tipo di bonus) o esserne assoggettati. Se il tiro fallisce, l'Immortale può scegliere di investire la sua vittima con il terrore (come se fosse l'omonimo incantesimo della durata di 3 turni) o lo charme (come l'incantesimo ma con durata raddoppiata).

**Comunicazione:** un Immortale può parlare con ogni creatura vivente senza tener conto dei limiti linguistici. Inoltre, un Immortale in grado di comunicare con le cose non viventi, che sono in qualche modo legate alla sua Sfera (a discrezione DM).

**Magia:** tutti gli Immortali possono utilizzare incantesimi come fossero dello stesso livello o doppio dei dadi vita. Ogni incantesimo arcano, divino o druidico è disponibile in qualsiasi momento. Inoltre, gli Immortali presentati qui possono utilizzare qualsiasi incantesimo degli sciamani.

**Rigenerazione:** tutti gli Immortali rigenerano un punto ferita per round.

**Immunità:** un Immortale non può che essere colpito e danneggiato da oggetti o armi magiche con un bonus di + 5 o meglio. In tutti i casi, un arma o artefatto del genere infligge solo il danno minimo possibile. Così, un arma che infligge 3d6 causa solo 3 punti di danno ad un Immortale.

**Resistenza alla Magia:** gli Immortali sono immuni a tutti gli incantesimi

lanciati da semplici mortali. Non c'è alcun tiro di dado, tutti gli incantesimi semplicemente non funzionano.

**Poteri di viaggio:** gli Immortali sono in grado di teletrasportarsi una volta ogni ora e viaggiare nella dimensione eterea una volta al giorno. Non mancano mai di arrivare dove si erano prefissi.

## Allineamento dei Seguaci

In molti casi, gli Immortali chiedono che i loro fedeli abbiano un codice specifico di valori. In termini di gioco, questo è rappresentato da una limitazione dell'allineamento per coloro che li adorano.

## Storia

In questa parte delle informazioni sull'Immortale si presentano gli eventi che lo hanno portato a diventare un potente essere divino.

## Personalità

Così come tutte le persone sono diverse per i loro pensieri ed azioni, così anche gli Immortali hanno vedute e tratti caratteristici. Questa veloce carrellata della personalità dell'Immortale serve ad aiutare il Dungeon Master a decidere se i suoi seguaci lo stanno compiacendo.

## Aspetto

Di tanto in tanto, gli Immortali si manifestano ai loro seguaci. Quando lo decidono, hanno un aspetto preferito (di solito quello naturale) con cui appaiono.

## Simbolo

Ogni Immortale ha un simbolo specifico che i suoi seguaci possono impiegare per riconoscersi tra loro. In aggiunta i chierici devoti ad uno specifico Immortale usano una versione materiale di tale immagine (nota come simbolo sacro), quando scacciano i non morti e nelle pratiche della loro fede.

# Gli Immortali

## Atruaghin

(Padre dei Clan)

**Sfera & Allineamento:** Materia & Legale

**Manifestazione:** Maggiore

Allineamento dei seguaci: legali o neutrali. I suoi sciamani sono al 90% legali e 10% neutrali.

## Storia

Atruaghin (il cui nome alla nascita era Atruatzin) è stato un grande eroe che è salito al potere nell'Impero Azcano nelle profondità del Mondo Cavo. Come re-sacerdote, governò dalla città di Chitlacan e serviva gli Immortali Kalaktatla e Otzitiotl. Il suo regno fu lungo, giusto e pacifico, ma terminò quando il caotico Immortale Atzanteotl corruppe la cultura azcana.

Scacciato dal suo popolo, Atruatzin vagò con un piccolo gruppo di fedeli compagni e, infine, fondò un tempio ai suoi patroni Immortali a Mictlan, oltre la mitica terra dei morti. Per un certo periodo trovò la felicità fino a che gli occhi di Atzanteotl si posarono su di lui. Il malvagio Immortale fece in modo che Mictlan fosse stato invaso prima dagli elfi guidati nel sottosuolo dalla superficie del mondo e poi dagli umanoidi. Maggiori dettagli su questi eventi si trovano negli atlanti 5 & 13 (Gli Orchetti di Thar e Gli Elfi dell'Ombra).

Senza i suoi compagni uccisi, Atruatzin vagò per le caverne senza fine fino a quando giunse in superficie. Qui trovò una razza di persone fisicamente simili a quelle che una volta aveva governato. Atruatzin fu rapidamente accettato tra le loro fila e adottò il nome di Atruaghin.

Negli anni successivi Atruaghin portò la pace alle numerose tribù in conflitto nella regione. Alla fine ne divenne il capo, governandoli tanto saggiamente ed onestamente quanto lo aveva fatto nel Mondo Cavo. Ma Atruaghin sentiva che qualcosa non andava ancora.

Infine, la sua natura estranea divenne evidente al popolo dei Clan. I sudditi invecchiavano e morivano con

il passare del tempo, a differenza Atruaghin. Sembrava essere stato fissato al culmine della sua maturazione fisica e mentale. Determinato a scoprire cosa ci fosse dietro la sua insolita longevità, il saggio sovrano saggio dei Clan decise di girare il mondo in cerca di una risposta.

Nominò di un capo giudizioso e potente per ciascuno dei clan che comandasse in sua assenza, quindi Atruaghin lasciò la sua nazione adottiva e viaggiò per tutto il Mondo Conosciuto. Atruaghin imparò molto. Studiò le magie di Glantri, la mite natura di Alfheim, la dura vita del guerriero e navigatore dei regni del Nord, e le nobili consuetudini della corte alphetiana.

I suoi viaggi lo riportarono persino nel Mondo Cavo, dove visitò le rovine deserte di Quauhnahuac (la sua ultima roccaforte nei giorni prima che le macchinazioni di Atzantcotl lo spingessero all'esilio. Consapevole che non poteva ancora sfidare un immortale, Atruaghin giurò vendetta contro la creatura che aveva tanto danneggiato la sua vita. A tal fine, creò l'Ascensore Mistico - un potente artefatto che collega la superficie del mondo esterno con la controparte di quello interno. Si premurò di assicurare che anche gli occhi indiscreti di Atzanteotl non sarebbe mai venuti a conoscenza di questo dispositivo avvolgendo il luogo con le magie apprese durante i suoi anni di vagabondaggio.

Quando Atruaghin ritornò alla sua gente, trovò che era stata schiacciata dal male. I temuti orchetti rossi ed altri umanoidi ormai governavano le terre che si era lasciato alle spalle. Le orgogliose razze che aveva unito sotto il suo vessillo erano state schiavizzate da mostri disumani. Atruaghin percepì lo zampino di Atzanteotl, ma non poteva trovare alcuna prova diretta.

Lavorare rapidamente, Atruaghin mise insieme una forza di guerrieri potenti e un gruppo di sciamani esperti. Al momento giusto guidò una grande rivolta contro gli orchetti ed umanoidi. battaglia dopo battaglia i mostri feroci che avevano schiavizzato

il suo popolo furono respinti e sconfitti.

Quando vinse la guerra e il suo popolo liberato dalle loro catene e frusta degli aguzzini, Atruaghin si ripromise che una cosa del genere non sarebbe mai accaduta di nuovo. Così Atruaghin invocò l'aiuto dei suoi protettori, gli Immortali Otzitiotl e Kalaktatla, e cominciò a sviluppare un potente incantesimo. Quando fu completo, il terreno su cui vivevano i Clan di Atruaghin ricevette una spinta verso alto fino a formare un altopiano e Atruaghin stesso ascese all'immortalità.

## Personalità

Atruaghin ha stretto amicizie, sia nella vita mortale che come immortale, grazie alla sua natura e saggezza. Uomo paziente e dalla parlata rassicurante, come dimostra la sua sopravvivenza attraverso anni di peregrinazioni e l'esilio. Anche se persona severa e determinata, Atruaghin apprezza l'importanza della diplomazia e della negoziazione. Non impiega inganni o sotterfugi per raggiungere un obiettivo, è noto per l'onestà, apertura mentale, e uper la sua guida paternalistica che ispira fedeltà.

Anche se è un uomo pacifico, Atruaghin riconosce che talvolta il conflitto violento è l'unico modo per raggiungere un obiettivo. Non si inganna riguardo alla prova di forza contro Atzanteotl cui è destinato, e sa che sarà violenta e conclusiva. Tuttavia, egli non la ritiene una vendetta ma semplicemente un ritorno all'ordine naturale delle universi. Ritiene Atzanteotl una aberrazione nello schema delle cose che deve essere eliminata.

## Aspetto

Atruaghin appare al suo popolo piuttosto spesso. Di norma, li visita durante il raduno di tutti i Clan ogni inverno. Anche se rimane solo brevemente, si sofferma abbastanza a lungo per assicurarsi che

comprendano quanto sia dedito al loro benessere. Atruaghin appare anche in altre occasioni ma la visita durante il raduno annuale è quasi certa.

Quando appare Atruaghin ha solitamente le fattezze di un capo di mezza età e dallo sguardo saggio. Indossa sia un copricapo di guerra del Clan del Cavallo o, meno frequentemente, un fascia per il capo con perline colorate formanti disegni geometrici. Quando, per qualche motivo, Atruaghin vuole fare un ingresso scenografico fa sorgere il suo corpo da un falò degli sciamani. Qui, con l'aspetto di un grande guerriero fiammeggiante, palesa i suoi voleri e, quindi, svanisce subito. Atruaghin predilige di gran lunga il primo modo

di apparire ma in caso di bisogno predilige il secondo.

### Simbolo

I simboli di Atruaghin sono il copricapo da guerra ed il tomahawk. I suoi seguaci sciamani tendono ad impiegare quest'ultimo nelle loro cerimonie, dato che il copricapo da guerra è generalmente associato ai Figli del Cavallo. Gli sciamani del Clan del Cavallo, tuttavia, usano entrambi i simboli.

### Atruaghin & gli Azcani

Atruaghin ha molti seguaci tra gli azcani del Mondo Cavo. Organizzati in un gruppo noto come la Nuova Via, tentano di rovesciare i sommi sacerdoti di Atzanteotl, per riportare gli Azcani alla rettitudine ossia ai dettami di Atruaghin. Anche se Atruaghin dedica la maggior parte della sua attenzione al benessere dei suoi seguaci sulla superficie del mondo, non ha dimenticato gli azcani. Così aiuta i membri della Nuova Via qualora gli sia possibile, sapendo che svolgeranno un importante parte nel futuro scontro con Atzanteotl ed i suoi servi.







## Ahmanni Calvalca-Testuggini (Patrona del Clan della Tartaruga)

**Sfera & Allineamento:** Pensiero & Legale

**Manifestazione:** Media

**Allineamento dei seguaci:** legali o neutrali.

### Storia

Come gli altri Immortali minori che hanno ricevuto la guida di Atruaghin, Ahmanni apparteneva alla gente del Clan. Era nata in una tribù di cacciatori di balene lungo le coste del Mare del Terrore poco prima dell'arrivo di Atruaghin nel mondo di superficie. A quel tempo, la sua gente combatteva costantemente contro le altre tribù a nord e ad est.

Ancora giovane, Ahmanni scoprì che aveva un legame non comune con le tartarughe di mare che il suo popolo spesso cacciava. Si accorse presto di potersi muovere liberamente tra loro, anche a cavalcarle quando nuotavano in mare aperto, senza paura o pericolo. Per questo motivo gli sciamani del villaggio la soprannominarono Cavalca-testuggini. Più tardi, quando divenne il capo del suo clan, adottarono il suo totem e divennero i Figli della Tartaruga.

Molto tempo dopo che Atruaghin si unì al clan, viaggiò per incontrarlo e studiare sotto la sua guida. Per un certo tempo, si dice, Ahmanni e Atruaghin divennero amanti. Stavano per sposarsi, ma divenne evidente la natura di Atruaghin che si rifiutava di guardare sua moglie invecchiare e morire mentre lui sarebbe rimasto in vita e per sempre giovane.

Quando Atruaghin decise di lasciare il suo popolo adottivo, che si era ribattezzato Figli di Atruaghin, fu nominata capo del Clan della Tartaruga in sua assenza. Sotto la sua guida, i Figli della Tartaruga combatterono contro l'ondata di orchetti rossi e le orde di umanoide che infine schiavizzarono il popolo di



Atruaghin.

Anche se morì in battaglia contro gli umanoidi, Atruaghin chiese l'aiuto dei suoi patroni immortali e riuscì a riportarla in vita dopo la rivolta che liberò i Clan di Atruaghin. Sotto la sua guida, alla fine, Atruaghin la elevò allo status di immortale.

Come immortale, Ahmanni bada alle sorti del Clan della Tartaruga e fa sì che continuino a seguire la via di Atruaghin. È orgogliosa del fatto che il suo popolo ha scelto di non vivere protetto in cima all'altopiano, ma affronta le insidie del mondo di superficie al livello del terreno. Dal momento che la sua gente spesso è in battaglia con il corrotto Clan della Tigre ad est, non ama Danel Strisce-di-tigre (patrono del Clan della Tigre) o Atzanteotl che ha fuorviato lui e il suo popolo lontano dagli insegnamenti di Atruaghin.

### Personalità

Ahmanni è legata al mare presso il quale il suo popolo abita, per cui ha un temperamento focoso. Ahmanni, proprio come il mare, può cambiare rapidamente dalla calma a violente tempeste. È fedele ad Atruaghin ed ai suoi ideali, apertamente ostile a Danel Strisce-di-Tigre, Atzanteotl e quasi completamente diffidente verso gli Immortali non umani.

### Aspetto

Ahmanni ha le sembianze di una donna alta, snella, con una bella pelle scura e dorata, lunghi capelli neri intrecciati e con disegni colorati dipinti sulla sua faccia. Porta spesso con sé un arpione simile a quelli usati dal suo popolo. Tra i Figli della Tartaruga, la parola ahmannanna è



## Gli IMMORTALI

derivata dal suo nome e significa la più belle delle donne. È raramente utilizzato, tuttavia, perchè pochi mortali sono degni di un tale complimento.

Quando Ahmanni si manifesta nel mondo materiale, appare sempre nel mare. In generale, la sua venuta è preceduta da una fitta nebbia calda che aleggia al largo della costa. Da questa velo di foschia, Ahmanni scivola avanti su di una fine piroga. Non ci sono rematori a bordo ma si muove secondo il volere di Ahmanni.

### Simbolo

Il simbolo di Ahmanni è una collana di denti di balena indossa da molti figli della Tartaruga. I suoi sciamani portano un dente per ogni livello di esperienza acquisito e, quindi, è immediatamente palese la potenza di un chierico che serve Ahmanni grazie alla dimensione del simbolo sacro che indossa. Tra gli altri Figli della Tartaruga, le collane tendono a contenere un dente per ogni caccia alle balene cui si è partecipato.

### Tahkati Doma-Tempeste (PATRONO DEL CLAN DEL CAVALLO)

**Sfera & Allineamento:** Energia & Neutrale

**Manifestazione:** Media

**Allineamento dei seguaci:** qualsiasi. I chierici possono essere solo legali (25%) o neutri (75%).

### Storia

Storia Tahkati Doma-Tempeste è vissuto molto prima che Atruaghin giungesse sul mondo della superficie. Si dice sia stato il primo ad unire le tribù che ora sono chiamate Figli del Cavallo. A differenza di Atruaghin ha unificato il suo popolo con la forza delle armi.

Il nome di Tahkati deriva dall'adempimento che gli ha permesso di prendere le redini del potere:

l'addomesticamento dei cavalli. Prima della sua venuta, i Figli del Cavallo non impiegavano cavalcature. Quando Tahkati scoprì che poteva catturare e domare anche il più selvaggio degli stalloni fu soprannominato "Doma-Tempeste". Conducendo i suoi seguaci a cavallo contro le altre tribù della zona, Tahkati formò la prima nazione che oggi è il Clan del Cavallo.

Tahkati divenne, secondo il suo popolo, il più grande guerriero che ci sia mai stato sulla pianura e che abbia affrontato i tonanti bufali. Alla fine scelse di seguire, come cammino per l'Immortalità, le arti militari.

Quando Tahkati seppe che un grande guerriero, vale a dire Atruaghin, era venuto nel mondo della superficie per unire i Clan, se ne interessò. Quando divenne chiaro che stava usando la pacifica diplomazia per forgiare la sua nazione, Tahkati ne rimase disgustato. Se non fosse stato

per il potere di Kalaktatla e Otzitiotl, che egli conosceva come Ka ed Ixion, lo avrebbe distrutto.

Invece, si rivolse a Atzanteotl e vi strinse un'alleanza. Quando Atruaghin lasciò i Clan per esplorare il mondo, aiutò Atzanteotl a sobillare la furia degli umanoidi contro la nuova nazione. Atzanteotl giurò a Tahkati che le tribù dei cavalieri sarebbero state risparmiate dalle devastazioni della conquista.

Quando Tahkati comprese che la sua fiducia era stata tradita e che i Figli del Cavallo era stato schiavizzato come gli altri clan, divenne furibondo. Affrontò Atzanteotl, ma fu facilmente sconfitto dalla maggiore potenza del suo nemico. La sua sconfitta, infatti, fu così grave da esser quasi distrutto in battaglia.

Decenni più tardi, quando Atruaghin apparve per liberare il suo popolo, Tahkati fu lì ad aiutarlo.





Insieme a Ka e Ixion fece in modo che Atruaghin ottenesse il potere di cui aveva bisogno per scacciare gli umanoidi.

Da quando Atruaghin è divenuto immortale, Tahkati vi lavora a stretto contatto. Anche se non sono diventati grandi amici hanno imparato a capire e rispettare le loro differenze. Tahkati ha imparato bene la lezione ed ha giurato di non unire mai più le sue forze con Atzanteotl o qualsiasi Immortale della Sfera dell'Entropia. La sua lealtà a Atruaghin è abbastanza solida, ma spesso sente l'azcano dovrebbe essere più lesto nella sua vendetta contro l'odiato Atzanteotl.

### Personalità

Tahkati è fiero e determinato come i cavalli selvaggi che una volta addomesticava. La sua volontà è infrangibile ed egli non permetterà che alcuna sfida rimanga non raccolta. Questa caratteristica è stata spesso utilizzata dai suoi nemici per metterlo in posizioni difficili e pericolose. Non ha mai perso l'occasione di aiutare i nemici di Atzanteotl.

### Aspetto

Tahkati Doma-Tempeste è basso ma è così largo e muscoloso che sembra enorme rispetto a qualsiasi uomo normale. Rade i lati della sua testa e tiene i capelli rimanenti raccolti in una lunga coda intrecciata come quella di un cavallo. Durante le occasioni cerimoniali indossa un copricapo da guerra che ha così tante piume che arriva al suolo dietro di lui per parecchi metri. Tahkati stesso non indossa nient'altro che un perizoma di pelle tenuto da una cinta fatta dei capelli dei suoi più grandi nemici. In questa fascia, tiene sempre un coltello ricavato dalla spalla di un bisonte.

### Simbolo

Chierici e seguaci di Tahkati Doma-Tempeste si distinguono per l'uso di copricapi di guerra e di coltelli osso di bufalo impiegato in combattimento.

Così i chierici che lo servono possono utilizzare in mischia questa particolare arma da taglio e nessun'altra.

## Hattani Artiglio-di-Pietra

(Patrono del clan dell'Orso)

**Sfera & Allineamento:** Materia & Legale

**Manifestazione:** Media

**Allineamento dei seguaci:** legali o neutrali. I chierici sono sempre legali.

### Storia

Hattani è stato il capo di quello che oggi è il Clan dell'Orso. Ha combattuto a fianco di Atruaghin nella grande guerra per liberare i clan e, come riconoscimento, è stato nominato il padre del suo popolo.

Le terre che Hattani ed i suoi seguaci avevano dominato prima della venuta degli umanoidi erano state tutte distrutte, quando Atruaghin trasse fuori dalla schiavitù il suo popolo. Così hanno scelto di ricominciare a vivere nell'aspro contesto in cima al pianoro appena creato. Ancora scottato dal ricordo della loro conquista, il Clan dell'Orso decise di stabilirsi sulle sporgenze rocciose che si trovavano ai lati del pianoro.

Anni più tardi Atruaghin, dopo ebbe lasciato il mondo materiale per la vita tra gli Immortali, visitò il suo compagno d'armi Hattani. Atruaghin lo avvertì che Danel Strisce-di-Tigre, capo dei Figli della Tigre, era stato tentato dal caos grazie alle macchinazioni di Atzanteotl. Come gli era stato richiesto il capo del Clan dell'Orso si recò da Danel per cercare di annullare il male che l'antico nemico di Atruaghin stava perpetrando.

Hattani fece come Atruaghin aveva detto e condusse un gruppo dei suoi guerrieri più fidati a far visita a Danel. Quando giunse, comunque, scoprì che era troppo tardi. Danel e dei Figli della Tigre erano ormai diventati niente più che burattini controllati dal maligno Atzanteotl.

Danel ordinò che Hattani ed i suoi

guerrieri fossero messi a morte. Muovendosi lestamente, però, il capo del Clan dell'Orso si liberò delle guardie di Danel e caricò contro di lui. Invece di attaccarlo, tuttavia, sfidò Danel ad una battaglia tra pari, conosciuto tra i Figli della Tigre come *eschxixi*. Non avendo scelta, Danel dovette accettare.

Una settimana dopo, Hattani e i suoi uomini si trovarono a dover far fronte ad un attacco da parte di Danel e dei suoi migliori guerrieri, invece della esecuzione. La battaglia fu feroce e vi furono molte di vittime da entrambe le parti. Alla fine Danel e Hattani si fronteggiarono al centro del campo. I due buttarono le loro armi e combattendo senza, ultima conferma del loro coraggio da guerriero. Un'ora, essendo la lotta ancora indecisa, calò la sera sui due combattenti. Nella notte si sono risposero l'un l'altro colpo su colpo, ognuno deciso a non ammettere la sconfitta. Sorse l'alba e ancora non c'era un vincitore. A poco a poco il sole salì alto nel cielo quando, raggiunto lo zenit, Hattani cadde di fronte ad una serie di attacchi feroci dell'uomo più giovane.

Al momento della morte di Hattani, però, Atruaghin apparve di nuovo al suo amico. Condusse via lo spirito del guerriero e lo portò fuori dal campo della sanguinosa battaglia verso il suo popolo. Ore dopo, mentre Danel Strisce-di-Tigre gettava il cadavere di Hattani nelle piscine con i pesci carnivori, Atruaghin ne guidava lo spirito verso la fase finale della strada per immortalità.

### Personalità

Hattani è molto simile a Atruaghin nel modo di pensare. Per questo motivo, forse, i due sono così vicini. Hattani è per certi versi più veloce a dar battaglia rispetto all'Immortale che serve, ma sembra anche abbia una migliore comprensione delle tattiche e delle strategie. Spesso Atruaghin si riferisce a Hattani come "il mio capo di guerra di fiducia".

L'attaccamento di Hattani per Atruaghin è incrollabile e farà tutto il possibile per aiutare il suo patrono

## Gli IMMORTALI



Immortale in ogni sua impresa. Prova pietà per Danel Strisce-di-Tigre, un uomo che una volta era un capo potente e giusto. Dà la colpa ad Atzantcotl per quel che è diventato il suo ex alleato, e ha giurato che Danel debba essere vendicato.

### Aspetto

Hattani Artiglio-di-Pietra ha l'aspetto di un capo guerriero. Il suo corpo spigoloso è in buone condizioni e dà l'impressione di poter essere un avversario formidabile, mentre il suo volto è rugoso e con l'espressione saggia. Raccoglie i capelli in una coda di cavallo e la sua faccia è segnata da colori di guerra.

Indossa attorno il collo un talismano di pietra dalla forma di artiglio tenuto da un cordoncino di cuoio e ha con sé un pesante martello guerra pietra decorato con penne

d'aquila.

### Simbolo

Il simbolo di Hattani è il ciondolo di pietra a forma di artiglio. Tutti i suoi chierici lo indossano ed utilizzano in battaglia dei martelli da guerra di pietra.

### DANEL STRISCE-DI-TIGRE (PATRONO DEL CLAN DELLA TIGRE)

**Sfera & Allineamento:** Entropia & Caotico

**Manifestazione:** Media

**Allineamento dei seguaci:** caotici o neutrali. I chierici sono sempre caotici.

### Storia

Danel Strisce-di-Tigre nacque durante i giorni della dominazione

umanoide sui Clan di Atruaghin. I suoi genitori erano stati entrambi valorosi guerrieri che avevano combattuto contro gli odiati oppressori. Alla fine Danel furono catturati ed uccisi. Gli umanoidi torturarono Danel, che allora aveva poco più di quattro anni, lasciando sul suo corpo deturpato da una serie di cicatrici che sembravano molto simili alle strisce di una tigre.

Anni dopo, mentre Atruaghin combatteva per cacciare gli umanoidi, Danel fece la sua parte. Alla testa di un esercito di guerrieri invincibili, battaglia dopo battaglia, vinse ripetutamente divenendo una figura determinante nel grande conflitto. Date le sue imprese e inclinazione al comando, Danel divenne il padre del Clan della Tigre.

Danel, come gli altri che ascesero al potere, sotto l'egida di Atruaghin, fu un capo giusto e leale. Non ha mai perdonato agli umanoidi quello che hanno fatto ai suoi genitori (ed anche a lui stesso), ma aveva a che fare poco con essi e quindi questo lato più oscuro della sua natura non si affacciò mai.

Un giorno, però, fu avvicinato dai servi di Atzanteotl. Nel corso dei mesi seguenti si adoperarono per guadagnarsi la sua fiducia ed infine lo fecero ribellare contro Atruaghin. Danel incolpò Atruaghin dell'invasione degli umanoidi, della schiavizzazione del suo popolo e della morte dei genitori. Dopo tutto, se Atruaghin non se ne fosse andato in giro per esplorare il mondo, avrebbe potuto dare un notevole contributo nella lotta contro gli umanoidi.

Sotto la protezione e guida di Atzanteotl, Danel mosse il suo popolo contro gli altri clan. Li fece studiare le arti della guerra e insegnò loro le vie del caos. Con il tempo Atruaghin scoprì cosa stava avvenendo ma era oramai troppo tardi. Danel era diventato un servo di Atzanteotl.

Infine, Danel divenne così potente e maligno da ottenere di poter ascendere all'Immortalità. Ora serve Atzanteotl in tutto e per tutto; il suo odio ha distrutto ogni senso di compassione o pietà che era rimasto

dopo che era stato torturato.

### Personalità

Danel Strisce-di-Tigre è crudele e sadico. Serve Atzanteotl fedelmente perché crede che la collaborazione con il suo patrono Immortale sia in grado di infliggere grandi sofferenze al maggior numero possibile di persone. Non ha mai perso l'opportunità di danneggiare i seguaci di Atruaghin o dei suoi alleati Immortali.

### Aspetto

Danel è un uomo esile ma muscoloso. La sua forma flessuosa gli conferisce la postura elegante di un acrobata. Gli occhi sono diventati come quelli di un felino, con le pupille verticali e le iridi gialle punteggiate d'oro. Il suo corpo è coperto dalle cicatrici a strisce da cui prende il suo nome.

Appare sempre vestito con le tuniche leggere comunemente indossate dai Figli della Tigre e dagli Azcani del Mondo Cavo.

### Simbolo

Come prevedibile il simbolo Danel è un occhio di gatto. I suoi seguaci si distinguono perché portano pietre preziose che sembrano occhi di gatto. Spesso inseriscono tali simboli in altri oggetti, come l'elsa di un'arma o un ciondolo portato al collo.

### Mahmatti Alce-che-Corre (Patrono del Clan dell'Alce)

**Sfera & Allineamento:** Energia & Legale

**Manifestazione:** Media

**Allineamento dei seguaci:** legali o neutrali. I chierici sono sempre neutrali.

### Storia

Mahmatti è vissuto molti decenni

dopo l'ascesa di Atruaghin al rango di immortale. Era un sciamano molto potente capace, si diceva, di comandare tutte le forze della natura. Sebbene ciò possa essere stato un mito durante la sua esistenza mortale, è certamente vero ora, dato che la magia Mahmatti è quasi senza eguali tra le fila degli Immortali.

Per tutta la vita, Mahmatti ha cercato di rovesciare la conquista da parte di Atzanteotl del Clan della Tigre. Ha studiato la magia degli sciamani, la conoscenza della natura dei druidi, gli sconosciuti incantesimi dei maghi stranieri ed i rituali primitivi dei wokani e sciamani. Sembrava sul punto di raggiungere la potenza di cui aveva bisogno, quando gli sgherri di Atzanteotl lo bloccarono.

Sotto la guida del loro patrono immortale, diversi ladri dal Clan della Tigre strisciarono di soppiatto nel territorio del Clan dell'Alce e si diressero verso il villaggio Mahmatti. Qui uccisero uno dei membri più violenti e brutali della tribù, spargendo false prove che coinvolgevano Mahmatti nel crimine. Furono così abili nell'eseguire il loro piano, che Mahmatti non riuscì a discolarsi.

Così, nonostante il fatto che l'uomo ucciso non fosse per niente amato dai suoi compagni di tribù, Mahmatti fu condannato. Doveva essere giustiziato, ma si ripromise di non perdere la speranza o di abbandonare la sua ricerca per scardinare la teocrazia di Atzanteotl nel Clan della Tigre. Alla vigilia della sua esecuzione, usò la magia per scappare.

Quando gli altri membri della tribù scoprirono che era scappato, non ebbero altra scelta che organizzare una cerimonia speciale che recidesse i loro legami con Mahmatti e lo esiliasse per sempre dalle loro terre. L'aspetto più tragico fu che il rituale era avvenuto alla presenza di sua figlia. Anche se non aveva mai creduto che suo padre potesse essere colpevole, non aveva alcuna scelta se non di seguire le leggi di Atruaghin.

Mahmatti viaggiò in cima al Plateau di Atruaghin per diverse settimane prima di decidere sul da farsi. Come il padre degli stessi Clan,

Mahmatti si impegnò a viaggiare nelle terre esterne per imparare tutto quello che poteva prima di ritornare tra i Figli di Atruaghin onde dimostrare la sua innocenza.

Nel corso dei suoi viaggi, Mahmatti imparò molte cose. Alla fine, però, si è trovato in una rete di magia maligna ed inganni tessuto da una maga nel cuore di Glantri. Anche se era riuscita a catturarlo ed indurlo a farsi amare, stava segretamente erodendo la sua forza e vitalità, nel tentativo di imparar sempre più circa la magia sciamanica. Quando finalmente scappò dalla sua morsa, Mahmatti constatò che, anche se era ancora trentenne, il suo stato di salute e la costituzione erano quelle di un uomo del doppio della sua età.

Sapendo che il suo tempo era limitato Mahmatti ritornò presso il Clan di Atruaghin. Penetrò nelle terre del Clan della Tigre e rintracciò i ladri che lo avevano fatto incolpare. Ad uno ad uno, li ha scovò ed uccise fino a quando non rimase solo il capo. Con il criminale al seguito, ritornò dai Figli dell'Alce ed impose al prigioniero di raccontare delle opere scellerate che lui ed i suoi seguaci avevano compiuto. Il nome di Mahmatti fu quindi riabilitato.

Entro pochi giorni, la figlia Mahmaui fu convocata a tenere la cerimonia che avrebbe reinserito suo non solo come membro della tribù, ma anche come sciamano capo. Proprio alla fine del rituale Mahmatti cedette al suo invecchiamento accelerato e morì. Si dice che il suo volto avesse uno sguardo di tranquillità che nessuno che l'avesse visto avrebbe potuto soffrire per lui; egli era chiaramente soddisfatto della sua vita ed accettò la sua morte.

In verità la morte Mahmatti era solo l'inizio della sua vita da Immortale. Mentre il suo involucro mortale lo abbandonava, lo sciamano fu salutato da Atruaghin che gli diede e il dono della Immortalità. Ha semper servito il Patrono dei Clan fedelmente fino ad allora.



# Gli Immortali

## Personalita'

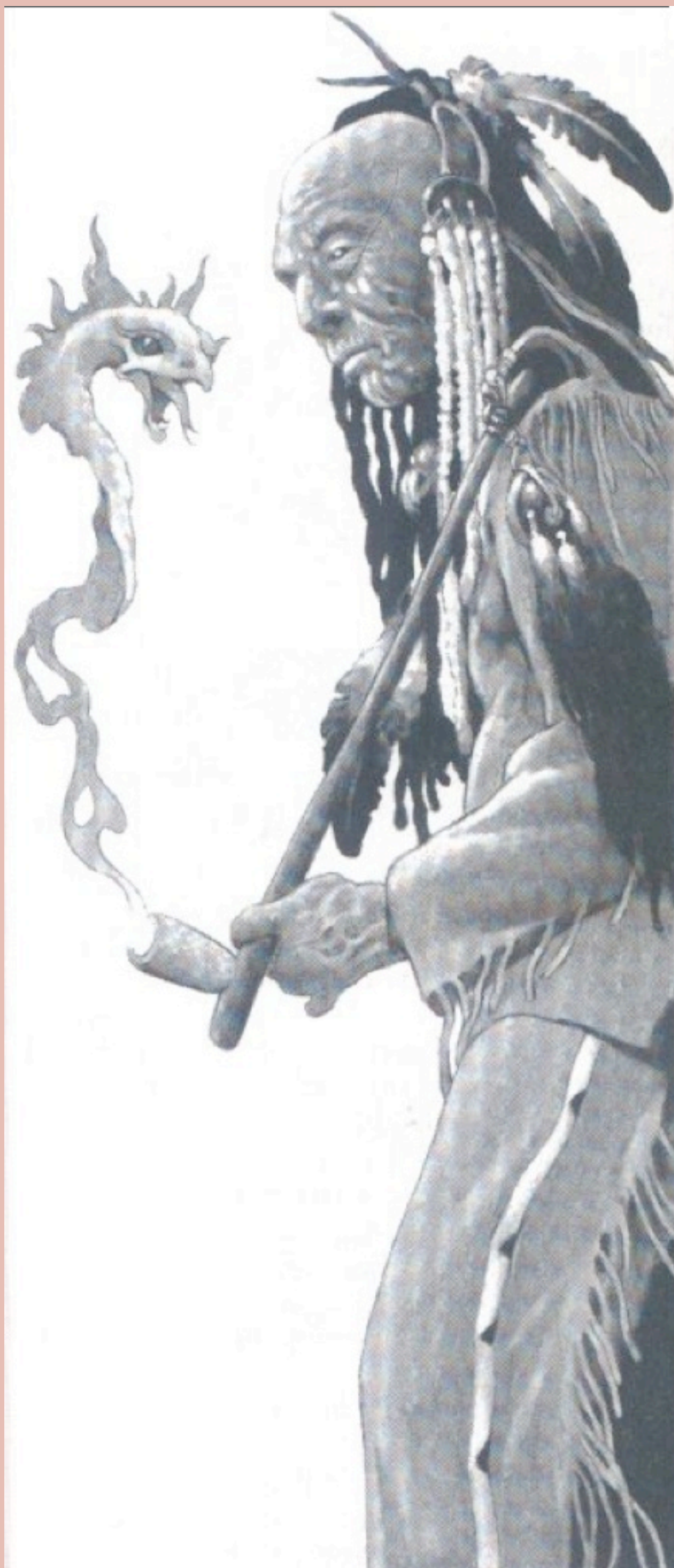
Mahmatti è un uomo paziente, come si può intuire dalla sua storia. La sua sete di conoscenza, soprattutto per quanto riguarda la magia, è ineguagliabile. Si dedica interamente al suo popolo e ad Atruaghin, cercando sempre di favorire i loro interessi in quanto modi sempre che può.

## Aspetto

Mahmatti assomiglia molto ad uno sciamano ad un primo sguardo. È alto e un po' esile, con un volto solcato da rughe ed una espressione saggia ed amichevole sugli occhi. Nell'immaginario del suo popolo, egli è appassionato di tabacco e porterà sempre con una pipa in mano. Porta i capelli alla maniera del Clan dell'Alce rasati sui lati e con una coda di cavallo al centro.

## Simbolo

Come ci si potrebbe aspettare il simbolo dell'Immortale è una pipa di creta. Ogni qualvolta un suo chierico officia un rituale, si inizia passandosi l'uno con l'altro una pipa riempita di kinninkinn, e quindi si ringrazia Mahamatti per la pioggia che fa crescere i raccolti. Ci si attende che tutti i seguaci di Mahmatti fumino nel corso delle cerimonie mistiche.



### Eleya Passeggiatrice-sulla-LUNA

Guerriero Legale di 10° livello del Clan del Cavallo

**Età/Sesso** 30/F

**Totem** Pipistrello gigante vampiro

**Abilità** Caccia (13), Sopravvivenza (pianura) (13), Resistenza (15), Cavalcare (15), Comando (17), Nascondersi (18)

Fr 15 In 13 Sg 14 Ds 18 Co 15 Ca 17

CA 4 PF 67

### DESCRIZIONE

Eleya è una potente donna dai lunghi capelli neri e carnagione scura. In molte culture, sarebbe considerata tozza per la sua corporatura molto muscolosa, ma fra i Figli del Cavallo è di una bellezza quasi perfetta. I suoi occhi sono marrone scuro, quasi nero e le conferiscono uno sguardo intenso e dominante.

In combattimento, Eleya brandisce la lancia tipica del suo popolo. Porta sempre con sé due accette di pietra e un arco piccolo per la caccia. A riprova dei tanti scontri che ha vinto, indossa spesso il copricapo di guerra. Con più di un centinaio di piume, la identifica chiaramente come il capo in tempo di guerra della sua tribù e dell'intero Clan del Cavallo.

Eleya indossa un *makiki* ricavato da cuori cuciti insieme di diversi pipistrelli vampiri. È sempre attenta nel prendersi cura di questa scarsella evita per quanto possibile che sia lesa o danneggiata in alcun modo.

Oltre alla lingua dei segni Clan del Cavallo, Eleya ha imparato un pò di lingua comune. Per questo motivo, funge spesso da traduttrice per la sua tribù.

### Personalità

Eleya è la più famosa degli attuali guerrieri del Clan del Cavallo. È una cavallerizza Abile e un avversario temibile. In numerose occasioni, ha guidato la sua tribù contro le altre del Clan del Cavallo, annoverando numerosi successi.



È una dei pochi abitanti del Clan di Atruaghin ad aver viaggiato per il mondo conosciuto. Durante la sua adolescenza, fu mandata dai Figli del Cavallo in missione per studiare nuove modalità di combattimento. Si noti che se ne andò presso la Repubblica di Darokin, un luogo famoso per la sua avversione ai conflitti militari. Dopo avervi trascorso solo pochi mesi se ne tornò tra la sua gente con l'idea, sulla base di suoi incontri a Darokin, che tutte le culture straniere erano molli e deboli. I forestieri che la incontrino nelle piane dell'Altopiano di Atruaghin dovranno dimostrarle il proprio valore prima di esser considerati pari.



## PERSONAGGI NON-GIOCANTI

### Dyark Mantello-Grigio

Ladro Neutrale di 14° livello del Clan dell'Orso

**Età/Sesso** 28/M

**Totem** Leone di montagna

**Abilità** Acrobazia (17) Scalare (12)  
Percepire inganni (16) Contrattare (12)  
Conoscenza della natura (15) Seguire tracce (15) Senso del pericolo (16)  
Accendere il fuoco (16)

**Abilità Ladresche** Aprire le serrature (72%)  
Trovare Trappole (70%)  
Rimuovi Trappole (64%) Borseggiare (85%)  
Muoversi silenziosamente (68%)  
Scalare pareti (110%)  
Nascondersi nelle Ombre (56%)  
Sentire rumori (84%)

Fr 12 In 15 Sg 16 Ds 17 Co 13 Ca 12  
CA 6 PF 54

### DESCRIZIONE

Dyark è un pò più basso del maschio medio dei Clan di Atruaghin. Anche la sua pelle è più scura del normale, ma non troppo. Ha gli occhi sottili che sembrano corrispondere perfettamente con il suo corpo snello.

La caratteristica più interessante di Dyark è il suo abbigliamento. Indossa una semplice casacca di pelle di serpente ed un largo abito di cotone comune nel Clan dell'Orso, ma possiede anche un *mantello elfico*. Dyark ottenne questo oggetto insolito da un mercante halfling diversi anni fa. Dopo averlo comprato, ha scoperto le sue proprietà magiche e sostituì la fibbia con una ricavata dalle fauci di un serpente a sonagli. Dyark non va mai da nessuna parte senza il suo prezioso mantello.

### PERSONALITA'

Dyark è una persona piuttosto tranquilla. Diffida generalmente degli oggetti magici e della magia, ma sembra non tener conto della natura del suo mantello.

Dyark non è, nel senso tradizionale del termine, un ladro. Egli è più di una giuda o un esploratore ed ha una grande interesse per il mondo che lo



circonda. È probabile che si accosti a qualsiasi gruppo di stranieri che venga a visitare la sua tribù semplicemente per curiosità.

Dyark parla raramente eccetto in risposta ad una domanda diretta. Egli usa il suo mantello di sedersi tranquillamente in disparte onde captare tutto quello che si dice attorno a lui. Raccogliendo informazioni in questo modo è sempre un passo avanti a tutti gli altri.



## MYRRH DANZATRICE- NELLA-FOSCHIA

Elfa Legale di 8° livello del Clan della Tartaruga

**Età/Sesso** 45/F

**Totem** Delfino

**Abilità** Marinaio (17), Intagliare il legno (17), Camminare sugli alberi (14), Colpire alla cieca (14), Intrattenere (16)

Fr 15 In 17 Sg 14 Ds 14 Co 10 Ca 16

CA 6 PF 48

### DESCRIZIONE

Myrrh è, a dir poco, un insolito incontro che si può fare tra i Figli di Atruaghin. Anche se si scurisce la carnagione col trucco, la sua pelle manifestamente chiara la distingue dagli altri membri della sua tribù tanto quanto le orecchie a punta ed ulteriori peculiarità elfiche. La sua figura esile ed i capelli chiari, caratteristiche che la rendono una bellezza classica (secondo alcune culture), sono considerati tratti poco apprezzabili tra i Figli della Tartaruga.

I genitori di Myrrh erano su una nave mercantile diretta verso le isole delle Gilde di Minrothad quando una tempesta tremenda distrusse la loro nave. Non rivide più suo padre: probabilmente annegò in mare. Sua madre, che all'epoca era incinta, fu salvata da una spezione di balenieri del Clan della Tartaruga. Visse abbastanza a lungo per dare alla luce Myrrh. Una delle famiglie più in vista del Clan adottò la giovane cresciola come fosse propria.

Myrrh indossa la tradizionale armatura in legno e cuoio del suo popolo e spesso porta il suo elmo da guerra (scolpito a forma di delfino). Raramente utilizza l'arpione come fanno i suoi coetanei, ma è una maestra con l'arco corto.

### PERSONALITÀ

L'interesse verso l'uso della magia che esiste tra i Figli della Tartaruga le ha permesso di acquisire una manciata di incantesimi. Comunque, non ha mai



avuto alcun addestramento formale riguardo lo studio della magia. Per questo motivo, lancia incantesimi come se fosse della metà (arrotondato per difetto) del suo reale livello di esperienza. Praticamente può studiare lo stesso numero di magie di un elfo di quarto livello.

Myrrh è un pò timida a causa della sua condizione di forestiera tra i Figli della Tartaruga. Le piace molto la nebbia che si trova spesso tra gli alberi della foresta pluviale in cui vive la sua gente. È per questo che è stata soprannominata "Danzatrice-della-Foschia".

Due cose cattureranno sempre

l'attenzione di Myrrh: il tiro con l'arco e la magia. Stranieri che arrivino presso le tribù e mostrino tali abilità potrenno trovare una attenta compagna.

## PERSONAGGI NON-GIOCANTE

### Hovar Osserva-Anatre

Sciamano Legale di 18° livello del Clan dell'Alce

**Età/Sesso** 52/M

**Totem** Germano reale

**Abilità** Onorare (Atruaghin) (17), Storia (17), Conoscenza della Natura (17) Empatia animale (germano reale) (13), Accendere il fuoco (17), Curare (17), Allevare animali (17), Resistenza (5), Intrattenere (15), Comando (15)

Fr 8 In 17 Sg 17 Ds 8 Co 5 Ca 15

CA 10 PF 43

#### DESCRIZIONE

Incontrare Hovar la prima volta, per le persone provenienti dal mondo esterno, è una vera sorpresa. Chiunque abbia sentito parlare degli shamani si aspetta che Hovar sia un vecchio saggio che siede con un viso severo davanti fuochi magici e parla con gli spiriti degli animali. Hovar chiaramente non si adatta a questo severo e melodrammatico profilo.

Oltre ad essere un pò grassottello, soprattutto nel viso, Hovar è sempre sorridente. Ha sempre una parola buona ed un saluto per tutti quelli che incontra e non lascia alcun posto nella sua vita per le emozioni negative ed ostilità. La sua comunione con la natura è così forte che non si è mai sentito minacciato, da solo, o spaventato.

Nonostante Hovar indossi il tradizionale trucco del suo popolo, non cade negli estremi come gli altri. Allo stesso modo, porta i capelli con il medesimo stile (rasati sui lati e con una lunga coda in mezzo), ma raramente spreca il suo tempo per fare una treccia o decorarli.

#### PERSONALITÀ

Hovar è un uomo tranquillo e contemplativo. Gli hanno attribuito il soprannome a causa della sua abitudine di sedersi sull'erba umida accanto a laghi e stagni per ore e ore, a guardare le anatre nuotare in cerca di cibo. Egli dice che la maggior parte di



ciò che comprende riguardo la volontà di Atruaghin lo ha imparato guardando le increspature che un anatra o un cigno si lasciano dietro. Dal momento che nessuno può dire quali mezzi un Immortale utilizzi per comunicare i suoi voleri ad un seguace, nessuno osa contestare questa affermazione. Inoltre, Hovar è chiaramente un potente sciamano e deve, quindi, fare qualcosa del genere.

Hovar avrà poco interesse per gli stranieri a meno che non sconvolgano l'equilibrio naturale presente tra la sua gente. Quando ciò accade, fa un passo avanti, e nella maniera più garbata, chiede agli stranieri di andarsene. Egli sarà lieto di insegnare a chiunque ne faccia richiesta le regole alla base degli insegnamenti di Atruaghin.



## Eelsha Bacio-di-Vedova-Nera

Chierico Caotico di 8° livello del Clan della Tigre

**Età/Sesso** 22/F

**Totem** Vedova nera

**Abilità** Onorare (Atzanteotl) (18), Intimidire (14), Comando (13), Fingere (13), Erboristeria (14)  
Fr 14 In 13 Sg 18 Ds 12 Co 15 Ca 13  
CA 9 PF 36

### DESCRIZIONE

Eelsha è un chierico di secondo piano tra i Figli della Tigre. Come tale, lo splendore delle vesti che indossa nelle cerimonie religiose è meno impressionante di quello dei suoi superiori. Tuttavia per chi non ne conosce il culto appare impressionante. Eelsha indossa una discreta quantità di gioielli d'oro, tra cui alcuni orecchini molto grandi, e un copricapo sacro fatto con piume dai colori vivaci. Ha quasi sempre una collana di fiori freschi. Spesso porta una bolas da guerra alla sua cintura.

In occasioni speciali o formali, si agghinda con delle unghie d'oro di circa sei centimetri di lunghezza. Oltre ad essere degli ornamenti esotici, contengono un veleno mortale. Così, un piccolissimo graffio può essere fatale.

Eelsha è una donna alta ed attraente. La sua carnagione scura mette in risalto i grandi occhi ed il sorriso splendente. In effetti, ha un aspetto innocente che quasi sicuramente non corrisponde alla sua pericolosissima personalità. È per questo che, in onore al suo totem, ha adottato il nome di "Bacio-di-Vedova".

Come ci si potrebbe aspettare dal totem, Eelsha è sia bella che mortale, una pericolosa combinazione, in ogni cultura.

### Personalità

Eelsha è una donna capace di ogni manipolazione e piena di risorse. Vuole divenire l'Alta Sacerdotessa di una delle città del Clan della Tigre, e



non si fermerà davanti a nulla per raggiungere questo obiettivo. Userà il potere che ha, la sua bellezza e conoscenza dei veleni con successo per realizzare i suoi obiettivi a breve ed a lungo termine.

In aggiunta alle sue pericolose qualità, Eelsha è un'attrice superba. Può farsi passare qualsiasi cosa, da una prostituta comune a una signora di rara raffinatezza.

Eelsha è sempre interessata agli stranieri. Li considera degli sciocchi che possono essere comandati, preziose fonti di informazione e potenti magie, o creduloni assolutamente sacrificabili. Spesso chiede a gruppi di avventurieri di svolgere una missione per lei, per poi tradirli una volta compiuta l'impresa.



# La Magia Totemica

Il Clan di Atruaghin hanno credenze differenti da quelle di qualsiasi altra parte del Mondo Conosciuto o Cavo. Forse la più singolare è la loro assoluta devozione al concetto di totem e all'influenza degli spiriti animali. Per molti stranieri, i totem sono qualcosa di sconosciuto ed incomprensibile. Nel tentativo di fare luce in materia, vengono esposte le seguenti informazioni.

## Cosa è un Totem? —

Questa domanda, o qualche sua variante, viene spesso posta ai Figli di Atruaghin da parte dei forestieri. In genere con pazienza rispondono che a nessun estraneo è dato di capire il legame che un seguace di Atruaghin stringe con la natura. Diversi saggi hanno tentato, tuttavia, e sono pervenuti ad una definizione abbastanza completa del concetto.

In breve, i Clan di Atruaghin credono che tutte le persone siano anime gemelle di un determinato tipo di animale. Per questo motivo, ne condividono alcune delle caratteristiche. Questo legame è visibile sia nelle loro capacità fisiche (come dimostrato dai punteggi delle abilità di un personaggio) sia nelle loro attitudini mentali (come si vede nella personalità del personaggio).

Il legame è bivalente. I personaggi che incontrano il loro animale totemico sono raramente attaccato e, infatti, sono spesso aiutati dalla loro spirito gemello.

## Totem Personali —

In realtà, un individuo ha tre totem. Il più importante è il suo totem personale. Un totem personale è l'animale specifico al quale un personaggio è affine. Per la maggior parte, quando un nativo dei Clan di Atruaghin parla del suo totem, si riferisce a quello totem personale. In questo capitolo si discetta sui totem personali a meno che non sia diversamente indicato.

## Selezionare un Totem Personale

Le linee guida per associare un totem ad un individuo sono presentate nella sezione sulla creazione dei personaggi nel libro del giocatore. Riassumendo, il giocatore tira i dadi per determinare casualmente il tipo di animale totemico che avrà il suo personaggio (un rettile carnivoro, per esempio). Il giocatore considera quindi gli attributi, la classe e la personalità che ha in mente per il personaggio e seleziona un totem specifico (un alligatore, forse). Come in tutte le cose, il DM ha il diritto di veto o di modificare tale scelta.

## Gli Effetti degli Spiriti personali

Il vantaggio principale di avere uno spirito totemico deriva dalla naturale affinità per il totem animale e le sue abitudini.

Quando un personaggio incontra lo spirito totemico in natura non lo attacca o fugge. Se il personaggio sceglie di attaccare l'animale, questi risponderà normalmente. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, ciò significa che il personaggio ottiene l'iniziativa per l'attacco, il che può essere molto importante. Nonostante i personaggi abbiano vantaggi grazie ai loro spiriti totemici nel combattimento, vi sono degli aspetti negativi da considerare. Attaccare il proprio totem è, in effetti, danneggiare se stessi e non si guadagna alcuna esperienza dallo scontro. In realtà, un personaggio che uccide o ferisce il suo animale totemico perde una quantità di punti esperienza pari a quelli che avrebbe normalmente guadagnato con il combattimento. Quindi, se un personaggio con il totem dell'aquila uccide un volatile di questo tipo perde 175 punti esperienza.

Personaggi che ricavano un ciondolo da qualche parte del loro animale totemico ricevono un +1 di bonus su tutti i Tiri Salvezza mentre lo portano. Nel caso dei Figli del Cavallo questo bonus si aggiunge a quello che

ricevono, quando la portano con sé, grazie alla saccoccia miracolosa. Il ciondolo può essere qualsiasi tipo. Per esempio, un personaggio con un alligatore per totem potrebbe scegliere di comporre una collana di denti di alligatore.

## Totem Tribale —

In aggiunta al totem personale, ogni personaggio è influenzato da quello tribale. Ciascuno dei Clan di Atruaghin è composto da diverse tribù o comunità. Ogni tribù, così come ogni individuo ha il proprio spirito totemico.

Di solito, questo tipo di totem è preso dagli animali nativi della regione in cui la tribù abita. Per esempio, una tribù del Clan della Tigre che vive in una regione paludosa nota per la ricchezza di rettili potrebbe essere la Tribù della Vipera.

## Effetti dei Totem Tribali

I totem tribali rivestono un piccolo ruolo nella vita quotidiana dell'individuo medio di Atruaghin. I personaggi che incontrano il loro animale totemico tribale allo stato selvatico hanno il 50% di probabilità che la creatura non li attacchi o fugga. Nei casi in cui l'animale scelga di fuggire o attaccare (la scelta viene effettuata dal DM in base alla natura degli animali), il resto dell'incontro si risolve normalmente.

Se l'animale non prova a scappare o attaccare, si comporterà proprio come se il personaggio non ci sia (l'animale lo ignora). Tale situazione cambia non appena il personaggio interagisce con l'animale (gettandogli contro un sasso o azioni simili): a quel punto l'animale agisce normalmente.

Non vi è alcun guadagno di punti esperienza (ma neanche penalità) nel combattere un animale totemico tribale. Tuttavia la tribù lo guarda dall'alto in basso, perché si crede che chiunque uccida l'animale totemico della sua tribù sfidi la sorte e getti rovina sulla sua gente.

### Totem del Clan

Ciascuno dei Clan di Atruaghin ha il suo proprio totem. Il tipo di totem è, ovviamente, quello da cui il clan trae il suo nome. Così, il totem del Clan dei Figli del Cavallo è, avete indovinato, un cavallo.

L'importanza dei totem dei clan è basata sui loro legami con i vari Immortali patroni che vegliano sui Clan di Atruaghin. Così i Figli della Tartaruga hanno la tartaruga di mare come loro totem, data l'importanza di questo animale per Ahmanni Cavalca-Testuggini, il loro patrono tra le fila degli Immortali.

### Effetti del Totem del Clan

Un personaggio di Atruaghin rispetta il totem del suo Clan, ma ciò ha ben poco effetto sulla sua vita quotidiana. Non si può, per esempio, aspettare che lo ignori, come fa il suo totem personale o tribale.

Il rispetto consueto per il totem del Clan è comunque forte. È vietato a chiunque uccidere gli animali totem del clan. Quelli che lo fanno vengono emarginati ed esiliati dal loro popolo. Di solito, nessun clan altro clan accoglierà questi vagabondi che diventano quindi degli eremiti.

Gli stranieri che uccidono un animale totem di un Clan sono semplicemente condannati a morte. Il tipo di esecuzione si basa sul modo in cui hanno ucciso l'animale. Se è morto rapidamente e senza soffrire l'esecuzione sarà altrettanto indolore. Se l'animale ha sofferto a lungo, però, i condannati subiranno una lunga e lenta agonia prima che la morte dia loro sollievo.

### Totem nella cultura di Atruaghin

Oltre agli effetti di cui sopra il totem riveste una serie di ruoli importanti nei rapporti tra clan, tribù, e persone. Il più importante, dal punto di vista del gioco, è il modo in cui i vari totem legano i personaggi insieme.

### Fratellanza totemica

Il rapporto più diretto che i personaggi Atruaghin possono avere è quello di fratelli di totem, ossia Figli di Atruaghin che condividono lo stesso totem personale. secondo i Clan Atruaghin, essere legati da spiriti totemici in questo modo è molto più importante che essere imparentati.

I fratelli totemici dovrebbero essere del tutto fedeli l'uno all'altro, fino al punto di sacrificare la loro vita per l'altro. Inoltre, due persone che condividono lo stesso totem deve sempre parlare sinceramente tra loro. Nessuna bugia, omissione di informazioni o altre forme di inganno sono consentite. Infatti, il legame che sussiste tra questi personaggi è così stretto che si sa sempre quando l'altro non dice tutta la verità. Ingannare il fratello totemico in qualunque modo è un crimine contro Atruaghin e la natura.

### Il racconto del Druido

Per molti anni ho studiato la natura. Tutti gli aspetti naturali, animali o vegetali, magici o meno, mi parlano ed io ascolto. Ho sentito il sussurro del vento fra i pini raccontare di terre lontane e delle nevi fredde del nord. Ho assaggiato l'acqua del mare avvertendo nel suo sapore salato gli eventi di altri continenti. Per me, tutto questo è meraviglioso e ogni vita è sacra.

Così, quando ho sentito dalle creature che vivono con me in questa foresta che siete in viaggio per incontrare i Figli di Atruaghin, ho capito che dovevo parlare con voi. Per molti abitanti delle città ed avventurieri che hanno viaggiato molto come voi il modo di vivere dei Figli sono strani ed insoliti. Se farete un passo sulla strada sbagliata, la loro punizione sarà rapida e mortale. Ascoltate le mie parole ed imparate.

I Figli di Atruaghin sanno molto sul mondo naturale. Percepiscono il sopraggiungere delle stagioni. Possono intendersi con i gli abitanti delle zone selvagge. Molti dicono, e non lo discuto, che i loro saggi, gli sciamani, sono tanto in comunione con il mondo come noi druidi.

Quando viaggerete tra loro loro, non fatevi beffe del loro amore per le cose semplici. Non lavorano il metallo e la lavorano la terra per la sola sussistenza. Anzi si adattano loro perchè la terra sia soddisfatta. Guardate e imparate. Essi sanno molto di ciò che è nascosto e possono mostrarvi cose che la tecnologia ha celato ai vostri occhi.

Il mio tempo qui è finito, la foresta mi reclama di nuovo a sè. Ricordate le mie parole. Aprite la vostra mente e ascoltate i Figli di Atruaghin.

# L'Ascensore Mistico di Atruaghin

Tari piegò la testa di lato ed esaminò l'altare più da vicino. Lentamente un sorriso si allargò sul volto e si mise a ridere. "Penso d'averlo trovato!" disse mentre tirava fuori un attrezzo di metallo sottile dalla sua saccoccia. Lo adoperò in fretta, con una agilità che raramente ho visto nella mia carriera di avventuriero, e poi fece un passo indietro. Non appena lo fece, uno dei pilastri d'oro ci apparve forzato e spaccato. Ancora una volta, Tari aveva trovato una porta che era sfuggito a tutti noi.

Cacciatore-di-Luna la oltrepassò e vi guardò dentro. I suoi lineamenti scuri sembravano angosciati, ma era evidentemente incuriosito. Provai a consolarlo, ricordandogli il guerriero preoccupato che il suo stesso sciamani ci aveva mandato qui alla ricerca delle risposte alle nostre domande sul passato di Atruaghin.

L'interno del pilastro, come l'esterno, era coperto da teschi, serpenti e facce di morti. Avendo una certa familiarità con la storia antica, ne riconobbi la fattura Azcana. In qualche modo, la consapevolezza che gli Azcani ed Oltechi si fossero estinti da migliaia di anni non mi era di molta consolazione in questo stano tempio.

Una volta dentro il tempio sentimmo improvvisamente delle voci provenire dall'esterno. I guerrieri Clan della Tigre che ci avevano dato la caccia fino a qui. Tari entrò fulmineamente in azione, chiudendo la porta, nella speranza che non avessero ancora scoperto la nostra posizione.

Non appena scattò il meccanismo di chiusura, ci assalì un improvvisa sensazione di precipitare e le pareti che erano state fino a quel momento opache, si divennero finestre trasparenti. Guardandovi attraverso ho visto che stavamo scendendo giù per una sorta di pozzo. Quale potesse essere la nostra destinazione finale, non riuscivo ad indovinarlo.

Molto al di sotto dell'altopiano su cui vivono i Clan di Atruaghin vi sono le rovine di un'antica città azcana. Conosciuta come Quauhnhuac, era il luogo in cui Atruaghin ed i suoi seguaci si rifugiarono quando furono costretti ad abbandonare il potere nel 1494 PI.

## Costruzione

Nel 900 PI, Atruaghin ritornò presso i resti di questa città un tempo grandiosa e si mise a creare un potente artefatto magico che permetteva di viaggiare facilmente tra la superficie ed il mondo interno. Dopo un secolo di sforzi, il dispositivo fu completato.

I saggi lo hanno paragonato ad un grande elevatore dell'ano e questa descrizione è molto vicino alla verità. Atruaghin iniziò il suo progetto con la creazione di un tunnel che andava dalle rovine del suo tempio nel palazzo

Quauhnhuac alla regione coperta da giungla tra le terre del Clan della Tigre e del Cavallo. Una volta che il pozzo fu completato, costruì un tempio sulla superficie del mondo che era identico a quello di Quauhnhuac in ogni dettaglio. Così, come una lunga corda ancorata alle estremità, aveva collegato i due mondi.

Per viaggiare tra i due templi, cominciò a plasmare un grosso cilindro di circa 7 metri di altezza e 3 metri di diametro. Il cilindro era un mezzo costruito con il più puro oro azcano e decorato all'interno ed all'esterno con i volti dei volti e delle anime tormentate dei malvagi. Una volta completata la capsula, fu collocata nel tunnel.

Per nascondere la natura del dispositivo, il veicolo fu progettato per essere una parte dell'altare in ciascuno dei templi. Così rimane celato alla vista quando si trova in uno dei santuari. Quando la capsula non è nel





## L'Ascensore Mistico di Atruaghin

tempio, una fiamma cerimoniale copre l'ingresso del pozzo. Così, fino ad ora nessuno ha mai trovato e utilizzato l'ascensore.

### Utilizzare il CONGEGNO

Utilizzare l'Ascensore Mistico di Atruaghin per viaggiare tra il Mondo Conosciuto ed il Mondo Cavo è cosa semplice, una volta rinvenuto l'ingresso nascosto per il veicolo. Non appena una o più persone (non vi è spazio per più di una decina) entrano e si chiudono la porta dietro, la capsula viene attivata. Come opzione, otto persone sono necessarie per tirare le leve onde mantenere fermo il veicolo in luogo. Queste persone rimangono indietro.

Viaggiando a grande velocità, accelera scendendo per il pozzo verso l'altro tempio. L'aria avvolgendo la superficie scolpita del veicolo provoca dei sibili come quelli di uno spirito torturato. Questo, assieme alla vista dello scorrere, a velocità elevatissima, delle pareti di pietra grezza attraverso le finestre della capsula è terrificante per coloro che non intuiscono la natura del manufatto.

A metà del viaggio, il veicolo salta

fuori dal tunnel in una grande "bolla" all'interno della crosta del mondo. Al centro di questa bolla, esattamente nel punto dove la gravità "vira" dall'orientamento che ha in un mondo a quello dell'altro, si trova un enorme vortice di fuoco. Come l'ascensore si immerge in questo affascinante, ma letale, spettacolo chiunque a bordo che sia di allineamento caotico muore subito. Un tiro salvezza contro il Raggio della Morte permette di evitare tale effetto. In questo modo il manufatto non è sfruttabile da quelle creature che servono l'Entropia. (Si veda lo schema riportato sulla foglio della mappa).

### I Templi

Ciascuno dei templi è nascosto agli occhi indiscreti del mondo esterno. Atruaghin non desidera che il suo dispositivo fornisca un accesso immediato alla superficie del mondo per i suoi nemici.

L'edificio nel Mondo Cavo è al centro di una città in rovina intrisa di leggende e mali oscuri. Solo i più coraggiosi (o temerari) viaggiatori possono avere l'occasione di imbattervisi. Questa estermità del

tragitto dell'Ascensore Mistico viene descritta nel modulo "IL MONDO CAVO - I Figli di Azca.

Il tempio nel Mondo Conosciuto si trova al centro di una fitta foresta. Inoltre, è circondato da una aura magica che induce la gente a camminarvi attorno. Quindi, un viaggiatore che si sta dirigendo dritto verso il tempio sarà inconsapevolmente dirottato su di un percorso circolare. Solo quelli che seguono uno sciamano possono passare la barriera magica.

Una volta all'interno di uno di questi edifici, sempre che si trovi un modo di accedervi, gli avventurieri scopriranno che sono splendidamente decorati con oro e pietra scolpita. Ognuno è un esempio della più alta arte e architettura azcana.

Al centro di ogni tempio si trova un grande altare. Molte colonne dello spessore di tre metri, decorate con i volti contorti dalla sofferenza di anime maligne, si ergono tutto attorno al santuario. Una di queste è una porta segreta che se aperta permette di accedere all'Ascensore Mistico di Atruaghin.

# Adattare gli Atlanti alle campagne di AD&D®

Molti di voi potrebbero essere giocatori bramosi del gioco ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Per vostra comodità, abbiamo incluso questa sezione per aiutarvi ad utilizzare questo atlante nella vostra campagna del gioco di AD&D®.

Le differenze fra il gioco di D&D® e quello di AD&D sono abbastanza piccole da far sì che l'adattamento non rappresenti un problema. Tuttavia, per coloro di voi che non sono familiari col gioco di D&D, vi sono alcuni dettagli che è necessario chiarire. Per facilitare la consultazione, gli argomenti compaiono in ordine alfabetico.

Quando adattate le avventure, ricordatevi che i personaggi di AD&D sono leggermente più forti ai bassi livelli, ma che i personaggi di D&D possono infliggere molti più danni a livelli medi ed alti.

Il gioco di D&D è progettato per prendere in considerazione livelli di gioco molto alti, fino ad un massimo del 36° livello. Sugeriamo di mantenere gli stessi livelli di esperienza fra i due giochi fino al 20° livello. Oltre esso, considerate che ogni due livelli del gioco di D&D equivalgano ad un livello nel gioco di AD&D, arrotondando per eccesso. In questo modo, un mago del 36° livello diventerebbe un arcimago del 28° livello nel gioco di AD&D.

Le nazioni degli Atlanti possono essere poste in altri mondi di gioco, come quelli descritti in FORGOTTEN REALMS™ Campaign Set o in WORLD OF GREYHAWK® Fantasy Game Setting. Ciò offre interessanti alternative di sviluppo per le regioni non ancora descritte, permettendovi di continuare la vostra campagna senza dover passare ad un altro gioco.

Muoversi fra le Gilde di Minrothad ed altri mondi campagna è possibile per mezzo del cancello planare posto in cima alla montagna Dimora dell'Immortale, sull'Isola del Commerciante (vedi Avventure). Allo stesso modo, uno dei poteri non ancora scoperti dell'artefatto elfico, la Quercia Scolpita, potrebbe essere usato per inviare i personaggi altrove nel Mondo Conosciuto o in altre dimensioni.

**Allineamenti:** I personaggi del gioco di D&D hanno solo tre allineamenti – Legale, Neutrale o Caotico. Nel gioco di AD&D, assegnate un allineamento Buono, Malvagio o Neutrale a seconda del contesto.

**Classe dell'Armatura (CA):** Nel gioco di D&D, la più elevata (peggiore) classe dell'armatura è 9. Nel gioco di AD&D, la più alta CA è 10.

**Classi:** Nel gioco di D&D, elfi, nani ed halfling sono vere e proprie classi di personaggi. Gli elfi del gioco di D&D corrispondono ad elfi guerrieri/maghi. I nani e gli halfling del gioco di D&D sono guerrieri. Ad alti livelli, i semi-umani del gioco di D&D utilizzano le Classi di Attacco, che rispecchiano migliori capacità di combattimento. Ignoratele nel gioco di AD&D. Per i guerrieri, i chierici, i maghi ed i ladri umani non ci sono cambiamenti.

**Distanze:** Tutte le distanze sono espresse in metri, anziché in centimetri. Fate conto che 1 metro equivalga ad 1 centimetro nel gioco di AD&D.

**Equipaggiamento:** La terminologia del gioco di D&D è molto simile a quella del gioco di AD&D. Il costo, l'ingombro, il danno in combattimento o la protezione in CA dell'equipaggiamento possono essere leggermente differenti, ma non a sufficienza da meritare menzione. Usate le statistiche di gioco di AD&D.

**Esperienza:** Anche l'esperienza totale accumulata differisce fra i due giochi ma, anche in questo caso, non abbastanza da avere un impatto sostanziale sul gioco. Tutti sono in grado di riconoscere la differenza fra un mago del 1° livello ed un mago del 15° livello... si spera!

**Immortali:** Sono l'equivalente delle divinità del gioco di AD&D. Gli Immortali sono spesso PNG che hanno raggiunto il 36° livello ed hanno completato un'eroica ricerca di qualche tipo. Gli Immortali appartengono a diverse sfere di potere, ad esempio:

**Materia:** di solito collegata agli esseri legali, ai tipi guerrieri, o all'elemento della terra. Contrapposta alla Sfera del Tempo.

**Energia:** di solito collegata al caos, ai maghi, o all'elemento del fuoco. Contrapposta alla Sfera del Pensiero.

**Tempo:** di solito collegata agli esseri neutrali, ai tipi chierici, o all'elemento della terra. Si oppone alla Sfera della Materia.

**Pensiero:** di solito collegata a tutti gli allineamenti, ai tipi ladri, o all'elemento dell'aria. Si oppone alla Sfera dell'Energia.

**Entropia:** non collegata a niente, salvo alla distruzione, essa si oppone a tutte le altre sfere. Corrisponde ai piani inferiori del gioco di AD&D. I signori dell'Entropia sono i demoni.

**Incantesimi:** Alcuni incantesimi del gioco di D&D hanno nomi leggermente diversi dalle loro controparti del gioco di AD&D. Usate semplicemente quello che si avvicina di più. Modificate il numero di incantesimi

memorizzati indicato per gli utenti di magia per farlo combaciare con le regole del gioco di AD&D.

**Ingombro:** Vedi MN o monete. Macchina della Guerra: Si tratta di un sistema di combattimento di massa sviluppato per il gioco di D&D, che non ha equivalenti nel gioco di AD&D. VB sta per Valore di Battaglia e viene usato solo nella Macchina della Guerra. Sugeriamo di usare il BATTLESYSTEM™ Fantasy Combat Supplement, efficace per entrambi i giochi.

**Maestria delle Armi:** Ignorate i dettagli del gioco di D&D relativi alla maestria delle armi, e sostituiteli con l'equivalente del gioco di AD&D.

**Monete (mn):** L'abbreviazione "mn" sta per "monete" ed è una misura del peso, equivalente alla mo del gioco di AD&D.

**Morale:** Ogni qualvolta i PNG o i mostri devono affrontare delle difficoltà, in particolare durante un combattimento, c'è la possibilità che essi si arrendano o fuggano. Usate il sistema di reazioni/fedeltà del gioco di AD&D.

**Mostri:** Alcuni dei mostri menzionati in questo supplemento non esistono nel gioco di AD&D. Sostituiteli semplicemente con un'altra creatura adeguata. Tenete d'occhio l'equilibrio del gioco; in alcune occasioni si verificano differenze di DV ed abilità speciali, che possono richiedere una modifica.

**Movimento:** Le velocità di movimento nel gioco di D&D sono indicate in metri/turno, e poi fra parentesi in metri/round. Nel gioco di D&D, 30 m/turno equivale a 30 cm/round nel gioco di AD&D.

**Possedimenti:** I possedimenti sono terre sotto il governo di un personaggio, come le baronie del gioco di AD&D. I governanti ricevono tasse dagli abitanti, nonché entrate grazie alle risorse naturali ed al servizio. La popolazione di un possedimento del gioco di D&D cresce di una media del 15 per cento, o 5d10 persone, al mese. Una volta raggiunti i 20 abitanti per chilometro quadrato, la crescita si stabilizza ad 1d5 per cento, o 5d10 persone. Usate i modelli di tassazione del gioco di AD&D.

**Round:** I round ed i turni sono usati alla stessa maniera in entrambi i giochi. Il gioco di D&D non usa le frazioni. Un round nel gioco di D&D equivale ad un minuto; un turno nel gioco di D&D equivale a 60 round. Per maggiore semplicità, usate gli equivalenti del gioco di AD&D senza convertire.



SUPPLEMENTO UFFICIALE

## I Clan di Atruaghin

di William W. Connors

Dalle ceneri di una cultura antica e di fieri guerrieri sorse una razza di persone diverse da qualsiasi altra nel Mondo Conosciuto.

Molto tempo fa, il potere di Blackmoor distrusse quasi completamente i possenti Azcani. Alcuni di loro, i più coraggiosi tra i coraggiosi, cercarono rifugio all'ombra di un grande altipiano. Per decenni, hanno lottato per preservare la loro vita e la loro cultura. Ora, secoli dopo, i loro segreti vengono rivelati. Dalla caccia al bufalo del Clan del Cavallo e quella alle balene del Clan della Tartaruga alle abitazioni dei Figli dell'Orso e dei malvagi Figli della Tigre, le cinque culture dei Clan degli Atruaghin sono illustrate in dettaglio.

I Clan di Atruaghin sono il quattordicesimo volume della serie degli Atlanti. Fornisce una descrizione completa della cultura, della storia e degli scopi dei nobili Figli di Atruaghin. Inclusi in questo prodotto vi sono:

- Un Libro del Giocatore di 48 pagine che contiene le regole per la creazione di un personaggio nativo delle terre di Atruaghin ed introduce lo Sciamano, una nuova classe di personaggio
- Un Libro del DM di 26 pagine che illustra la storia dei Clan, l'unico immortale che adorano e molti personaggi caratteristici
- Una grande mappa a colori dettagliata che mostra la geografia dell'altopiano di Atruaghin e le terre intorno.

Gia' pubblicati in questa serie:

- ATL 1: Il Granducato di Karameikos
- ATL 2: Gli Emirati di Ylaruam
- ATL 3: I Principati di Glantri
- ATL 4: Il Regno di Ierendi
- ATL 5: Gli Orchetti di Thar
- ATL 6: I Nani di Casa di Roccia
- ATL 7: Le Terre del Nord
- ATL 8: Le Cinque Contee
- ATL10: Gli Elfi di Alfheim
- ATL11: La Repubblica di Darokin
- ATL12: Il Khanato di Ethengar
- ATL13: Gli Elfi Oscuri
- L'Ascesa degli Imperi