

ATLANTE



ISLE
OF
DAWN

LIBRO PRIMO:

La Guida del Dungeon Master

di Aaron Allstone

Nota alla Traduzione Italiana

Questa traduzione dell'Atlante in scatola L'Alba degli Imperatori, descrive finalmente anche i due grandi imperi del MONDO CONOSCIUTO di D&D®, Thyatis ed Alphatia. Come di consueto, prima di lasciarvi alla lettura di questo fantastico supplemento, suddiviso come nella versione originale in tre volumi, bisognerà chiarire alcune scelte compiute durante l'elaborazione della traduzione italiana.

La traduzione è stata realizzata cercando di seguire le linee guida del Gazetteer originale in inglese, senza alterarne il contenuto. In diversi punti si è reso necessario interpretare il significato del testo, cercando di offrire un senso compiuto alla traduzione. Come spesso accade, alcuni punti in lingua originale risultano alquanto contorti e, in alcuni casi, senza un chiaro corrispettivo nella nostra lingua. In questi casi, si è cercato di tradurre utilizzando dei termini che si avvicinino il più possibile al senso della parola e lasciando invariati quelli che invece potrebbero aiutare a comprendere l'ambito geografico e culturale dell'ambientazione.

Naturalmente, sono stati mantenuti quasi tutti i termini "tecnici" utilizzati nelle traduzioni ufficiali di D&D® pubblicate dalla Editrice Giochi negli anni '80 e '90, con qualche piccola eccezione. In qualche caso specifico, come per il termine "magist," utilizzato in questo Atlante come titolo per indicare il ruolo di Demetrium presso la corte dell'Imperatore di Thyatis, e tradotto nel Manuale delle Regole Expert con "esperto di magia," si è preferito lasciare il termine originale "magist" per una semplice scelta stilistica. Ove necessario, sono state aggiunte delle piccole note per le opportune spiegazioni.

Questo atlante, sviluppato sulle diverse culture racchiuse all'interno dei due Imperi di Thyatis ed Alphatia, svela gli aspetti della vita quotidiana, le abitudini, la cultura e tutti gli altri aspetti culturali e geografici delle svariate nazioni che formano i due imperi antagonisti.

Per quanto riguarda i nomi, si è cercato di mantenerli il più possibile vicini all'originale, traducendoli quando possibile, e lasciando in lingua originale quelli che con la traduzione in italiano rischierebbero di perdere il loro vero significato o che potrebbero apparire come delle forzature. Pertanto, molti dei nomi delle città e delle stesse nazioni sono rimasti invariati o, in alcuni casi, viene riportato sia il nome originale in inglese che la sua possibile traduzione. Anche il numero delle pagine e le corrispondenze più o meno precise tra le due versioni, qui subiscono qualche piccolo cambiamento, specialmente nelle traduzioni del Libro Secondo e del Libro Terzo, che in italiano presentano un numero maggiore di pagine, dovuto soprattutto alla scelta di non rimpicciolire la grandezza dei caratteri utilizzati nel testo per non appesantire la lettura dei supplementi. Inoltre, anche le citazioni rimandanti ad altri Atlanti o libri di regole, sono state aggiornate in base alle versioni italiane (sia per quelle ufficiali tradotte dalla Editrice Giochi, sia per quelle tradotte in via non ufficiale). Di conseguenza, alcuni numeri delle pagine potrebbero non corrispondere. Naturalmente, ove necessario, sono state corrette le inesattezze con la solita nota esplicativa.

L'atlante è corredato di tabelle e mappe tradotte in italiano.

La presente traduzione è stata realizzata solo per uso privato e quindi ne è vietata la vendita, in quanto tutti i diritti dell'opera originale in inglese appartengono alla TSR Inc., una divisione della Wizard of the Coast Inc.

Buona lettura e buon divertimento con DUNGEONS & DRAGONS® e gli Imperi di Thyatis ed Alphatia.

Il Traduttore
thorikc

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

L'Alba degli Imperatori

di Aaron Allstone

Indice

LIBRO PRIMO: LA GUIDA DEL DUNGEON MASTER

Introduzione	2	Altri Territori	61
Thyatis	4	Svolgimento della Campagna	83
La Storia di Thyatis	4	Avventure	93
L'Atlante di Thyatis	8	Appendici	108-117
Personaggi di Città di Thyatis	23	Costi	108
I Mostri di Thyatis	32	Incantesimi Normalmente Studiati	109
La Campagna a Thyatis	33	Conversioni per AD&D	115
Alphatia	39	Schede	118-127
La Storia di Alphatia	39	Schema dello Squalo	128
L'Atlante di Alphatia	40		
Personaggi di Sundsvall	50		
I Mostri di Alphatia	56		
La Campagna ad Alphatia	59		

Crediti:

Ideazione: Aaron Allstone
Materiale Aggiuntivo: Mark Bennett
Editing: Karen S. Boomgarden
Direttore Editoriale: Bruce Heard
Copertina: Clyde Caldwell
Disegni Interni: Stephen Fabian
Cartografia: Dave Sutherland
Traduzione ed Impaginazione: thorike

DUNGEONS & DRAGONS, D&D® sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizard of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale, né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

©1989 TSR Inc.
Versione PDF 1.0 01/05/2017

INTRODUZIONE

L'Alba degli Imperatori è un set che si accompagna alla serie degli Atlanti. Come negli Atlanti precedenti, anche qui presenteremo una particolare area del Mondo Conosciuto... ma, a differenza dei lavori precedenti, non ci limiteremo ad una sola nazione. Oh no.

L'Alba degli Imperatori verte sui due più grandi imperi del Mondo Conosciuto: Thyatis ed Alphatia.

Thyatis

Thyatis, una volta niente più di un contrafforte nel continente occidentale, iniziò la propria ascesa dall'oblio mille anni fa per diventare la potenza dominante del mondo occidentale. Si tratta di un impero nel quale un contadino può combattere e cospirare lungo la strada per il trono imperiale... e ritrovarsi sul ceppo del boia appena compie il suo primo errore o mostra i primi segni di debolezza. Si tratta di un impero in cui le razze si mescolano liberamente, in cui l'organizzazione e l'efficienza rappresentano i tratti distintivi del carattere nazionale, in cui il commercio e l'arte di negoziare vengono insegnati ai bimbi sulle ginocchia delle loro madri.

Eppure, più di tutti questi tratti distintivi, l'abilità nel combattimento rappresenta l'abilità maggiormente ammirata dai Thyatiani di tutti i contesti razziali e di tutte le classi sociali. Solamente un uomo alla volta può detenere il trono; solamente coloro che sono eruditi e fortunati nel commercio sono in grado di accumulare enormi fortune mercantili. Ma chiunque, proveniente da qualunque parte dell'Impero, può diventare un cavaliere-guerriero e questo rappresenta il sogno e l'ambizione delle masse.

Alphatia

Alphatia, che iniziò la propria ascesa da regione mal popolata a grande potenza imperiale più di duemila anni fa, è una terra di misteri e tradizioni aliene. La magia rappresenta la linfa vitale di questa terra. Anche se chiunque può accumulare fama e fortuna, l'unico modo per governare, o anche per ricevere il rispetto dell'Imperatrice e del Gran Consiglio che governano l'Impero, è quello di conoscere l'arte della magia. I bambini appena nati, dai contadini più poveri alle viziate e stravaganti principesse reali, vengono esaminati dai maghi per determinare il loro potenziale magico. Quelli che mostrano anche il minimo accenno di capacità mistiche, vengono addestrati nelle arti dal momento dei loro più lontani ricordi.

Eppure, pur con tutta questa ossessione per un solo soggetto - l'arcano - gli Alphatiani sono noti per il mantenimento caotico e senza logica del loro impero. Si tratta di un impero nel quale l'uso di potenti magie può cambiare la natura stessa di intere città, ove i capricci dell'Imperatrice e del suo Consiglio diventano legge - anche se solo per un giorno - e ove il predominio sulle nazioni assoggettate viene mantenuto attraverso la paura e l'intimidazione, o per mezzo di eccentrici legami di sangue, o tramite la forza della pura magia, piuttosto che grazie all'efficienza gestionale ed all'imparzialità della legge.

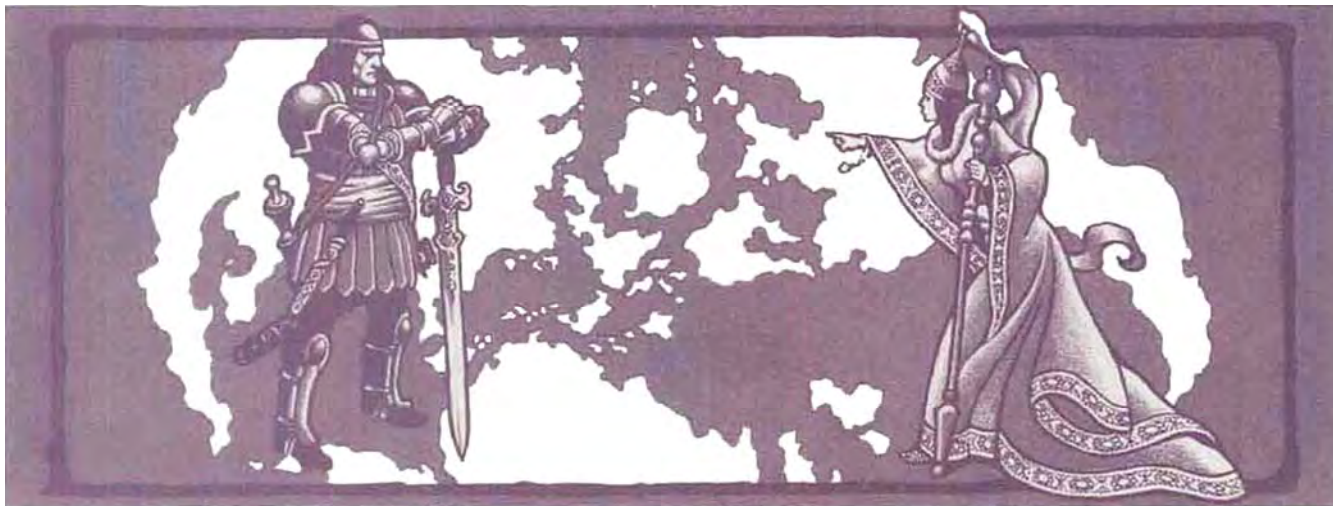
I DUE IMPERI A CONFRONTO

Non dovrebbe essere una sorpresa, quindi, che i due imperi siano diametralmente opposti. L'avversione dei Thyatiani per gli Alphatiani, e viceversa, è leggendaria. I due imperi hanno alle spalle una storia di lotte e di amarezza risalente a più di un millennio prima, al tempo in cui Thyatis era ancora una nazione.

Eppure, i due imperi non possono continuamente farsi la guerra a vicenda. Le guerre tra gli imperi indeboliscono tutti gli antagonisti e sostanzialmente li distruggono entrambi. Per questo, Thyatis ed Alphatia intrattengono relazioni commerciali l'una con l'altra, inviano ambasciatori nelle rispettive corti e mantengono tutti modi educati nei propri rapporti... Ma con furbizia ed instancabilità, manovrano per il dominio politico, si scontrano reciprocamente in terre lontanissime sui diritti coloniali e commerciali, cercano di mettersi in difficoltà a vicenda ed esultano l'una per gli errori dell'altra.

La guerra che scoppia di tanto in tanto solitamente dura fino a quando entrambe le parti non si sono stancate e necessitano di un po' di tempo per recuperare. Si negoziano e si firmano dei trattati e le due grandi potenze si rilassano per qualche altro anno o decennio di vigile attesa.

Questo è un set per ambientare una campagna in queste due potenze mondiali. Presi singolarmente, ognuno di essi rappresenta un bel posto da visitare ed esplorare. Ognuno di essi offre una miriade di opportunità di avventura e di guadagno. Tuttavia, nelle aree in cui i due imperi si incontrano, ove segretamente e senza sosta lottano per il controllo, eroi e furfanti possono far pendere la bilancia ed influenzare la storia futura del mondo



INTRODUZIONE

intero. Questo è tutto quello che troverete all'interno de *L'Alba degli Imperatori* ed è in questo contesto che i vostri Personaggi Giocanti eroi si troveranno ad affrontare le loro più grandi sfide.

Nota per i Giocatori

Il resto di questo volume è destinato solamente agli occhi del DM. Se avete intenzione di giocare una campagna ambientata a Thyatis o ad Alphatia, ma non siete il DM della campagna, non andate oltre nella lettura di questo libro. Gli altri due volumi presenti in questo set sono a vostra disposizione.

Letture Consigliate

I volumi che seguono sono state utili nella stesura de *L'Alba degli Imperatori* e se ne raccomanda la lettura ai DM ed ai giocatori:

L'intera serie degli Atlanti: *Il Granducato di Karameikos*, *Gli Emirati di Ylaruam*, *I Principati di Glantri*, *Il Regno di Ierendi*, *Gli Elfi di Alfheim*, *I Nani di Casa di Roccia*, *Le Terre del Nord*, *Le Cinque Contee*, *Le Gilde di Minrothad*, *Gli Orchetti di Thar*, *La Repubblica di Darokin* ed *Il Khan d'Oro di Ethengar*. Le storie della maggior parte di queste nazioni sono state influenzate da Alphatia, Thyatis o da entrambe; e queste nazioni rappresentano molte terre che i personaggi Alphatiani e Thyatiani possono esplorare.

L'X10: Freccia Rossa, Scudo Nero, di Michael S. Dobson, presenta un'utile panoramica delle nazioni continentali 200 anni dopo il periodo in cui sono ambientati gli Atlanti.

Il *CM1. La Prova dei Signori della Guerra*, di Douglas Niles, mostra la nazione del Norwold, luogo di frequenti contese tra Alphatia e Thyatis.

L'M1: Nel Maelstrom, di Bruce e Beatrice Heard, fa da trampolino di lancio, partendo dal Norwold verso un'odissea interstellare per esplorare le origini degli Alphatiani - e ciò che si lasciarono alle spalle quando giunsero sul Mondo Conosciuto.

L'M2: La Vendetta di Alphaks, di Skip Williams, continua la storia del tanto maltrattato Norwold e mostra l'ingerenza degli Alphatiani e dei Thyatiani in quei luoghi.

L'M5: Gli Artigli della Notte, di Paul Jaquays, esplora una valle perduta sull'Isola dell'Alba, la terra di mezzo contestata dai due imperi.

Tutte queste avventure sono di per sé coinvolgenti e costituiscono delle utili appendici quando vengono utilizzate con le serie degli Atlanti.

Thyatis

Prima di continuare con questa sezione, bisogna leggere il *Libro Secondo: Guida del Giocatore a Thyatis*. Questa lettura vi offrirà una solida comprensione di cosa sono i Thyatiani e di come vedono sé stessi.

Una volta fatto questo, tornate qui per apprendere la verità - dietro la storia dei Thyatiani, il funzionamento della loro società e quello che i Personaggi Giocanti troveranno nel momento in cui si avventureranno in questo impero.

La Storia di Thyatis —

Avete letto la "Storia di Thyatis" come appare nel *Libro Secondo: Guida del Giocatore a Thyatis*. Qui parleremo della storia di Thyatis come la conoscono gli Immortali - e voi, il DM.

Nel Periodo Prima della Storia

La storia della scoperta e della colonizzazione del continente settentrionale è esattamente come la ricordano i Thyatiani, con un'importante differenza - non vi furono dei re chiamati Thyatis, Kerendas e Hattias. Le tribù portavano già quei nomi da secoli o millenni, avendoli presi dalle lontane montagne meridionali ove erano soliti dimorare. Fu il floclore tribale ad inventare i tre re fratelli.

I Giorni del Saccheggio —

Semplicemente, non è vero che gli Alphatiani ebbero il desiderio di aggiungere le popolazioni Thyatiane al loro impero. Volevano sottomettere i Thyatiani solo per ottenere un po' di schiavi da lavoro, per avere accesso alle ricchezze minerali Thyatiane e per fermare i saccheggi dei pirati Thyatiani contro le loro spedizioni marittime. È tipico dell'ego Thyatiano credere il contrario.

L'Avvento degli Alphatiani

È vero che le conquiste degli Alphatiani furono un po' difficoltose. Le forze navali non magiche Alphatiane non riuscivano ad opporsi ai pirati Thyatiani. Ma una volta che gli Alphatiani decisero di riversare abbastanza magia sul problema, i Thyatiani caddero piuttosto velocemente.

Contrariamente al folclore, i Thyatiani furono per lo più sconfitti nell'arco di un anno, nel 192 PI. Quell'anno furono conquistate tutte le principali città. Nell'anno 190 PI, ogni singola tribù Thyatiana poteva dirsi sotto l'influenza Alphatiana e quindi i Thyatiani ricordano

questa lotta come più lunga e più nobile di quanto in realtà fosse mai stata.

La Lotta per la Libertà —

È vero che Lucinius Trenzantebium (il governatore designato da Alphatia per Kerendas) fu un potente mago (36° livello) ed un uomo molto intelligente. E che lui ed il suo amico ed alleato Zendrolion Tatriokanitas (generale dell'esercito di Kerendas) furono effettivamente i motivatori principali della ribellione Thyatiana.

Essi sapevano che Alphatia non poteva essere scacciata da Thyatis con la sola forza bruta e quindi, nel corso degli anni, architettarono un elaborato piano per la rivolta e misero su una propria rete di spionaggio.

Il loro piano faceva affidamento su un sacco di fattori:

La situazione ad Alphatia era peggiore di quanto fosse mai stata prima. La dipendenza dallo zzonga era ad un massimo storico. Per essere eletti al Gran Consiglio non era più necessaria la vera padronanza delle arti magiche; se un mago era inferiore al 36° livello, ma possedeva un imponente tesoro, il collegio elettorale del Consiglio era disposto ad essere cooperativo. Le tasse provenienti dagli stati assoggettati furono aumentate: l'Imperatore Kerothar IV voleva che le celebrazioni del Millennio del Secondo Impero Alphatiano fossero l'evento più grande, costoso e magnifico di tutta la storia dell'umanità... e di conseguenza, per far sì che questo potesse avvenire, ridusse la sua nazione e gli stati assoggettati sul lastrico.

All'inizio del 988° anno dell'Impero Alphatiano, Lucinius e Zendrolion organizzarono l'assassinio simultaneo dei più potenti maghi Alphatiani presenti all'interno del Protettorato di Thyatis. Di fronte ad un pubblico a Kerendas, Lucinius comunicò ai maghi Alphatiani sopravvissuti che il Protettorato di Thyatis ora era il Regno di Thyatis - con lui come Re. Successivamente duellò fino alla morte con il mago più potente tra quelli ancora in vita.

A dire il vero, non fu un duello leale. Lucinius fece in modo che il suo avversario fosse drogato dallo zzonga ed incapace di concentrarsi sui suoi incantesimi. Ma gli altri Alphatiani non lo sapevano; essi videro che il più potente fra loro era stato fatto a pezzi ed eliminato da un moccioso Thyatiano. Una volta rilasciati da Lucinius tornarono di corsa dal loro Imperatore.

Lucinius e Zendrolion inviarono le loro navi messaggere ed i loro diplomatici a più non posso... a tutti gli altri stati assoggettati da Alphatia. Non cercarono di convincerli

ad unirsi a Thyatis; essi inviarono i loro diplomatici e bardi più abili per allietarli con notizie, voci e canzoni sulla meravigliosa rivolta di Thyatis. I governanti degli altri stati, anch'essi prosciugati dal potente impero, guardarono a questi eventi con vivo interesse.

E così giunsero le inevitabili rappresaglie Alphatiane. La marina militare portò gli eserciti. Lucinius rispose con ottime forze navali provenienti da Città di Thyatis, con la possente cavalleria Kerendana, con gli elfi della foresta occidentale, con la feroce fanteria di Hattias, con nani mercenari provenienti da Casa di Roccia e con delle unità speciali composte da chierici di alto livello. Naturalmente, le unità Thyatiane della marina Alphatiana rinnegarono le loro alleanze imperiali e si scagliarono dalle retrovie contro la marina Alphatiana. Questa prima ondata di rappresaglie fu frantumata.

Alphatia inviò nuove navi, nuove truppe e - questa volta - maghi. Lucinius e Zendrolion combatterono cercando di impedire al nemico di attaccare e di muoversi, manovrando le loro forze per combattere i maghi, sfruttando la consocenza di Lucinius per farli fuori uno ad uno utilizzando degli assassini, facendo in modo che le posizioni delle loro basi mobili e quelle dei loro sottoposti rimanessero un mistero per i maghi Alphatiani.

Alla fine, come sapevano che sarebbe accaduto, altri stati assoggettati dagli Alphatiani si alzarono in rivolta - contando sulla confusione creata da Thyatis in modo da avere il tempo sufficiente per consolidare il loro potere. Improvvisamente, gli Alphatiani si trovarono a combattere delle guerre su ogni fronte.

Nel bel mezzo di tutta questa confusione, iniziò a girare una bizzarra diceria che Lucinius possedesse un potente veleno con il quale avrebbe potuto assassinare qualunque nobile Alphatiano - ma che il succo dello zzonga rappresentasse un antidoto sicuro. La diceria, naturalmente, era falsa, creata e diffusa dallo stesso Lucinius - ma tanti maghi Alphatiani e comandanti militari presi dal panico si drogarono talmente tanto di zzonga che i piani dei militari Alphatiani furono ostacolati e fallirono totalmente.

La combinazione dei fattori - la rivolta degli stati assoggettati e, conseguentemente, di molte delle migliori unità dell'esercito e della marina Alphatiana; il declino economico già messo in moto dall'abuso delle tasse dell'imperatore Alphatiano; e lo sprofondamento dei maghi più potenti e di alcuni dei migliori leader militari in un drogato disinteresse - furono devastanti per Alphatia. All'improvviso l'impero si ritrovava con poche buone truppe, pochi

soldi, pochi leader, pochi maghi ed un Gran Consiglio che non era così potente come tutti pensavano che fosse. Alphatia si ritrovò improvvisamente a combattere una guerra persa. Kerothar IV fu deposto ed Alphas VI ascese al trono imperiale.

Al fine di salvare il suo impero da ulteriori danni, Alphas fu costretto a fare delle scelte difficili. Egli stipulò un trattato di pace con Re Lucinius e così fu in grado di utilizzare le sue forze militari per riprendere il controllo del resto del suo impero. Tuttavia questa decisione costò ad Alphatia la perdita di Thyatis, praticamente per sempre.

La Lotta - L'Altra Storia –

Come riporta la storia per i giocatori, il Generale Zendrolion uccise Lucinius ed i suoi collaboratori, i re delle Isole della Perla e di Ochalea, sostenendo di aver scoperto che Lucinius era impazzito per via delle sue magie Alphatiane.

Naturalmente, non era questa la verità. Zendrolion bramava il trono di Thyatis dal principio. Una volta che era stata tolta di mezzo Alphatia e che Lucinius non era più necessario per l'indipendenza Thyatiana, Zendrolion lo assassinò - ed i re andarono a fargli visita - e rivendicò la sovranità di tutte e tre le nazioni. In questo modo diventò l'Imperatore Zendrolion I.

Per quanto riguarda il fatto se il tradimento Thyatiano fu un risultato dell'indignazione degli Immortali o semplicemente la storia che si ripete - nessuno lo sa. È vero che i politici Thyatiani sono quelli più infidi ed egoisti di tutto il mondo; ma questa potrebbe rappresentare semplicemente una prassi in auge.

I Primi Giorni dell'Impero –

L'Imperatrice Valentia era davvero così intelligente e scaltra come appare nella storia. Un PG studioso, facendo delle ricerche, scoprirebbe che era la sorellastra (non riconosciuta) di Lucinius, vi sono delle indicazioni che fosse anche una maga; questo corrisponde al vero. Ciò che è anche vero, è che dopo la sua presunta "morte" ella intraprese il Sentiero della Dinastia ed alla fine raggiunse l'Immortalità. Valentia ora è conosciuta come l'Immortale Tarastia, Patrona della Giustizia e della Vendetta, sebbene non sia noto il fatto che Tarastia una volta fosse l'Imperatrice Valentia.

L'Epoca Rabiosa

Non è noto ai mortali, ma gli Hattiani furono ispirati a compiere la loro

rivoluzione - e furono ispirati, nel corso dei millenni, alle loro dottrine di separazione e odio - dall'Immortale Thanatos. Non si tratta di un grande piano architettato da Thanatos; si tratta solo del modo in cui si diverte. Nel corso dei secoli, Thanatos ha preso molte identità mortali ed ha preso le sembianze di molti differenti fomentatori d'odio tra gli Hattiani. Egli fa la stessa cosa in ogni parte del mondo... causa problemi.

Gli Anni delle Rivolte/ Il Decimo Secolo

In questi anni stava accadendo che il resto del mondo occidentale si stava mettendo al passo con Thyatis in termini di sofisticatezza militare e magica... e Thyatis fu presa imprerata. L'Impero si era cullato troppo a lungo, sicuro della propria superiorità, così a lungo da aver dimenticato come combattere. Una volta che le aree assoggettate iniziarono a ribellarsi, Thyatis non fu in grado di riprendere quei territori perduti.

Come potete osservare, la sua risposta fu quella di assalire aree ancora più deboli - in particolare Traladara ed i territori non colonizzati del lontano nord. Tuttavia, la situazione si rivelò abbastanza grave da far sì che gli Alphatiani riuscissero ad invadere e, per breve tempo, a conquistare Città di Thyatis.

Per ironia della sorte, quella fu l'invasione che contribuì a capovolgere l'invisibile declino dell'impero. L'indignazione dell'impero per l'assalto Alphatiano, spronato dall'energica guida del nuovo Imperatore Thincol I, contribuì a riportare l'Impero Thyatiano di nuovo alla ribalta.

La storia del "salvataggio" di Thyatis ad opera di Thincol e la sua ascesa al trono imperiale risulta pressapoco autentica. Le sue motivazioni difficilmente furono nobili, ma le sue azioni sono incontestabili.

Sinossi Storica per il DM –

Questa sequenza temporale serve come sinossi storica sia per Thyatis che per Alphatia, in modo da salvarci dalla difficoltà di duplicare il materiale e per evitarvi di dover saltare avanti e indietro tra le linee temporali. Nel momento in cui arriverete alla sezione "La Storia di Alphatia," verrete rimandati qui per la cronologia degli eventi.

PI: Prima dell'Incoronazione

DI: Dopo l'Incoronazione

AA: Anno Alphatiano (calcolato dal momento dell'Approdo Alphatiano su questo mondo)

Nella cronologia temporale riportata di seguito, le prime date - quelle che riportano cifre più tonde - sono solo delle approssimazioni. L'Approdo Alphatiano e l'Incoronazione del Primo Imperatore Thyatiano rappresentano delle eccezioni; questi eventi si verificarono esattamente negli anni indicati.

5000 PI / -4000 AA: Sul Mondo Conosciuto fiorisce la prima civiltà degli elfi nel Continente Meridionale, nelle aree attualmente sotto la calotta polare meridionale. Lontano nella galassia, su un altro mondo, una razza di umani dalla pelle pallida chiamati Alphatiani iniziano l'ascesa al loro predominio e cominciano a studiare potenti magie.

4000 PI / -3000 AA: Sul Mondo Conosciuto la civiltà umana di Blackmoor provoca un'aumento meteorico a causa della sua grande ascesa con potenti scienze e tecnologie. Sul mondo degli Alphatiani, gli Alphatiani sconfiggono la civiltà dei Cypris... ed iniziano ad assimilarla.

3500 PI / -2500 AA: Sul Mondo Conosciuto la civiltà di Blackmoor è al suo culmine, commerciando e mantenendo scambi culturali con gli Elfi del Sud. Sul mondo degli Alphatiani, la civiltà Alphatiana/Cyprica utilizza le proprie conoscenze magiche per dare inizio alla colonizzazione ed alla conquista dei pianeti vicini ed all'esplorazione dei Piani degli Elementali.

3000 PI / -2000 AA: Sul Mondo Conosciuto la civiltà di Blackmoor giunge ad una fine violenta, in quanto dei potenti dispositivi di Blackmoor esplodono, spostando l'asse del pianeta. Blackmoor diventa il polo nord; il luogo ove si trova la civiltà elfica diventa il polo sud; la civiltà scompare. Il resto del mondo come è conosciuto oggi diviene lentamente abitabile via via che il ghiaccio recede verso i nuovi poli. Sul mondo degli Alphatiani, l'aggressività Alphatiana è stata lentamente soppiantata dall'autoassorbimento Cyprico; le conquiste degli altri pianeti e le nuove colonie vengono lasciate a sé stesse, così come lo studio Alphatiano della magia guarda verso l'interno.

2000 PI / -1000 AA: Sul Mondo Conosciuto la civilizzazione fa la sua comparsa con la tecnologia dell'Età del Bronzo e, in alcuni luoghi, dell'Età del Ferro. Inizia a formarsi una cultura lungo il Fiume Nothia.

1500 PI / -500 AA: Sul Mondo Conosciuto La cultura Nithiana inizia la sua ascesa nelle terre oggi note come Ylaruam.

Thyatis

- Sul mondo degli Alphatiani, la civiltà ha raggiunto la totale padronanza del suo ambiente; le grandi università sono al culmine dei loro poteri e stanno appena iniziando ad indulgere in serie competizioni accademiche ed alterchi.
- 1100 PI / -100 AA: L'espansione coloniale Nithiana raggiunge il proprio limite ad oriente con la costituzione della colonia di Thothia sull'Isola dell'Alba.
- 1090 PI / -90 AA: Sul mondo degli Alphatiani, i Seguaci della Fiamma danno inizio alla loro accesa rivalità con i Seguaci dell'Aria.
- 1077 PI / -27 AA: Sul mondo degli Alphatiani, sporadicamente deflagra la violenza tra i Seguaci della Fiamma ed i Seguaci dell'Aria.
- 1010 PI / -10 AA: Sul mondo degli Alphatiani, scoppia una pace momentanea come risultato della proposta accademica di redigere un dibattito saggistico tra i Seguaci della Fiamma ed i Seguaci dell'Aria.
- 1009 PI / -9 AA: Sul mondo degli Alphatiani, l'Imperatore Alphaks dichiara arbitrariamente la vittoria della Fiamma nel dibattito. L'indignazione, la protesta e la ribellione sfociano in una rivolta; i Seguaci della Fiamma combattono contro i Seguaci dell'Aria.
- 1000 PI / 0 AA: Sul mondo degli Alphatiani la guerra tra i Seguaci dell'Aria ed i Seguaci della Fiamma raggiunge il suo apice. I Seguaci della Fiamma vengono sconfitti. Alphaks viene bandito. La vecchia Alpathia è distrutta; i Seguaci dell'Aria giungono sul Mondo Conosciuto per colonizzarlo (**Approdo Alpathiano**). Sul Mondo Conosciuto, la cultura Nithiana raggiunge il suo apice; è il primo impero del mondo dopo la caduta di Blackmoor. Gli spostamenti tribali delle razze non umane nel continente occidentale distruggono l'Età dell'Oro dell'antica Traldar (ora Karamaikos), mettono in pericolo la civiltà dei nani di Casa di Roccia e limitano l'espansione di Nithia nella parte meridionale del continente.
- 600 PI / 400 AA: I guerrieri meridionali delle tre tribù (Thyatiani, Kerendani e Hattiani) migrano dai continenti meridionali verso nord.
- 500 PI / 500 AA: La cultura Nithiana viene annientata dagli Immortali e la maggior parte della sua conoscenza viene cancellata dalle menti e dai ricordi degli uomini mortali. Gli Alphatiani, che avevano ampliato i contatti con i Nithiani attraverso la colonia di Thothia, non si ricordano più di loro; i Thothiani vengono lasciati con la vaga leggenda/ricordo che una volta erano un popolo potente, sull'Isola dell'Alba, e che gli Immortali li abbandonarono; la maggior parte dei chierici Thotiani abbandonarono il culto degli Immortali per un nuovo genere di misticismo.
- 192 PI / 808 AA: Gli Alphatiani decidono di annettere Thyatis nell'impero.
- 190 PI / 810 AA: Gli Alphatiani finalmente riescono a sottomettere i Thyatiani.
- 2 PI / 998 AA: Il governatore Lucinius Trezantebium di Kerendas assassina i maghi Alphatiani, si autoproclama Re di Thyatis. Ha inizio la prima Grande Guerra tra Thyatis ed Alpathia.
- 0 PI / 1000 AA: La Guerra Thyatiana/Alphatiana è ad un punto morto.
- 12 PI / 1012 AA: I Thyatiani costruiscono una stazione commerciale chiamata Capo Alpha nel territorio neutrale sulla Baia Grande; ciò viola il Trattato di Edairo.
- 15 PI / 1015 AA: Dei saccheggiatori provenienti dalle Terre del Nord, pagati da Alpathia, distruggono la stazione commerciale di Capo Alpha; la stazione non viene ricostruita.
- 20 PI / 1020 AA: L'Imperatore Zendrolion muore; sua moglie, Valentia la Giustiziera realizza la sua Proclamazione dei Cittadini.
- 150 PI / 1150 AA: I Thyatiani iniziano a colonizzare la regione sud-orientale di Ylaruam, schiavizzando, assorbendo e disperdendo le popolazioni indigene.
- 250 PI / 1250 AA: Gli Alphatiani iniziano a colonizzare la zona settentrionale e centrale della pianura costiera di Ylaruam, disperdendo e riducendo in schiavitù le popolazioni indigene.
- 313 PI / 1313 AA: Gli Hattiani si ribellano e proclamano l'indipendenza del loro regno. L'Imperatore Alexian II li sconfigge e ristabilisce la supremazia Thyatiana sulla parte settentrionale del paese.
- 395 PI / 1395 AA: I Seguaci della Fiamma sopravvissuti, che ora si fanno chiamare Flaem (Fiamme), giungono dai loro lunghi viaggi e si stabiliscono nella terra che un giorno sarà chiamata Glantri.
- 400 PI / 1400 AA: Ostland raggiunge il picco massimo delle aggressive incursioni in acque Thyatiane ed Alphatiane. Gli esploratori Flaemish scrutando il loro nuovo mondo, scoprono che i Seguaci dell'Aria hanno costruito essi stessi un potente impero nell'Est.
- 500 PI / 1500 AA: Le colonie Thyatiane ed Alphatiane all'interno delle aree costiere Alasiyane iniziano a scontrarsi; queste guerre coloniali andranno avanti per tre secoli.
- 571 PI / 1571 AA: Thyatis predispone delle prigioni su cinque isole di Ierendi colonizzate dagli halfling.
- 586 PI / 1586 AA: Thyatis, in guerra contro Alpathia, ed avendo urgentemente bisogno di navi e porti per la costruzione navale, si impadronisce allo stesso tempo degli isole di Ierendi a spese degli halfling e di tutte le navi presenti nel porto. Gli halfling danno inizio a rappresaglie piratesche contro le spedizioni marittime Thyatiane; ciò perdura ancora oggi.
- 600 PI / 1600 AA: Una rivolta nelle prigioni sulle isole di Ierendi scaccia la presenza Thyatiana.
- 614 PI / 1614 AA: Vestland si dedica al commercio con Thyatis ed Alpathia.
- 644 PI / 1644 AA: Le incursioni Thyatiane di rappresaglia nei confronti di Ierendi vengono respinte.
- 700 PI / 1700 AA: Gli attriti tra le colonie Alphatiane e Thyatiane in Alasiya si aggravano; incursioni e piccoli conflitti diventano una cosa comune.
- 713 PI / 1713 AA: Corsari Thyatiani in esplorazione all'interno delle acque di Ierendi vengono distrutti; l'interesse Thyatiano di avere Ierendi come colonia svanisce.
- 728 PI / 1728 AA: Le colonie Alphatiane in Alasiya prendono il sopravvento e distruggono completamente diverse colonie Thyatiane. Le voci che parlano di buone terre Flaemish occidentali attirano i contrariati sopravvissuti Thyatiani, molti dei quali decidono di fare da pionieri in quelle terre.
- 730 PI / 1730 AA: I coloni Thyatiani raggiungono le terre Flaemish e rapidamente nascono degli attriti con i Flaemish. Ad Alpathia, le filosofie della maga Mylertendal iniziano a catturare l'immaginazione popolare.
- 784 PI / 1784 AA: Un colono Thyatiano uccide un lord Flaemish.
- 785 PI / 1785 AA: A Glantri, i coloni Thyatiani e gli elfi alleati vengono sconfitti dai Flaemish nella Battaglia di Braejr.
- 786 PI / 1786 AA: Nelle terre Flaemish giunge un Lord Alphatiano di nome Halzunthram, si schiera con la coalizione Thyatiana/Elfica e sconfigge i Flaem, assumendo effettivamente il controllo dell'area.
- 788 PI / 1788 AA: Halzunthram assume il controllo del consiglio governativo della regione e dichiara la zona come Protettorato di Alpathia. Gli elfi proclamano la propria indipendenza; i

- Flaem ed i Thyatiani si uniscono contro Halzunthram .
- 827 PI / 1827 AA: Le armate di Suleiman Al-Kalim scacciano gli Alphatiani dall'Alasiya.
- 828 PI / 1828 AA: Lord Alexander Glantri, di discendenza Thyatiana, cattura Halzunthram, conferma l'indipendenza della regione e disperde la presenza Alphatiana in quell'area. Braejir viene ridenominata Città di Glantri in suo onore.
- 830 PI / 1830 AA: L'ultima colonia Thyatiana dell'Alasiya, Tameronikas, viene conquistata dalle forze di Suleiman Al-Kalim; i Thyatiani, intesi come potenza, vengono scacciati dall'Alasiya.
- 900 PI / 1900 AA: Il nuovo Imperatore di Thyatis, Gabrionus IV, da inizio ad una nuova politica espansionistica. Thyatis conquista la prima città di Traladara, Marilenev, chiamandola col nome di Specularum, e rivendica l'intera Traladara come protettorato Thyatiano. I Thyatiani conquistano e si insediano ulteriormente nell'Isola dell'Alba, esercitano pressioni sulle Terre del Nord e costruiscono, stabilendovisi, la città di Oceansend nel Norwold.
- 938 PI / 1938 AA: Ad Oceansend nasce, da madre Thyatiana e da padre Vestlander, un giovane contadino, Thrainkell Torson.
- 950 PI / 1950 AA: Ostland affronta un fronte unito di belligeranti nazioni delle Terre del Nord e stipula una formale alleanza con Thyatis.
- 956 PI / 1956 AA: Un contadino guerriero, Thrainkell Torson diventa gladiatore a Città di Thyatis; viene chiamato Thincol Torion (il miglior nome equivalente nella lingua Thyatiana) e successivamente Thincol l'Impavido.
- 959 PI / 1959 AA: L'Imperatore Alphatiano, irritato dall'ennesimo trattato infranto dai Thyatiani, invia il proprio esercito a compiere un improvviso assalto contro Thyatis. Vengono invase le postazioni Thyatiane sull'Isola dell'Alba; le forze Alphatiane trascorrono l'inverno sull'Isola dell'Alba preparandosi ad aggredire la madrepatria Thyatiana.
- 960 PI / 1960 AA: L'Assalto Alphatiano della Lancia raggiunge il continente Thyatiano; le forze Alphatiane entrano a Città di Thyatis ed uccidono l'Imperatore Gabrionus IV. Il gladiatore Thincol l'Impavido, con l'appoggio delle forze dei gladiatori e dell'esercito mette in salvo Gabriela, la figlia di Gabrionus, e respinge gli Alphatiani. Thincol sposa Gabriela ed assassina i generali fino a che non riesce ad avere l'esercito in pugno e si autoproclama Thincol I Torion. Oceansend, nel Norwold, coglie l'occasione per liberarsi del controllo Thyatiano e proclama la propria indipendenza. Thyatis impiega due anni per riprendere il controllo dei territori persi sull'Isola dell'Alba. Tutti i cavalieri noti dell'Ordine del Dragone Bianco vengono catturati e giustiziati. I pochi superstiti provenienti dal sottosuolo vengono successivamente accolti nella Flotta Aerea di Retebius e nei Cavalieri dell'Aria, e sono dei ferventi oppositori dei Thyatiani.
- 962 PI / 1962 AA: La Principessa Eriadna di Alpathia suggerisce civilmente al padre, l'Imperatore Tylon IV, di rinunciare alla corona. L'Imperatore compie questo passo e lei viene incoronata come Imperatrice Eriadna la Saggia di Alpathia.
- 970 PI / 1970 AA: Il Duca Stefano Karameikos III del Ducato di Machetos di Thyatis assume il controllo di Traladara, rendendola indipendente da Thyatis e rinominandola Karameikos.
- 985 PI / 1985 AA: L'Imperatrice Eriadna decide di colonizzare la zona occidentale e dispone la costruzione di una nuova città fortificata sulle rovine della stazione di Capo Alpha, distrutta nove secoli e mezzo prima.
- 992 PI / 1992 AA: L'Imperatrice Eriadna di Alpathia acconsente alla richiesta del figlio Ericall di poter avere un regno tutto suo. Gli concede la città di Alpha nel Norwold, l'inconsistente titolo di re di quella nazione ed un elevato livello di autonomia.
- 995 PI / 1995 AA: Re Ericall del Norwold concede il governatorato di Landfall al suo fratellastro Lernal la Sciacquetta.
- 1000 PI / 2000 AA: Ora. Tutti gli Atlantici del Mondo Conosciuto di D&D® sono ambientati in questo periodo.

L'Atlante di Thyatis

In questa descrizione dell'Impero Thyatiano, vi forniremo la breve descrizione di molti dei luoghi interessanti dell'Impero. Sentitevi liberi di approfondire questi luoghi ed anche quelli non presentati nei dettagli e di incoraggiare i giocatori, i cui personaggi provengono da quelle aree, a creare ulteriori dettagli per esse.

Sulla mappa pieghevole viene riportata la mappa del continente di Thyatis; fate riferimento ad essa durante la lettura di questa sezione.

La Baronia di Biazzan —

Popolazione: 30.000 abitanti (comprese le comunità)

Descrizione: Si tratta di una bassa e ricca vallata circondata da ripide colline; a nord vi sono le Montagne Altan Tepes. Un sacco di carovane commerciali passano attraverso Biazzan, da Ylaruam a Thyatis e viceversa, ma per gran parte, si tratta di una protetta e tranquilla regione.

Costumi: Qui vivono molti individui di discendenza Alasiyana, per questo molti PNG porteranno nomi, vestiti e costumi Alasiyani.

Note Storiche: L'area fu colonizzata dagli Alasiyani secoli fa, poi fu presa da Thyatis (il nome della regione, Biazzan, rappresenta la corruzione del nome del primo colono della regione Selim ben Hassan).

Luoghi: Vedere di seguito le voci distinte per *Biazzan* e *Forte Nicos*.

Personalità: *Barone Babrak Biazzan* (G14, L). Il barone è un guerriero di 14° livello con un'educazione Thyatiana e l'amore per gli ornamenti e gli accessori Alasiyani. Egli possiede una *scimitarra (spada normale)* +2 ed un *tappeto volante*.

Biazzan

Popolazione: 12.500 abitanti. Questa è composta al 90% da umani, al 5% da elfi, al 3% da nani, al 2% da halfling.

Descrizione: Si tratta di una piccola e tranquilla città che ha finito per essere dominata dal suo grande mercato e dalla famosa Università di Biazzan, un polo culturale nella Thyatis continentale. La metà della popolazione cittadina è composta da studenti, un quinto da docenti e dipendenti dell'università ed il resto degli abitanti che lavorano per la città o nel commercio mercantile. La città è priva di mura; fa affidamento sulla protezione di Forte Nicos a nord.

Regole: All'interno della città non possono essere indossate armature né portate armi più grandi dei pugnali (con l'eccezione del personale militare e delle

guardie cittadine). Le guardie cittadine sono molto accorte nell'arrestare coloro che creano problemi.

Luoghi: Il *Grande Mercato* è un ampio spazio all'aperto al centro della città; di solito, le carovane commerciali si fermano qui per dare una giornata di riposo ai loro animali e per effettuare un po' di scambi commerciali prima di continuare a sud verso Kerendas o a nord verso gli Emirati. L'Università di Biazzan occupa diversi isolati nella zona meridionale al limitare della città ed è composta da numerosi grandi e bassi edifici che ospitano al loro interno grandi biblioteche ed aule didattiche.

Forte Nicos

Popolazione: 300 abitanti (tutti militari).

Descrizione: Situato su un fianco della montagna che si affaccia su un passo cruciale all'interno degli Altan Tepes, questo forte protegge Thyatis dalle intrusioni Ylari. Anche se il Forte si trova all'interno della Baronia di Biazzan, il suo comandante non risponde al Barone - risponde solamente all'esercito di Thyatis. Il forte controlla diverse trappole con caduta massi progettate dai nani di Casa di Roccia. L'intera serie di trappole, se fatte scattare, libererebbero abbastanza rocce da bloccare il passo almeno per diverse settimane (il tempo necessario alla guarnigione di Forte Nicos per ripulirlo). Nel caso una di queste trappole venisse fatta scattare, essa riuscirebbe a schiacciare diverse decine di soldati nemici e per ripulire la zona dai detriti sarebbero necessarie almeno tre giornate di lavoro.

La Baronia di Buhrohur —

Popolazione: 15.000 abitanti (comprese le città). È composta quasi al 100% da nani.

Descrizione: Questo roccioso territorio di montagna fu colonizzato per lo più dai coloni nani provenienti da Casa di Roccia.

Regole: Coloro che non sono nani, ad eccezione dei rappresentanti imperiali e degli abitanti della Baronia (per lo più minatori) che non appartengono alla razza nanica, quando viaggiano attraverso questo territorio devono essere accompagnati da nani di Buhrohur.

Costumi: I nani di questo luogo sono molto simili ai nani di Casa di Roccia: creativi, amanti dell'oro e dei combattimenti, taciturni nei confronti di genti che appartengono ad altre razze.

Note Storiche: Questa terra ceduta ai nani che aiutarono Re Lucinius a conquistare l'indipendenza Thyatiana e che successivamente costruirono l'imponente palazzo dell'Imperatore Zendrolion, tutt'ora

esistente all'interno di Città di Thyatis.

Luoghi: La città di *Makrast*.

Makrast (Montagna Spaccata)

Popolazione: 3.000 abitanti.

Descrizione: Makrast è il nome di un'enorme catena montagnosa con una fenditura sul versante occidentale - sembra che sia stata colpita dal più gigantesco di tutti i fulmini in un qualche periodo primordiale. La città di Makrast, costruita molto tempo fa dai coloni nani, si trova ai piedi della montagna. Circa il 20% della città si trova in superficie; il resto si trova sottoterra, all'interno di caverne naturali e di gallerie scavate dai nani nel corso degli ultimi mille anni.

Regole: Coloro che non sono nani, ad eccezione dei rappresentanti imperiali, devono essere accompagnati dai nani di Makrast. Fatta eccezione per i rappresentanti imperiali e per coloro che vengono invitati dalla Baronessa, nel periodo che intercorre tra il crepuscolo e l'alba, nessun individuo che non appartenga alla razza nanica può rimanere all'interno della città.

Personalità: *Baronessa Gilla Blyskarats* (Clan Farkres, governante del clan di Buhrohur) (N-C12, L, di Kagyar). La baronessa, che ricopre da poco il suo ruolo di governante e che è ancora nubile, è stata ben addestrata a ricoprire questo ruolo da suo padre, il vecchio barone. La baronessa intende mantenere in funzione le miniere d'oro, rendere la città ed i confini baronali sicuri e magari svolgere anche un po' di avventure sotto falso nome... quando il tempo lo consente. Aspetto: altezza circa 1,22 metri, peso circa 63,5 chilogrammi, lunghi capelli rossi, occhi castani; veste con abiti informali color marrone ruggine o rosso ruggine; 50 anni (per i nani corrisponde ad un giovane adulto).

La Contea di Actius —

Popolazione: 10.000 abitanti (compresa la città di Actius).

Descrizione: Questa è una piccola e sterile isola agricola sita ad est dell'estemità meridionale dell'Isola di Hattias. Si compone dell'eccezionalmente ben fornita e ben mantenuta città portuale di Actius, dove vive la maggior parte della popolazione dell'isola, circondata da fattorie e villaggi di pescatori.

Note Storiche: Molto tempo fa, Sir Actius, un cavaliere-guerriero dell'Imperatore Alexian II, ebbe in dono questa isola come suo possedimento per i servizi resi all'imperatore. Si trattava di un'isola povera e scadente, ma Actius era un

L'Atlante di Thyatis

uomo intelligente. In questo luogo investi tutti i suoi tesori racimolati con le avventure per la costruzione di una grande città portuale e riempi i suoi magazzini di provviste. Actius è divenuta un'importante tappa per l'approvvigionamento delle navi mercantili. Tuttavia, alla fine (nell'arco di un paio di secoli) quel commercio si esaurì; Minrothad, Ierendi ed i commercianti Thyatiani iniziarono ad utilizzare sempre di più la rotta attraverso la Cintura di Vanya e questi mari meridionali ricevettero solamente occasionali navi mercantili. Gli Actiani, benedetti dalla presenza di un'ampia e profonda baia circondata da ampie spiagge, si trasformarono in costruttori navali e sono ancora oggi i principali fornitori di navi della Marina Militare Thyatiana.

Actius

Popolazione: 8.000 abitanti (90% umani, 10% elfi del mare).

Descrizione: Questa grande città, come sopra descritto, verte principalmente sulla cantieristica navale. Inoltre, rappresenta anche un centro di approvvigionamento per il piccolo commercio marittimo che si svolge nei pressi di Capo di Hattias.

Costumi: Il gioco d'azzardo, in particolare quello con i dadi, rappresenta la principale attività ricreativa su questa isola e vi sono molte sale e taverne in cui è possibile giocare d'azzardo.

Personalità: Il *Conte Geraldan Actavius* (G20, N) è il governatore di questa città. Si tratta di un anziano guerriero che fece parte della Marina Militare Thyatiana per oltre 20 anni e che rassegnò le proprie dimissioni una decina di anni fa per governare Actius nel momento in cui il padre scomparve in mare. Aspetto: altezza circa 1,78 metri, peso circa 91 chilogrammi (dovrebbe stare sui 73 chilogrammi); capelli e barba neri brizzolati, occhi castani; faccione allegro con cicatrici su entrambe le guance, ricordo di un antico duello; veste con abiti semplici, ma indossa grandi e ricchi gioielli; 50 anni.

La Contea di Halathius

Popolazione: 20.000 abitanti (inclusa Goldleaf (Foglia d'Oro)).

Descrizione: Questa contea comprende la regione collinare più orientale della Thyatis continentale. Questo ondeggiante territorio roccioso è famoso solamente per la produttività delle sue miniere d'oro. Qui vengono estratti in abbondanza anche altri minerali e metalli ed alcune zone di Halathius riforniscono il continente Thyatiano della maggior parte del suo ferro. Raggruppati in queste colline vi sono molti

villaggi di minatori e molte bande di briganti in attesa di prendersi l'oro estratto trasportato via dalle carovane.

Regole: In questa regione, il furto dell'oro, con un ammontare minimo del valore di 10 mo, è punibile con la morte.

Costumi: Molti adolescenti che vivono ad Halathius, nel tempo libero salgono e si arrampicano sulle scogliere.

Goldleaf (Foglia d'Oro)

Popolazione: 4.000 abitanti.

Descrizione: Si tratta della città principale di Halathius, ove ha sede il suo governo, il centro del commercio dell'artigianato dell'oro. Molte delle centinaia di cittadini che vivono in questa città sono orafi, armaioli, fabbricanti di armature e - ovviamente - commercianti e mercanti di questi prodotti.

Regole: Le porte della città vengono chiuse al crepuscolo e non vengono riaperte fino all'alba. A Goldleaf si possono avere delle "Licenze per Andare a Caccia di Briganti" a buon mercato; queste licenze consentono agli avventurieri di poter attaccare e catturare o uccidere individui di Halathius che vivono all'interno di accampamenti e villaggi illegali permanenti o semi permanenti - si presume automaticamente che queste persone siano briganti o minatori senza licenza e viene data liberamente loro la caccia.

Costumi: Goldleaf, diversamente dalla maggior parte delle comunità umane di Thyatis, non ha un'arena ed i suoi cittadini non vengono intrattenuti dai duelli nelle arene.

La Contea di Hattias

Popolazione: 350.000 abitanti (compresa la città di Hattias).

Descrizione: Il più grande dominio - in termini di dimensioni - di Thyatis è la Contea di Hattias, che comprende l'intera Isola di Hattias. Tuttavia, l'Isola è composta per lo più da una regione montuosa a malapena abitabile; vi sono solo poche aree produttive più basse e centinaia e centinaia di chilometri di costa indifendibile, così Hattias, come possedimento, non rappresenta certo un premio. Sul versante settentrionale vi sono un sacco di verdi ed ondeggianti colline e molti vigneti, oltre ad un sacco di terreni per il pascolo delle pecore. La popolazione che abita sulle colline vive principalmente di pastorizia caprina, producendo articoli in pelle e formaggi di capra. Il versante meridionale è costituito principalmente da villaggi di pescatori e da un paio di covi di pirati che cercano di depredare le spedizioni dirette a

Minrothad provenienti dall'Isola di Alfeisle.

Regole: Qui non vi sono regole formali diverse dal resto del continente di Thyatis, ma vi sono un sacco di "leggi non scritte." I membri dei Soldati della Tempesta possono chiedere riparo, cibo e servizi a tutti i Plebei che vivono sull'isola. Qui i semi-umani non sono tollerati. Gli umani che non sono di Thyatis tendono ad essere molestati dagli Hattiani, che se ne fregano del loro colore della pelle e delle loro abitudini straniere. In breve, se non siete Thyatiani, non è un buon posto da visitare.

Note Storiche: Dopo aver letto il capitolo riportato nel *Libro Secondo*, "La Storia di Thyatis," sarete già a conoscenza della ribellione Hattiana di diverse centinaia di anni fa; questo evento brucia ancora nella mente di molti cittadini Hattiani.

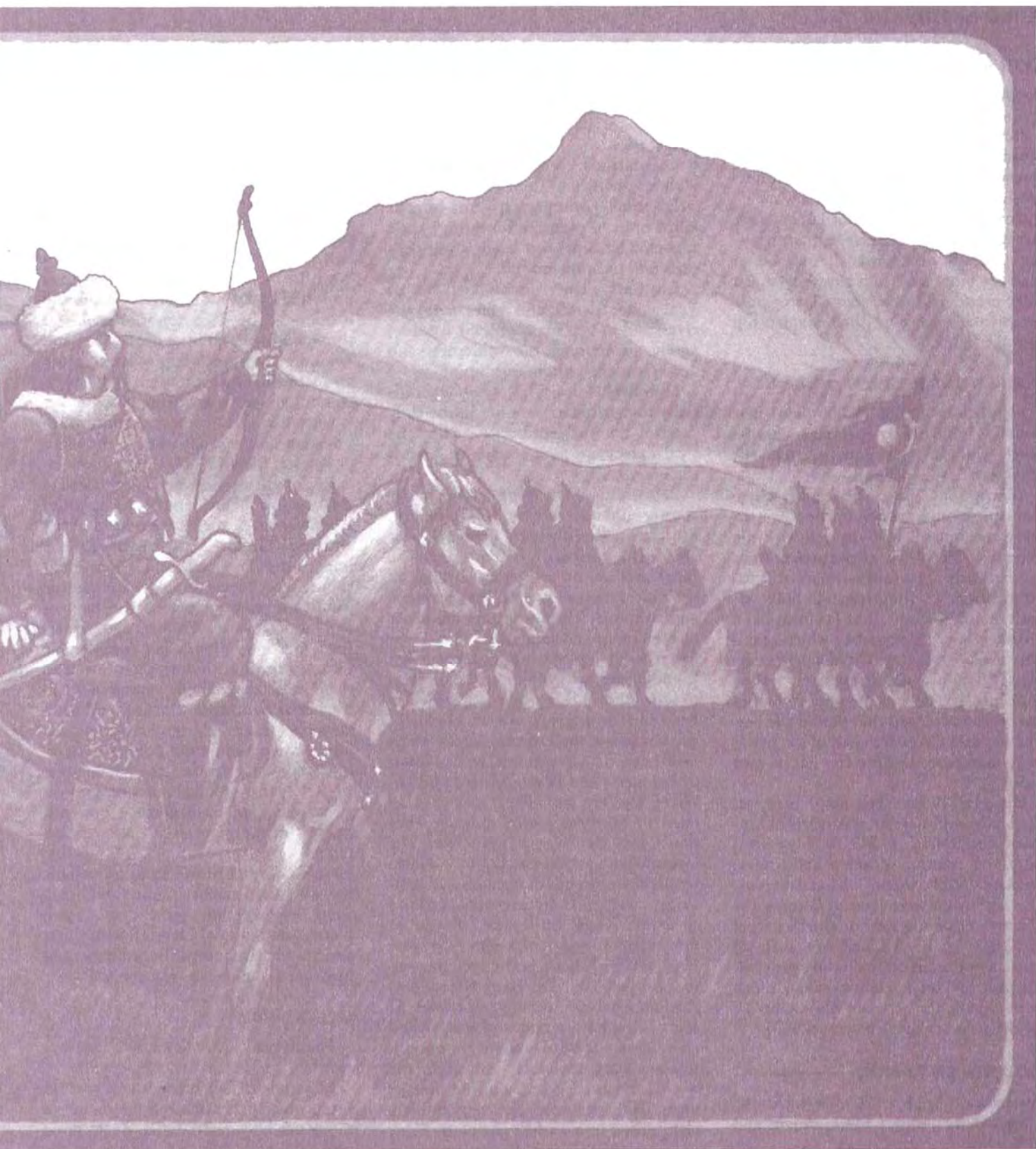
Hattias

Popolazione: 30.000 abitanti.

Descrizione: Si tratta di una città che si estende in modo irregolare al centro della parte settentrionale dell'isola. Nonostante le sue dimensioni e la mancanza di fortificazioni naturali, la città non ha una cinta muraria - le mura furono abbattute durante la rivolta Hattiana di diversi secoli fa e, per legge imperiale, non possono essere ricostruite di nuovo.

Personalità: L'uomo più potente di Hattias è il *Conte Heinrich Oesterhaus* (Speciale - vedere più avanti), governatore del possedimento... e leader ufficiale dell'odiata società dei Soldati della Tempesta. In verità, il vero Heinrich Oesterhaus è morto da lungo tempo, ucciso nel corso di un'avventura dall'Immortale Thanatos. Thanatos ha preso le sue sembianze ed il suo aspetto e governa Hattias al suo posto, allevando i figli di Oesterhaus nella sua filosofia dell'odio e spronando i Soldati della Tempesta a compiere atrocità sempre più grandi... per il suo puro piacere. Aspetto: altezza circa 1,90 metri, peso circa 75 chilogrammi (slanciato); discendenza Hattiana (all'apparenza); capelli neri e fosca barba; aspetto freddo e derisorio; veste con indumenti rossi o dorati; età apparente 45 anni.





L'Atlante di Thyatis

La Contea di Lucinius —

Popolazione: 120.000 abitanti (compreso Porto Lucinius).

Descrizione: Questa regione comprende un'ampia regione costituita da distese erbose, una cresta di colline coperte dalle foreste ed una parte di terra a forma di sperone rivolto a sud.

Costumi: Le genti di Lucinius sono perennemente orgogliose della loro arte marinaresca - non che essa sia necessariamente migliore di quella di qualsiasi altra città portuale, i suoi abitanti sono semplicemente più orgogliosi di quanto lo siano gli altri. Osservazioni spregiative nei confronti della loro arte marinaresca provocheranno degli scontri.

Porto Lucinius, Scudo dell'Est

Popolazione: 40.000 abitanti (5.000 facenti parte del personale della marina, 15.000 dipendenti navali, 20.000 altri civili; 85% umani, 10% elfi, 4% nani, 1% halfling).

Descrizione: Si tratta del porto in cui vengono addestrati i nuovi ufficiali e marinai della Marina Militare Thyatiana. Questo porto ha l'incarico di difendere Città di Thyatis dagli attacchi provenienti dall'est, un incarico che non riuscì a portare a termine - per l'umiliazione dei suoi cittadini - durante l'Assalto Alphatiano della Lancia di 40 anni fa. Porto Lucinius ha una larga e limpida baia protetta che si dispiega nella parte più larga della Cintura di Vanya. La base navale, circondata da una recinzione fortificata, si trova vicino alla metà occidentale della baia e controlla quella parte della baia. La città sfrutta la metà orientale della baia come porto civile ed è cinta da mura proprie.

Note Storiche: La base navale fu originariamente costruita qui per ordine dell'Imperatore Zendrolion nel 10 DI. Ipocritamente, la chiamò come il suo "povero e sfortunato nobile amico," Re Lucinius. Le terre che in seguito divennero la Contea di Lucinius originariamente facevano parte del Ducato di Thyatis e furono scisse in un nuovo dominio (inclusa la parte civile, non militare, di Porto Lucinius) molto tempo dopo, durante il regno di Gabrionus IV (alla fine del 10° secolo DI).

La Contea di Vyalia —

Popolazione: Circa 20.000 abitanti (incluse le città). La popolazione è composta all'incirca dal 75% di umani e dal 25% di elfi.

Descrizione: Questo è un territorio

fortemente boscoso, ai margini orientali della Foresta di Dymrak, che si estende per alcuni chilometri all'interno di Karameikos. La Contea è abitata da un piccolo numero di elfi.

Regole: Senza un'autorizzazione da parte di Greeheight - che di solito non viene concessa - non si possono tagliare gli alberi. Tutti gli animali uccisi devono essere utilizzati come nutrimento; sebbene le pellicce possano essere tenute, non si tratta di un terreno di caccia preferito dai cacciatori.

Costumi: I Cittadini umani di Vyalia sono amici ed alleati con gli elfi e per questo si portano dietro molte delle loro abitudini relative al mantenimento dei territori selvaggi ed alla non "civiltà" dei territori incontaminati.

Note Storiche: Questa regione è stata ufficialmente riconosciuta come Contea nei primi anni del 3° secolo DI, quando gli elfi Vyalia accettarono di insegnare e patrocinare i Forestali.

Personalità: I clan degli elfi della Contea comprendono: Blueleaf (Foglia Blu), Diamarak, Etheredyl, Greenheight, Hierydyl e Treeshield (Scudo dell'Albero), oltre a molti clan minori. Il clan **Blueleaf** è un clan creativo, molti dei loro elfi diventano gioiellieri, pittori e scultori. I **Diamarak** sono amanti delle fitte foreste e delle regioni selvagge. Agiscono da custodi delle foreste, uccidendo i bracconieri, facendo amicizia con gli animali ed utilizzando le loro magie per far crescere del nuovo fogliame nei punti in cui è stato tagliato e per estendere a poco a poco i confini della Foresta di Dymrak. Molti Diamarak sono avventurieri e patronatori dei Forestali. Gli **Etheredyl** sono dei filosofi e vengono considerati dagli altri clan come dei mistici dallo sguardo sognante. Essi non si mescolano molto con coloro che non sono elfi. I **Greenheight** sono elfi molto estroversi e chiassosi, amici degli umani e degli halfling e non troppo sgradevoli nei confronti dei nani in cui si imbattono. Costruirono loro il villaggio di Greenheight, e furono loro ad essere contattati per primi dai Forestali e ad accettare di patrocinarli. Gli **Hierydyl** sono concentrati sugli interessi accademici, in particolare sulle tradizioni di tutte le razze elfiche e sull'analisi e la classificazione degli animali e della magia. Per questo motivo, molti di essi si spingono a viaggiare all'estero e vengono considerati come avventurieri o saggi. Il clan **Treeshield** è un clan molto marziale ed i suoi appartenenti vengono cresciuti secondo una tradizione guerriera. Molti di essi sono membri dell'esercito di Thyatis, solitamente all'interno delle unità d'élite. Molti degli avventurieri elfi sono dei Treeshield.

Foreston

Popolazione: 5.000 abitanti (60% umani, 20% elfi, 20% halfling).

Descrizione: Si tratta della comunità umana che è al centro della vita dei Forestali. È un luogo in cui gli halfling si sentono perfettamente a loro agio ed in cui non si viene trattati con la tipica superiorità dei Thyatiani. La città è protetta da una robusta palizzata di legno e circondata dalla fitta foresta. A causa delle abilità da guardiaboschi degli elfi e dei Forestali, risulta quasi impossibile che una forza d'attacco riesca a raggiungere Foreston senza che prima venga dato l'allarme.

Costumi: Il tradimento, così comune nella cultura Thyatiana, non rientra nello stile di vita degli elfi e dei Forestali.

Personalità: *Dama Larandia Lymianoporus* (Forestale di 10° livello, L) è a capo degli abitanti della città e della Gilda dei Forestali. Trenta anni fa si è unita ai Forestali ed ha trascorso venti anni compiendo avventure in tutto il mondo e guadagnandosi il rango di Cavaliere di Thyatis. Dieci anni fa si è ritirata a Foreston con la sua considerevole fortuna e da allora è salita alla ribalta all'interno della Gilda. Dama Larandia è una brava insegnante di combattimento e di magia e sta molto attenta ad individuare e ad allontanare dall'addestramento da Forestali gli studenti infidi e sleali. Di conseguenza, si è fatta un po' di nemici tra le fila delle reclute che hanno fallito nell'addestramento da Forestali, alcuni dei quali, negli anni successivi alla loro espulsione sono diventati dei potenti guerrieri. Aspetto: altezza circa 1,70 metri, peso circa 59 chilogrammi; capelli biondi ed occhi castani; caratteristiche aristocratiche; indossa sopravvesti, tuniche e calzoni a chiazze verdi, giallognole e marroni come aiuto nella mimetizzazione con il fogliame della foresta, insieme alla corazza di maglia, agli stivali marroni ed alla cintura; età apparente 30 anni (età reale 50 anni).

Greenheight

Popolazione: 1.000 abitanti (80% elfi, 20% umani).

Descrizione: Questa è la più grande città degli elfi Vyalia di Thyatis ed è il centro degli studi elfici dei Forestali. Qui vivono sempre circa 160 umani - reclute che vogliono accedere alla classe del Forestale - giunti per apprendere e per farsi conoscere dalle famiglie elfiche disposte ad adottarli come membri onorari degli elfi Vyalia. Si tratta anche di una stazione commerciale per gli umani che vogliono commerciare con gli elfi per le loro opere



artiginali o per le loro pellicce e per gli studiosi che intendono studiare le usanze e la storia degli elfi.

Costumi: Quando una recluta dei Forestali è pronta per diventare ufficialmente un Forestale (ovvero, quando il clan patrocinante decide che questi sia degno, onorevole e di allineamento Legale), il Forestale viene portato dinanzi all'Albero della Vita del clan patrocinante (questo albero è nascosto nel cuore della foresta, lontano dai sentieri della foresta facilmente riconoscibili). Lì, con una speciale cerimonia, viene adottato ufficialmente dal clan e riceve la visita di una presenza spettrale, chiamata il Braccio di Ilsundal, che lo riempie di energie in grado di consentirgli di apprendere la magia come gli Elfi. Ilsundal non visiterà un personaggio che non sia Legale o che abbia cattive intenzioni verso gli elfi ed i Forestali; e, se il Forestale dovesse mai tradire il suo clan, può riprendersi le energie donate - e con esse i poteri magici del Forestale.

Personalità: Il *Conte Yldysyl Grehheight* (E10, L) è il governatore della Contea e di Greenheight. Questi è il figlio di Yntherin Greenheight, che, circa ottocento anni fa, fu il primo ad accettare di patrocinare i

Forestali. È un appassionato di culture umane ed uno studioso di cerimonie ed intrattenimenti umani Thyatiani e, anche se è un governante responsabile, ama molto bere e divertirsi. Aspetto: altezza circa 1,70 metri, peso circa 59 chilogrammi; carnagione pallida, capelli ed occhi neri; indossa casacca, sopravveste, cappello, mantello, cintura e stivali verdi con bordi neri e simboli ricamati sopra; età 500 anni (elfo maturo).

Il Ducato di Kantrium

Popolazione: 100.000 abitanti (includere le città).

Descrizione: Kantrium confina ad ovest con la Contea di Halathius e ad est con il Ducato di Tel Akbir. In termini di popolazione, Kantrium è uno dei ducati più piccoli di Thyatis, ma è anche uno dei più antichi e, nei secoli prima che Tel Akbir fosse strappata agli Alasiyani, rappresentava il confine con Ylaruam. Kantrium è un dominio scarsamente popolato (per gli standard del continente Thyatiano), composto da una verde e fertile striscia di terreni agricoli intorno al Golfo di Kantrium, che degrada in una campagna più

arida a nord, verso le colline ed Ylaruam. Nella fascia costiera vive il 90% della popolazione del ducato; è una zona buona per la pesca e per le coltivazioni di grano.

Note Storiche: Il Generale Kantrius si alleò con l'Imperatore Zendrolion I subito dopo l'assassinio di Re Lucinius ad opera da Zendrolion. Per questo Kantrium fu premiato con la concessione di quest'area e con il generalato delle truppe a guardia del confine tra Thyatis ed Ylaruam. Nei secoli successivi, dopo l'annessione nell'Impero di Tel Akbir e della sua penisola, le truppe furono spostate da lì e l'importanza rivestita da Kantrium diminuì.

Kantridae

Popolazione: 10.000 abitanti.

Descrizione: Questa città piuttosto grande è la capitale di Kantrium. Un tempo era una città di 30.000 abitanti ed era la sede del presidio militare che difendeva Thyatis dalle intrusioni Ylari; infatti, il nome della città, in un antico dialetto Thyatiano, significa "figli di Kantrius," in quanto è così che il Generale Kantrius considerava i suoi uomini. Oggi è una città in declino di pescatori e di nobili agricoltori.

L'Atlante di Thyatis

Il Ducato di Kerendas —

Popolazione: 600.000 abitanti (includere le città e le cittadine).

Descrizione: Kerendas, un rinomato centro per l'addestramento dei cavalli e fonte da cui provengono i migliori cavalli del continente di Thyatis, è uno dei più importanti possedimenti dell'Impero.

Regole: In questo ducato il furto di cavalli viene punito con la morte.

Costumi: I Kerendani vanno pazzi per i cavalli e quindi per le corse dei cavalli, per i tornei ducali durante le fiere e per le esposizioni di bestiame, che qui sono eventi molto popolari. Ogni Kerendano in buona salute, senza alcuna distinzione di razza o di classe, cerca di diventare un buon cavaliere e, pertanto, ogni personaggio Kerendano dovrebbe avere la competenza generale Cavalcare - o, in alternativa, una buona ragione per non averla. Un altro Costume: il duca in carica prende sempre il nome del ducato come proprio nome di famiglia ed i suoi familiari stretti di solito ne seguono l'esempio.

Note Storiche: La Tribù di Kerendas era una delle tre tribù connesse che migrarono in questa terra e crearono la nazione Thyatiana.

Luoghi e Personalità: *Duca Maldinius Kerendas* (G30, C). Maldinius governa da Castel Kerendas, che è solo a circa tre chilometri dalle mura della città di Kerendas - e per questo non viene indicato separatamente sulla mappa. Maldinius ha fama di essere un grande avventuriero e guerriero, quale egli è - se la vittoria è l'unica cosa che vi rende idonei per questi ruoli. I suoi fratelli maggiori morirono tutti di morti misteriose, fino a che Maldinius non rimase l'unico erede ducale. Nel corso delle sue avventure, molti dei suoi compagni sono morti eroicamente - di solito all'interno di navi che sono affondate o di edifici in fiamme, poco dopo che il nemico venisse sconfitto ed il tesoro recuperato. Egli è un traditore, una malalingua ed un malvagio con voce e modi raffinati come la seta - e, sorprendentemente, non è un vigliacco (è quasi impossibile diventare un guerriero di 30° livello quando si è vigliacchi). Aspetto: altezza circa 1,88 metri, peso circa 86 chilogrammi; capelli e barba biondi; occhi azzurri; bei lineamenti; indossa abiti dai corposi colori rossi, arancioni e gialli; la sua armatura viene lucidata fino a risplendere; età 35 anni (reale ed apparente).

Kerendas

Popolazione: 100.000 abitanti (95% umani, 4% elfi, 1% nani ed halfling).

Descrizione: Kerendas è la seconda città più grande del continente di Thyatis. Dispone di un buon porto e della West Reach, la famosa scuola per ufficiali della Cavalleria Thyatiana. La città è circondata da ampie distese pianeggianti di prateria e, secondo la legge locale, non possono essere coltivate terre e nessuna terra può appartenere ad un privato entro tre chilometri dalle mura della città - questo garantisce alla cavalleria ed ai cavalieri molto spazio per l'addestramento e per cavalcare liberamente.

Personalità: Il *Comandante Thyarius Palykratidius* (C36, N, di Vanya) è a capo della scuola di addestramento degli ufficiali. Un nativo Kerendano, e molto più Hattiano degli stessi Hattiani - essendo rigido, di poche parole, intollerante agli errori e collerico dinanzi all'insolenza. Egli gestisce la West Reach col pugno di ferro e, anche se è un chierico di Vanya, è allo stesso modo devoto all'efficienza con tutti i suoi benefici ed i suoi svantaggi. I suoi occhi penetranti scrutano i nuovi ufficiali reclute - e chiunque altro, del resto - con tutta la comprensione e l'innata umanità di un drago. Malgrado tutto, egli è fedele a Thyatis, amatissimo dai suoi uomini (non c'è niente di meglio del successo) ed è il protettore delle grandi tradizioni di Kerendas. Aspetto: altezza circa 1,93 metri, peso circa 73 chilogrammi (magro); capelli e sottili baffi (senza barba) castano scuro, occhi castani; indossa sempre l'uniforme bianca della Cavalleria Kerendana, a prescindere dall'ambiente o dalle circostanze; età 50 anni.

Il Ducato di Mchetos —

Popolazione: Circa 30.000 abitanti (includere le città).

Descrizione: Mchetos è un bello e povero ducato occidentale al confine con Karameikos. Il ducato dispone di un reddito fiorente grazie al grano, al legname ed alle rotte commerciali per Karameikos, ma solo recentemente ha iniziato a recuperare le perdite subite 30 anni fa (vedere più avanti).

Regole: Il bracconaggio dei cervi è punibile con la morte. Il taglio degli alberi senza licenza (a meno che non venga fatto nella propria abitazione) è perseguibile come Reato Minore (ogni albero costituisce un proprio capo d'accusa).

Costumi: In quest'area vi sono un sacco di Forestali, che spesso, quando vedono le persone che uccidono arbitrariamente la fauna selvatica o deturpano la natura, si fanno giustizia con le proprie mani. Alcuni uccidono i trasgressori; alcuni distruggono semplicemente le loro basi e cancellano le loro orme in modo che si perdano nei fitti

boschi.

Note Storiche: Fino a 30 anni fa, questo era un ducato molto ricco che apparteneva alla famiglia Karameikos. Ma poi, il governatore Stefano Karameikos III si innamorò delle bellezze relativamente incontaminate di Traladara, nel vicino ovest. Egli scambiò le sue terre, ad eccezione del suo tesoro, con la Corona in cambio del pieno titolo di Traladara (ora chiamata Karameikos). Thincol I spogliò Mchetos della sua ricchezza e del suo bestiame, vendette i suoi schiavi al mercato, vendette rapidamente le sue colture ad un prezzo sottocosto e, di fatto, distrusse l'economia del ducato e lo fece spopolare. Il ducato fu poi dato come possedimento al nuovo Duca Callastian Jowdynites.

Luoghi: La città di Mchetos (popolazione 2.500 abitanti) è una ridente e pittoresca cittadina, sede del Ducato. Nelle vicinanze si trova *Castel Jowdynites*, in precedenza chiamato Castel Karameikos, che (anche se spogliato di tutti i suoi precedenti tesori e decorazioni) è ancora un esempio di potente fortezza ed architettura minacciosa. Lontano ad ovest, vi è il forte della *Cittadella di Blackpoint* (popolazione 1.000 soldati, 250 civili), che è contrapposto alla Rocca di Rugalov di Karameikos.

Personalità: Il governatore del Ducato è il *Duca Callastian Jowdynites* (G12, L). Quando 30 anni prima Thincol gli concesse questo possedimento, egli credette di essere stato premiato per i suoi brillanti servizi militari. Ora che si avvicina ai 70 anni, ha fatto sì che Mchetos diventasse di nuovo un possedimento autosufficiente. Egli è un uomo senza eredi, stanco ed iracundo, che non si cura degli ospiti, che detesta l'Imperatore e che si interessa solamente alle questioni inerenti ai propri affari e che vuole essere lasciato in pace.

Il Ducato di Mositius

Popolazione: 15.000 abitanti (incluse le città).

Descrizione: Mositius è un'isola lunga e stretta ad est dell'Isola di Hattias, tra Carytion ed Actius. L'isola è costellata da un'estremità all'altra da ostelli, locande e taverne di diversa qualità, di cui molte abbastanza buone.

Regole: Sull'isola, ad eccezione delle Guardie dell'Isola di Mositius, non possono essere portate armi più grandi dei pugnali.

Note Storiche: Mositius era poco più di un ammasso erboso di pietra che sbucava fuori dall'acqua - con un vulcano dall'aspetto minaccioso che vi spuntava in mezzo - fino ad una trentina di anni fa. Fino ad allora era un'isola con una cattiva reputazione; si diceva che il vulcano fosse attivo ed insolito, nebbie maligne fluttuavano fuori da esso e spingevano la gente comune ad uccidersi a vicenda.

Tuttavia, una famosa avventuriera di nome Triella Tien-Tang (un incrocio Alphatiano/Ochaleano e proveniente dall'Isola dell'Alba) svolse delle indagini sul Monte Mositius e scoprì la verità: il vulcano era morto da tempo e le "strane nebbie" venivano emesse da un bizzarro e dimenticato artefatto nascosto da qualche mago scomparso da lungo tempo.

L'artefatto, noto come il *turibolo delle nebbie*, è un indistruttibile globo dorato di circa 15 centimetri di diametro - un globo con degli intricati fori dai disegni geometrici su tutta la sua superficie. In vari periodi, non più di una volta a settimana e non meno di una volta all'anno, il turibolo emette un'enorme nube di nebbia colorata che agisce in modo simile ad una *pozione del controllo degli umani* con due importanti eccezioni.

In primo luogo, controlla molte più persone rispetto ad una pozione di questo genere. La nebbia, quando fluttua fuori dalla bocca del vulcano, ricopre fino a circa 15,5 chilometri quadrati di territorio insulare (anche se non fluttua oltre l'isola). Per resistere agli effetti della foschia, i personaggi devono effettuare un normale Tiro Salvezza contro Incantesimi. La nebbia ha una durata di 36 turni (sei ore).

In secondo luogo, non permette a nessuno di controllare o persuadere le persone colpite. Al contrario, essa le ispira con un'unica e specifica emozione, scelta a caso dal DM. La nebbia tende ad ispirare emozioni non violente o positive (cieco ottimismo, amore, vertigini da ebbrezza, pigrizia, allegra euforia); solo occasionalmente (una volta l'anno o giù di lì) ispira emozioni negative (paranoia, irritabilità, fobie); una volta ogni secolo

arriva una nebbia che ispira un odio feroce.

Quando la nebbia colpisce gli abitanti dell'isola, l'intera isola sembra impazzire a causa delle emozioni provocate dalla nebbia.

Triella costruì lei stessa un rifugio all'interno della bocca del vulcano e rinchiuso l'artefatto all'interno di una bolla gigante di vetro costruita con delle valvole di rilascio. Alcune valvole si aprono all'interno di gabbie ermetiche; altre consentono alla nebbia di fluire dalla bocca del vulcano.

Successivamente, Triella fece visita a Thincol e lo persuase che avrebbe potuto fare un buon affare con Mositius, se glielo avesse concesso come suo possesso... e gli spiegò le sue idee sul futuro dell'isola. Le sue idee erano sensate e Triella aveva tutti i requisiti per governare un possesso a Thyatis, così Thincol le concesse provvisoriamente il titolo di Baronessa. Più avanti, via via che i suoi proventi versati per le tasse - prontamente versati e sempre precisi - arricchivano le casse imperiali e con la diffusione della reputazione dell'isola, Mositius fu prima elevata allo status di Contea e più recentemente a quello di Ducato.

L'idea di Triella era quella di rimodellare Mositius in un luogo di vacanza per i giovani - un luogo di riposo in cui i giovani si recano per spendere le loro fin troppo grandi fortune, per far venire le persone giovani a festeggiare il raggiungimento del Giorno della Libertà, un luogo ove i giovani uomini inviano i loro amici scapoli per un'ultima avventura prima del rintocco delle campane nuziali.

Attrezzando gli intrattenimenti dell'isola in modo che fossero rivolti ad una clientela giovane, stabilendo alcune leggi molto peculiari (come quelle che obbligano le attività a rimanere aperte ad ogni ora del giorno e della notte), utilizzando i suoi contatti ed amici per spargere la voce riguardo alla sua isola, facendo sì che l'aver visitato Mositius diventasse uno status symbol (ed ancora di più il tornarci regolarmente!), Triella ha reso Mositius una delle realtà più fiorenti di Thyatis.

Ed il suo controllo delle nebbie fa in modo che queste non arrechino danni. Quando il turibolo inizia a far fuoriuscire le nebbie, Triella mette alcuni dei suoi schiavi domestici per il vulcano nelle gabbie ermetiche e rilascia la nebbia al loro interno. Se gli effetti delle nebbie sugli schiavi non sono pericolosi, Triella rilascia le nebbie facendole fluire su tutta l'isola. Questi eventi sono auspicati con trepidante ansia dai visitatori dell'isola, che amano sfruttare gli effetti delle nebbie come scusa per perdere il controllo sull'isola.

Luoghi: *Monte Mositius* è la dimora della *Duchessa Triella*. All'interno della caverna conica vi è il suo grande palazzo, dal quale vengono liberate le Nebbie di Mositius. I visitatori non sono i benvenuti ed il vulcano brulica di ogni sorta di mostruosi difensori utilizzati come guardie da qualunque mago di alto livello che desideri la propria privacy.

La *Città di Argevin*, costruita alle pendici della montagna, è la comunità centrale dell'isola. Dispone di decine di piccole e grandi taverne, teatri, sale da ballo, case da gioco ed altre attività di intrattenimento.

Personalità: *Duchessa Triella Tien-Tang* (M36, N). La Duchessa ebbe una vita difficile a Porto Occidentale sull'Isola dell'Alba e giunse allo studio della magia relativamente in tarda età (all'età di 28 anni) quando un mago Thyatiano che era in viaggio si accorse che lei aveva un talento per la magia. Nel corso degli anni divenne un'abile maga ed una coraggiosa avventuriera resistendo a molte spedizioni pericolose ed aiutando il gladiatore Thincol a riconquistare il palazzo imperiale Thyatiano quando fu preso d'assalto dagli Alphatiani nel corso dell'Assalto Alphatiano della Lancia. Poco dopo Triella si ritirò, con l'intenzione di dedicare il resto del tempo che le restava da vivere pacificamente sull'isola di Sclaras, spendendo il suo consistente tesoro e, occasionalmente, viaggiando; e fu durante uno di quei viaggi che scoprì il segreto di Mositius. Triella lavorò e combatté molto duramente per raggiungere la sua attuale posizione e combatterebbe con ferocia e grande scaltrezza contro chiunque tentasse di portargliela via; ma Triella prova simpatia per gli altri avventurieri che si sono fatti da sé e ricorda bene la sua miserabile vita a Porto Occidentale. Aspetto: altezza circa 1,75 metri, peso circa 61 chilogrammi; comune colorito Alphatiano; capelli rossi, occhi verdi; preferisce indossare abiti lunghi verdi e decorati realizzati con seta di ragno Alphatiana; età apparente 20 anni (età reale 70 anni).

L'Atlante di Thyatis

Il Ducato di Retebius

Popolazione: 200.000 abitanti (incluse le città e le cittadine).

Descrizione: Retebius, una terra dagli ottimi pascoli, basa la propria economia sulla carne bovina e (in misura minore) sulla carne equina. È una terra di vaste praterie ben irrigate che si estende dal mare fino alle colline settentrionali; e, anche se il ducato è il più piccolo dei possedimenti di Thyatis; è comunque molto importante rispetto agli altri per la sicurezza dell'Impero. Retebius è la patria dei due grandi ordini dei cavalieri volanti Thyatiani: la Flotta Aerea di Retebius, una branca dell'esercito Thyatiano, ed i Cavalieri dell'Aria, una "gilda" indipendente composta da amanti delle bestie volanti e da avventurieri. Entrambi sono stati descritti in dettaglio nel capitolo "I Cavalieri di Thyatis" del *Libro Secondo*.

Note Storiche: Uno degli alleati di Re Lucinius e del Generale Zendrolion durante la prima guerra Thyatiana/Alphatiana si chiamava Retebius; questi era un chierico Alphatiano proveniente dall'Isola dell'Alba. Durante la sua passata gioventù, Retebius catturò un giovane drago bianco e lo addestrò a portarlo in volo ed a combattere per lui. Nei primi giorni della guerra, Retebius rappresentò un'arma a sorpresa contro le navi volanti Alphatiane,

portandone molte alla rovina prima che il drago venisse ucciso. Retebius sopravvisse, però, e dopo la guerra si offrì di creare un intero esercito volante per l'Imperatore Zendrolion - se fosse riuscito ad avere un finanziamento imperiale. Zendrolion, divenuto dolorosamente consapevole dell'importanza della superiorità aerea durante la guerra, accettò immediatamente, e fu creato il Corpo Aereo di Retebius. Man mano che si ingrandì, questo divenne la Flotta Aerea di Retebius, una forza militare con un'importanza almeno pari a quella dell'esercito, della marina e della cavalleria; e, inevitabilmente, i privati cittadini interessati all'addestramento ed a volare con le proprie bestie volanti gravitavano intorno a Retebius. Così nacque l'organizzazione dei Cavalieri dell'Aria.

Retebius

Popolazione: 15.000 abitanti.

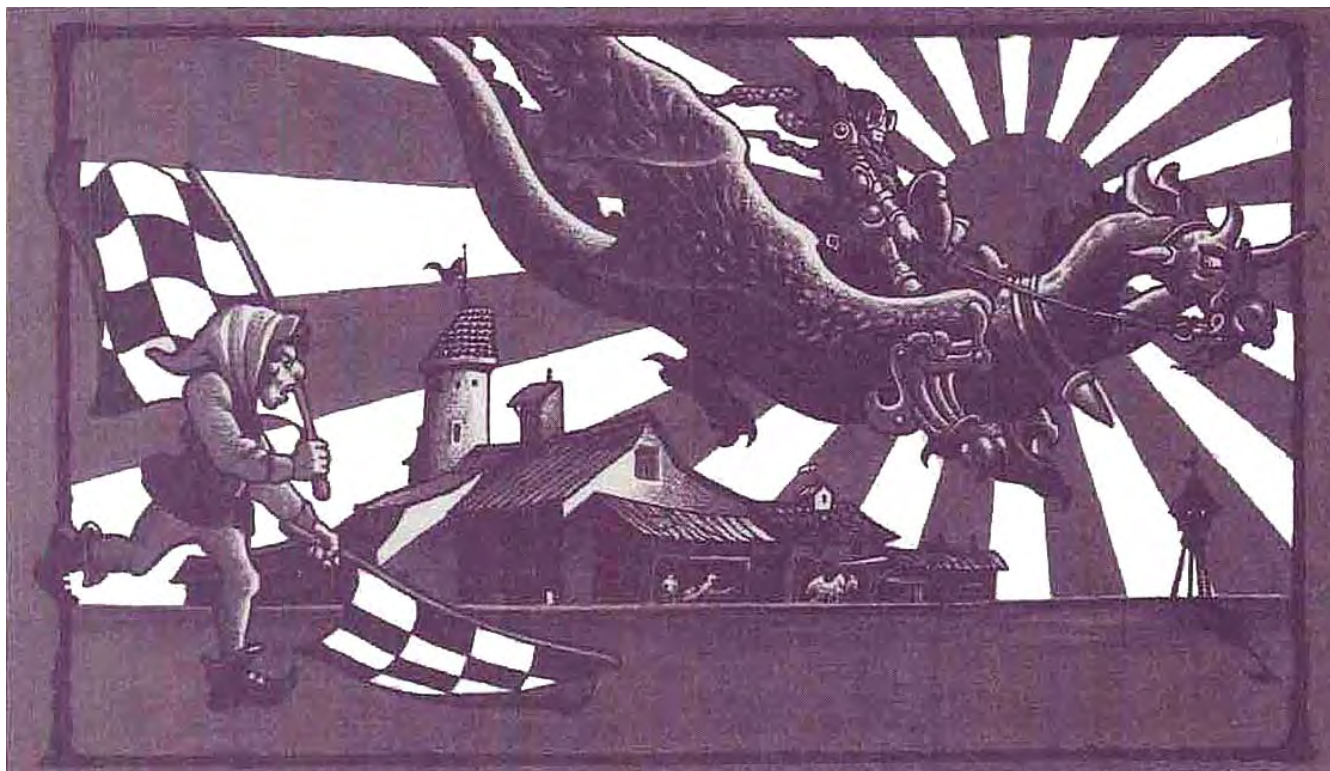
Descrizione: Si tratta di una vasta ed irregolare città, molto più grande rispetto alla popolazione che dovrebbe ospitare. Oltre la metà della città - una metà è personalmente di proprietà della famiglia ducale - è dedicata ai grandi campi di atterraggio ed agli alloggiamenti delle bestie della Flotta Aerea di Retebius e dei Cavalieri dell'Aria. Questa è la parte nord-occidentale della città; la zona sud-orientale,

che fronteggia il fiume ed il Golfo di Kantrium è una città normale abitata da cittadini ordinari.

Regole: I mostri volanti appartenenti alle tipologie che possono essere addestrate dall'uomo sono protetti dalla legge - il ferimento di uno di questi mostri, se non per autodifesa, rappresenta un reato capitale.

Personalità: Gli attuali governanti di Retebius sono il *Duca Callastian Retebius* e la *Duchessa Mitasula Retebius*.

Il *Duca Callastian Retebius* (L20 (Rake), L) è un esperto avventuriero salito al trono ducale solo recentemente, dopo l'addio (l'abdicazione) di sua madre. Egli si è proposto come un acrobata di comune nascita e si è guadagnato da vivere per molti anni di viaggi ed avventure come artista, incontrando la sua futura moglie Mitasula nel corso dei suoi viaggi - e la fece sussultare parecchio quando ammise di dover tornare a casa per fare il duca. Callastian è un uomo divertente, con una passione per i cantastorie e per gli attori e adora volare in groppa al suo pegaso. In barba all'antica tradizione familiare, egli non fa parte della Flotta Aerea di Retebius, ma è uno dei Cavalieri dell'Aria. Aspetto: altezza circa 1,85 metri, peso circa 70 chilogrammi; origini Thyatiane; capelli e barba castani, occhi castani; solitamente indossa dei plateali calzoni neri, cintura, stivali e mantello ed una larga tunica di seta nera; età



L'Atlante di Thyatis

30 anni.

La *Duchessa Mitasula Retebius* (M18, L) nacque col nome Mitasula Nuar. Suo padre, un marinaio guerriero della Marina Militare Thyatiana, le insegnò ad andare avanti ed a guadagnarsi da sola la propria strada, dando il meglio di sé ed ella mise in pratica questa comune filosofia Nuari a oltranza, facendo apprendistato come maga sulle navi e compiendo molte avventure. Mitasula incontrò e sposò Callastian nel corso delle sue avventure ed iniziò a condurre uno stile di vita Thyatiano e diventò membro dei Cavalieri dell'Aria (anche lei è un Cavaliere di Pegasi) con il suo solito estro. Aspetto: altezza circa 1,63 metri, peso circa 54 chilogrammi; origini Nuari; capelli neri, occhi castani chiari; solitamente indossa tuniche bianche di seta lunghe fino al ginocchio e con le maniche lunghe e cintura e stivali bianchi; età 27 anni.

Il Ducato di Tel Akbir

Popolazione: Circa 150.000 abitanti.

Descrizione: Il Ducato - noto anche come la Penisola di Tel Akbir - è ricco di prati erbosi nel suo tratto meridionale, diventando arido nella parte settentrionale. La sua popolazione è di discendenza Alasiyana e Thyatiana, tendente verso la prima. Qui viene comunemente parlato l'Alasiyano, ma il Thyatiano viene ancora considerato la Lingua Comune e tutti i funzionari ed i governanti devono parlarlo.

Costumi: Gli atteggiamenti Alasiyani nei confronti delle donne avventuriere e delle altre questioni sono stati riportati nella sezione "Società e Politica Thyatiana" del *Libro Secondo*.

Luoghi: *Tel Akbir* è la comunità principale di questo ducato; a nord della città, lungo il confine con Ylaruum, si trova il poderoso *Forte Zendrol* (popolazione 3.000 soldati e cavalieri).

Tel Akbir

Popolazione: 20.000 abitanti.

Descrizione: Questa graziosa e bella città è un semplice mix tra porto marittimo, comunità agricola e di pescatori e base militare - quest'ultima è una stazione di supporto per Forte Zendrol nel nord.

Personalità: Qui governa il *Duca (Sceicco) Tarik ben Nadir* (G12, N). È un grande commerciante e mantiene con occhi e mani esperte le corporazioni mercantili di questa città. È un uomo fine, molto gentile e civile, ma capace di grandi e sleali vendette quando viene infastidito. Egli è anche il fratello del Generale Leila, il comandante militare di Raven Scarp (Scarpata del Corvo) degli Hinterland e non scambia una

parola amichevole con la sorella da quarant'anni. *Jamila* (L1, C), la figlia più giovane di Tarik, sembra incline a seguire le orme della zia, cosa che Tarik vuole impedire quasi a tutti i costi. Tarik potrebbe assoldare degli avventurieri per scortare la riluttante ragazza fino alla lontana dimora di quello che sarà il marito scelto per lei; oppure lei potrebbe implorare il loro aiuto per fuggire da Tel Akbir, causando un'inimicizia a lungo termine dei governanti della città sulle teste dei PG. Aspetto (di Tarik): altezza circa 1,83 metri, peso circa 86 chilogrammi (dovrebbe stare sui 73 chilogrammi); origini Alasiyane; capelli ed occhi castani; indossa vesti tradizionali Alasiyane; età 65 anni.

Il Ducato di Thyatis

Popolazione: Circa 1.500.000 abitanti (comprese le città e le cittadine).

Descrizione: Thyatis è il più popoloso ed il più ricco ducato dell'Impero. È stato un fiorente centro per il commercio e per la guerra per 1.000 anni e potrebbe benissimo continuare ad esserlo per altri 1.000 anni. Tuttavia, la sua caratteristica principale, quella che interesserà maggiormente ai giocatori, è Città di Thyatis - descritta di seguito.

Julinius

Popolazione: 10.000 abitanti (2.000 militari, 8.000 civili).

Descrizione: Questa è una grande città che include una piccola, ben armata e ben approvvigionata base navale incaricata di proteggere Città di Thyatis dagli attacchi navali provenienti dall'ovest. Fino ad ora, nessun attacco di questo tipo è mai riuscito a superare Julinius; gli abitanti ignorano il fatto che questo non è mai avvenuto dal momento che non è mai stato lanciato un attacco di questo tipo. Le acque della sponda settentrionale della Cintura di Vanya sono infide e Julinius dispone di un indispensabile e famoso faro (denominato la "Torcia di Julin") come ausilio per la navigazione e come segnale luminoso.

Thyatis (Città)

Popolazione: 600.000 abitanti.

Descrizione: Thyatis è la più ricca e più popolosa città dell'Impero - probabilmente dell'intero continente.

Thyatis si trova nel punto in cui il Fiume Mesonion sfocia nella Cintura di Vanya. La città è costruita intorno alla Collina dell'Imperatore, l'alta collina centrale ove si trovano il palazzo imperiale e le tenute più ricche.

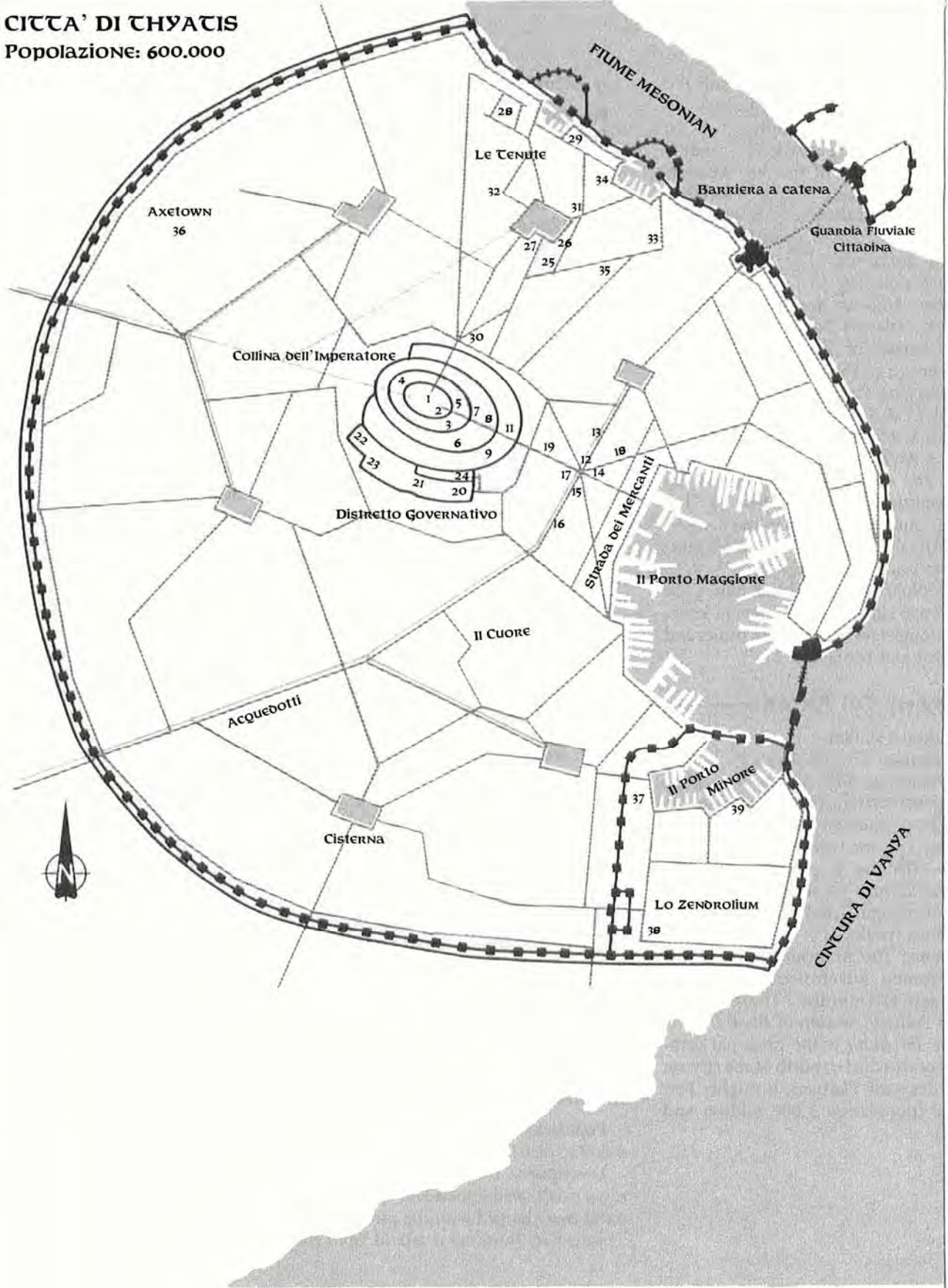
Thyatis dispone del più grande porto dell'Impero come sede della sua marina militare e della sua flotta commerciale. Città di Thyatis dispone di larghe strade di cemento, enormi opere ed edifici pubblici, sontuosi palazzi, ville e magioni; vanta grandi distese di caseggiati di tre o quattro piani. Le sue strade sono affollate di gente ad ogni ora del giorno e per gran parte della notte; si tratta di una città che non dorme mai.

Thyatis è una città enorme e la degna capitale di un potente impero. Essa suscita orgoglio nei suoi cittadini, soggezione negli stranieri provenienti da nazioni più piccole e più povere e disprezzo nei cittadini stranieri più onesti ed educati. Si tratta di un microcosmo all'interno dell'Impero che rappresenta la forza e la potenza dell'Impero, una popolazione eterogenea, il tradimento, l'efficienza e la ricchezza.

Costumi: L'unica cosa che gli abitanti di Città di Thyatis devono sapere, è che i cittadini delle altre terre dell'Impero e gli stranieri no, è questa: la gente del posto non si riferisce a questa metropoli chiamandola "Città di Thyatis." Per loro, essa rappresenta l'Impero ed il resto dell'Impero è semplicemente un'estensione di essa - le sue dita. Riferirsi ad essa col nome di "Città di Thyatis" equivale a rivelare di essere un provinciale e a guadagnarsi il disprezzo sdegnoso dei PNG locali per un certo periodo di tempo.

Personalità: Molti dei più importanti PNG di Thyatis vengono descritti nella sezione successiva, "Personaggi della Città di Thyatis."

CITTA' DI THYACIS
Popolazione: 600.000



Legenda di Città di Thyatis

La mappa di Città di Thyatis è raffigurata a pagina 18.

La grande città è suddivisa in dieci grandi distretti: La Collina dell'Imperatore, il Cuore, il Distretto Governativo, i Blocchi, la Strada dei Mercanti, le Tenute, Axetown, lo Zendrolium, il Porto Maggiore ed il Porto Minore. Unica tra le città dell'Impero, Thyatis trasporta un sacco di acqua all'interno dell'acquedotto. L'acquedotto si estende per molti chilometri fino alle colline settentrionali ed assicura alla città acqua fresca e pulita nelle peggiori stagioni secche. Il Fiume Mesonian, che scorre accanto a Città di Thyatis, in questo punto del suo corso è troppo fangoso per fornire una buona acqua potabile, ed è anche troppo inquinato dai rifiuti.

La città è dotata di un buon sistema fognario per sopperire al proprio fabbisogno. La popolazione dei Blocchi e di Axetown, di gran lunga troppo numerosa, in passato ha messo a dura prova le sue capacità e quei distretti tendono ad essere più sporchi e più sudici rispetto al resto della città (soprattutto Axetown).

Tuttavia, sempre con l'eccezione di Axetown, la città è provvista di larghe strade di cemento posato nel corso dei secoli, in particolare grazie ad un ampio programma di ricostruzione avviato due secoli fa. La maggior parte di queste strade sono abbastanza larghe da consentire il passaggio in riga a due squadriglie di quattro cavalli; alcune di esse, come ad esempio la grande Via Processionale che conduce al palazzo, sono sufficientemente larghe da accogliere otto di queste squadriglie in riga! Le strade presentano dei canali di scolo centrali per far defluire l'acqua piovana e marciapiedi rialzati in cemento ai lati.

Di seguito viene riportata una descrizione della legenda della grande città distretto per distretto.

La Collina dell'Imperatore

La Collina è il luogo ove preferisce vivere l'élite di Thyatis - a partire dalla cima, dall'Imperatore e dalla sua famiglia. I prezzi per costruire sulla Collina sono astronomici, generalmente il doppio dei costi di costruzione di qualunque altra parte, così, una tenuta che verrebbe a costare 250.000 mo in qualunque altro luogo, qui costerebbe mezzo milione di mo. Naturalmente, più si vive vicini al Palazzo, più bisogna essere ricchi.

(1) Il Palazzo dell'Imperatore. Questo enorme complesso edilizio a cinque piani fu costruito durante la vita di Zendrolium I, un

migliaio di anni fa, ed è ancora in piedi. Progettato e costruito dai nani, ha affrontato assalti e terremoti; restaurato e tenuto in manutenzione dai nani, rischia di durare per molti secoli ancora. Ospita un migliaio di residenti - la famiglia imperiale ed i loro numerosi servitori, soldati, ufficiali militari e le loro famiglie, saggi e specialisti, operai ed ambasciatori, assistenti e cortigiani, concubine e collaboratori. Il suo tetto è pieno di batterie di baliste antidirigibile, di altre macchine d'assedio e persino di armi magiche - come file di *bacchette delle palle di fuoco e dei fulmini magici* presidiate da soldati maghi.

(2) Le Mura del Complesso del Palazzo. Pesantemente fortificate e presidiate, anche con batterie di attacco antiaeree.

(3) Il Distretto Alto. Qui è dove vengono costruite le tenute più ricche della città. Nessuna tenuta qui costa meno di 2.000.000 mo per essere costruita. Anche se di piccole dimensioni, queste tenute sono magnifiche e sontuose ed essere il proprietario di una di esse rappresenta un grande simbolo di status a Thyatis.

(4) La Tenuta di Anaxibius. Qui, all'ombra delle mura del palazzo, vi è la tenuta del più famoso e ricco gladiatore di tutta Thyatis.

(5) Le Mura del Distretto Alto.

(6) Le Strade del Distretto dell'Oro. I ricchissimi abitanti di questo distretto aspirano ad essere ricchi ed abbastanza fortunati da trasferirsi al Distretto Alto. Le tenute di questo distretto tendono ad avere un valore intorno a 1.000.000 mo.

(7) La Tenuta Canolocarius. Angelarian Canolocarius, un famoso senatore di Thyatis, a qui la sua tenuta.

(8) Le Mura del Distretto dell'Oro.

(9) Il Distretto Luce d'Argento. Questo distretto è solo per le persone molto molto ricche. Qui, le tenute ai piedi della Collina dell'Imperatore tendono ad aggirarsi sulle 500.000 mo l'una.

(10) La Tenuta di Valinor. Questa è la dimora dell'avventuriero Valinor. Quello che le autorità non hanno realizzato è che il nome completo di Valinor è Valinor Acindelyrovius... e che egli è il capo della Mano d'Ombra, la Gilda dei Ladri... e che potrebbe permettersi una tenuta molto più costosa più in alto sulla collina, ma quella che ha adesso, proprio accanto alle mura del distretto, gli ha permesso di costruire una galleria verso l'esterno, una galleria che i suoi sottoposti possono utilizzare per fargli dei resoconti in segreto.

(11) Le Mura del Distretto Luce d'Argento. Le porte di queste mura vengono scrupolosamente sorvegliate per tenere fuori le persone che non hanno

nessuna attività pertinente con questo distretto.

Il Cuore

Questo distretto rappresenta il fulcro della "civiltà" all'interno della Città. Qui si concentrano la maggior parte delle opere pubbliche e degli intrattenimenti pubblici. Pertanto, a Città di Thyatis, la frase classica per uscire e trascorrere una serata in città è "Passiamola al Cuore."

(12) Il Colosseo. Questa massiccia costruzione dispone di oltre 50.000 posti a sedere per gli spettatori e sulle sue sabbie disperati gladiatori combattono l'un l'altro e contro i mostri per il divertimento e l'adulazione delle folle. Sotto al Colosseo vi è una vasta rete di gallerie sotterranee simile ad una prigione in cui vengono rinchiusi i mostri ed i gladiatori schiavi.

(13) La Grande Sala della Gilda dell'Ordine delle Arene. Si tratta di un piccolo anfiteatro connesso alla Sala della Gilda ove i gladiatori membri della Gilda possono allenarsi, trovare riparo, possono socializzare tra loro lontani dalla gente comune, ecc... Viene in gran parte sostenuta dalle tasse della gilda e dai contributi versati dai gladiatori che sono saliti alla ribalta - come l'Imperatore Thincol e Anaxibius.

(14) Le Terme. Questi non sono dei bagni pubblici; si tratta di un costoso circolo privato con terme di ogni genere all'interno di un'ampia gamma di appositi locali. Nelle terme si possono fare anche massaggi e ricevere delle eccellenti cure mediche e clericali. La quota di partecipazione costa 100 mo/mese, il che la rende abbastanza costosa da essere un tantino esclusiva, ma non così costosa che i Cittadini della classe media benestante non possano permettersi.

(15) La Grande Biblioteca Imperiale. Questa è una delle più grandi biblioteche del mondo; il grande edificio si erge su tre piani ed ha un organico permanente di maghi e chierici a disposizione per affrontare eventuali pericoli di incendio. Tuttavia, non si tratta di una biblioteca specializzata nella magia, pertanto, i maghi in cerca di incantesimi dovranno guardare altrove. La biblioteca dispone di un numero imprecisato di libri - e, in questi tempi in cui i libri vengono copiati a mano, rappresenta un'incredibile collezione.

(16) Il Collegio Arcano. Si tratta della scuola di magia di Thyatis. Secondo gli standard Alphatiani, questa scuola è risibilmente piccola, ma è un buon posto per iniziare i maghi Thyatiani al loro apprendimento iniziale.

(17) Il Teatro Gabriounus. Questo teatro fu costruito da Gabriounus IV, nonno dell'attuale Imperatrice. Qui vengono

L'Atlante di Thyatis

eseguite grandi opere e commedie leggere. Può ospitare 10.000 persone.

(18) La strada dei Circoli. Questo distretto è un quartiere pieno di circoli privati, locande, bistrò, taverne, piccoli teatri ed altri intrattenimenti di ristorazione per ogni sorta di gusto - dal più innocente a quello più dissoluto.

(19) I Panifici Imperiali. È in questo posto che ogni giorno viene cotto e consegnato ai cittadini il pane gratuito.

Il Distretto Governativo

(anche noto come La Macchina)

È qui che il governo imperiale svolge il proprio lavoro - qui e sulla scrivania dell'Imperatore, all'interno del suo palazzo. Tuttavia, è solo l'Imperatore che decide e firma; in questo distretto vengono portati avanti lavori di brutale pianificazione, scrittura, riscrittura, discussioni, riunioni in commissione e, in segreto, altri duri lavori.

Il governo Thyatiano è anche molto corrotto e quindi come prevedibile molto manipolabile ed è per questo motivo che questo distretto è affettuosamente conosciuto come "La Macchina."

Questo distretto è uno dei più sorvegliati di tutta Città di Thyatis; le guardie sono ovunque, in gran numero. Qui è facile corrompere un funzionario del governo, ma non ucciderlo e farla franca.

(20) Il Palazzo Senatorio. Questo grande edificio ha una sala per i dibattiti al centro che può ospitare 300 Senatori ed ospiti nella parte bassa e 1.200 spettatori (quando questi sono ammessi) sulle balconate. L'edificio ospita anche un gran numero di piccoli uffici - un ufficio di tre stanze per ciascun Senatore dell'Impero.

(21) Gli Edifici Ministeriali. Ognuno di questi edifici è adibito alle attività di uno degli organi dell'amministrazione imperiale: la Magistratura ed i Ministeri - Ministero degli Esteri, Ministero degli Affari Interni, Guardia Imperiale (anche se questo ministero dispone di altri addizionali uffici nel Palazzo), Ministero del Commercio, Ministero della Guerra, Ministero dei Titoli e degli Immobili, Ministero del Tesoro, ecc...

(22) La Strada degli Ambasciatori. Si tratta di una serie di abitazioni fornite gratuitamente agli ambasciatori presso l'Impero. A Thyatis, ovviamente, ottieni ciò per cui paghi - per questo gli ambasciatori in possesso di una qualunque discreta somma di denaro tendono a lasciare queste abitazioni pulite e ben tenute, ma anguste, per affittare o acquistare delle tenute di loro proprietà.

(23) Le Mura del Distretto Governativo.

(24) Il Mercato Governativo (Leechtown (Città Sanguisuga)). Fuori dalle mura del Distretto Governativo vi è una piccola zona per soddisfare i bisogni dei burocrati dell'Impero. Si tratta di un piccolo mercato distrettuale dove è possibile acquistare qualunque tipo di cibo o di altro servizio o necessità ad un prezzo gonfiato - ma è comodamente raggiungibile a piedi da tutti i burocrati.

I Blocchi

Queste sono le aree popolari della città. La maggior parte dei residenti della città vivono nei Blocchi, che sono dei grandi e lunghi rioni composti da alloggi a più piani.

Per gli standard Thyatiani non sono dei bassifondi (anche se secondo gli standard moderni verrebbero considerati come tali). Cittadini di ogni classe, dagli schiavi semindipendenti a quelli pressoché ricchi, vivono nei Blocchi - che tendenzialmente sono una cosa buona: i rioni, anche se pieni zeppi di persone, tendono ad essere amichevoli ed egualitari, a differenza dei distretti snob della Collina dell'Imperatore.

I grandi edifici popolari sono fatti di legno, mattoni e cemento. Sotto a questi edifici vi sono delle fognature, che però risultano insufficienti per le esigenze dei distretti. I marciapiedi tendono ad essere disseminati di spazzatura.

Gli edifici, di tanto in tanto, quando si crepano le fondamenta o cedono i muri, vengono giù... ed occasionali incendi possono imperversare per ore, consumando blocchi e blocchi di abitazioni, nonostante gli sforzi delle squadre dei chierici preposti a spegnere le fiamme e dei maghi che li assistono. Qui la vita non è necessariamente senza rischi e certamente non è confortevole... ma è il meglio che la maggior parte dei cittadini, inclusi i Personaggi Giocanti di basso livello, possono permettersi.

La Strada dei Mercanti

Questo è il grande distretto mercantile di Thyatis. Questo distretto circonda il Cuore come il cerchio di una ruota, sfiorando la maggior parte degli altri distretti della città.

Se i personaggi necessitano di fare dei normali acquisti, li possono fare qui - qui si possono trovare armi ed armature, capi di bestiame, schiavi, rari ingredienti, cibo e praticamente qualunque cosa - ad eccezione di articoli magici e mostri.

Le Tenute

Dopo il quartiere della Collina dell'Imperatore, questa è la zona migliore

per vivere a Thyatis. Qui vi sono tenute residenziali e molte sedi di corporazioni, negozi d'alta classe molto costosi, templi e chiese.

(25) Il Sommo Tempio di Vanya. Questo è il più grande tempio di tutta Thyatis, con una torre con la guglia che si estende verso il cielo per dieci stupefacenti piani ed un'enorme salone che può contenere 10.000 persone. (Naturalmente, in città vi sono numerosi templi più piccoli dedicati a Vanya.)

(26) La Sede della Gilda della Confraternita della Grigia Signora. Sita nei pressi del Sommo Tempio di Vanya vi è la sede della gilda dei guerrieri devoti ai principi di Vanya.

(27) La Tenuta delle Ali di Vanya. Analogamente, vicino al tempio vi è la tenuta monastica dell'ordine clericale delle Ali di Vanya.

(28) L'Enclave dei Cavalieri dell'Aria. Si tratta di una struttura di proprietà dei Cavalieri dell'Aria di Thyatis, con un terreno per gli atterraggi piuttosto grande e delle cuccie per ospitare numerose bestie di piccole dimensioni ed un paio di animali più grandi.

(29) Il Bugigattolo di Alphaks/Libera Sala di Recitazione Poetica. Questo edificio è ufficialmente la Libera Sala di Recitazione Poetica, che si suppone che sia il contributo alle arti di qualche ricco filantropo - la storia racconta che fu lui a costruire la sala, di modo che tutti i poeti avrebbero potuto avere un foro libero per decantare la loro arte. Sono in molti quelli che vi si recano per recitare e la partecipazione può essere abbastanza buona. Ma si tratta di una copertura; sotto l'edificio vi è un tempio segreto in onore del malvagio Immortale Alphaks. In questo luogo i suoi adoratori complottano per generare caos e distruzione. Finora, l'esistenza del Bugigattolo di Alphaks non è nota alle autorità. Quando lo scopriranno, vi sarà un'irruzione e verrà distrutto, da questo non ne deriverà nulla di buono; gli adoratori di Alphaks hanno già scelto e costruito un'altra sede che è in attesa di essere attivata.

(30) L'Enclave dei Soldati della Tempesta. È il fulcro all'interno della capitale per l'odiosa società dei nativi Hattiani. Questa enclave è gestita da Hansel Oesterhaus (G15, C), figlio di Heinrich, il leader dei Soldati della Tempesta. (Naturalmente, in realtà Heinrich è l'Immortale Thanatos che ha preso le sembianze di Heinrich, ma prima di morire, il vero Heinrich generò Hansel e Thanatos allevò il ragazzo per farlo diventare un buon figlio per lui). Dalla parte anteriore della balconata del palazzo dell'Enclave, Hansel pronuncia i discorsi entusiasmanti

L'Atlante di Thyatis

sull'orgoglio Thyatiano ed Hattiano e riguardo a delle vaghe minacce da parte di nemici impuri.

(31) **Il Tempio di Asterius (ed il Mercato Libero).**

(32) **Il Tempio di Valerias.**

(33) **Il Parco (L'Enclave dei Forestali).** Grazie ad un po' di aiuto da parte della magia, il terreno di questa tenuta è stato ricoperto dalla vegetazione. Non possono essere costruiti edifici all'interno delle sue mura e qualunque Forestale o elfo Vyalia può dormirci gratuitamente all'interno.

(34) **La Chiesa di Tarastia.**

(35) **La Sala della Sorellanza della Spada.**

Axetown

Qui vi sono i peggiori bassifondi della città, pieni zeppi di caseggiati decrepiti, di rifugiati e dei poveri più patetici, incrostati di sporcizia e rattristati dalla miseria e dalla povertà. Quest'area doveva essere rasa al suolo duecento anni fa, durante il periodo di rinnovamento della città. Tuttavia, il governo della città non fece i conti con la Mano d'Ombra (la Gilda dei Ladri), a cui questo distretto pieno di risentimento piaceva così com'era - e ricorse all'omicidio, al ricatto ed alla corruzione per mantenerlo in quel modo.

È qui che la Mano d'Ombra ha la sua odiosa sede sotterranea ed è qui che ingaggia i suoi scagnozzi più disperati.

(36) **La Terra d'Ombra.** Sotto questo blocco di baraccopoli - non meno decrepito, ma meglio armato di quelli che lo circondano - vi è un virtuale dungeon che funge da base della Mano d'Ombra. La sua posizione è nota alle autorità, ma queste hanno scelto di non toccarlo: in passato, ogni volta che hanno distrutto la base della Gilda dei Ladri, la Mano d'Ombra ha compiuto terribili rappresaglie, in genere omicidi ed incendi nelle aree dei Blocchi.

Lo Zendrolium

Questo è il quartier generale dell'esercito di Città di Thyatis. Si tratta di un complesso fortificato dove sono rappresentate la maggior parte delle forze militari dell'Impero. Questo complesso comprende:

(37) **Forte Zendrolium.** Questa è la base combinata dell'esercito e della cavalleria; qui vi sono 3.000 soldati.

(38) **L'Enclave della Flotta Aerea di Retebius.** Qui la Flotta Aerea mantiene un piccolo contingente, nel quale sono inclusi 100 cavalieri di pegasi, 20 cavalieri di grifoni e 5 cavalieri di draghi.

(39) **La Prigione della Roccia Nera.** Non si tratta semplicemente di una prigione

militare - è il luogo ove vengono sbattuti ed abbandonati tutti i peggiori detenuti di Città di Thyatis.

Il Porto Maggiore

Si tratta della zona del porto civile, con i suoi moli e le sue banchine, i suoi grandi magazzini ed i suoi distretti mercantili.

Il Porto Minore

Si tratta dell'appendice navale dello Zendrolium; qui la marina tiene una considerevole forza militare e qui vi sono anche diversi impianti di costruzione navale.

Il Granducato di Terentias

Popolazione: 25.000 abitanti (comprese le città; 60% umani, 40% elfi).

Descrizione: Quest'isola rappresenta uno dei più grandi pomi della discordia tra Thyatis e le Gilde di Minrothad. Entrambi l'hanno rivendicata nei secoli passati; essa è stata in possesso di Thyatis più o meno costantemente negli ultimi duecento anni, ma i risentimenti impiegano molto tempo a morire (soprattutto tra i longevi elfi di Minrothad).

Costumi: I cittadini di Terentias sono sia commercianti, marinai, pirati che estimatori dei commercianti, dei marinai e dei pirati. Un personaggio che frequenta le locande e le taverne della città di Crossbones, farebbe meglio a conoscere le abitudini di una nave; e se riuscirà a raccontare le storie delle sue imprese navali, probabilmente non dovrà pagare i suoi pasti e le sue bevute per un po'.

Luoghi: La città di *Crossbones* (popolazione 5.000 abitanti) è la capitale dell'isola e la sede della fortezza dell'Arciduca Derentarius. Nella città avvengono un sacco di scambi commerciali ed un sacco di vascelli pirata travestiti da imbarcazioni commerciali fanno di Crossbones il loro porto stabile. Si tratta di una città di pirati, ladri, pettegolezzi ed avventure.

Il Protettorato di Borydos

Popolazione: 5.000 abitanti (500 soldati, 4.500 prigionieri).

Descrizione: Borydos è esattamente come viene descritto nella sezione "Una Panoramica di Thyatis" del *Libro Secondo*.

Regole: Praticamente tutto quello che rientra nell'offesa nei confronti dei militari costituisce un reato punibile con la fustigazione; qualunque reato più grave, come ad esempio l'aggressione di un militare, rappresenta un crimine capitale.

Luoghi: Forte Borydos è il luogo in cui la guarnigione militare lavora, si addestra e gestisce le uniche barche presenti sull'isola. È molto difficile che i malnutriti e mal equipaggiati prigionieri riescano ad irrompere al suo interno per rubare una nave e fuggire... e per loro è impossibile fuggire in qualsiasi altro modo, senza un potente aiuto esterno.

Il Protettorato di Carytion

Popolazione: 5.000 abitanti (compresi i villaggi).

Descrizione: Questa isola è esattamente come viene descritta nella sezione "Una Panoramica di Thyatis" del *Libro Secondo*.

Il Protettorato di Sclaras

Popolazione: 5.000 abitanti (250 tenute signorili, 1.200 apprendisti e membri della famiglia, 3.000 schiavi e servi).

Descrizione: In quasi tutte le terre importanti, vi è un rifugio dove i maghi potenti possono sfuggire dal mondo mondano. All'interno di Thyatis, questo luogo è rappresentato dall'isola di Sclaras. Sclaras è un'isola inaccessibile - si tratta di un'ondeggiante e fitta terra di foreste in cima alle scogliere, scogliere che danno sul mare su tutti i versanti.

Sclaras è ufficialmente di proprietà del trono; ma ufficiosamente, negli ultimi trecento anni, imperatori ed imperatrici non hanno osato toccarla. Per via di un'antica tradizione, Sclaras si trova all'interno di un reticolo di circa 800 metri per 800 metri di tenute, composto da circa 250 di esse. Ogni tenuta appartiene ad un mago che ha raggiunto il livello di maestria finale (36° livello) e non può essere di proprietà di alcun mago di livello inferiore. Quando un mago muore o decide di abbandonare la sua proprietà, tutti i suoi beni vengono inviati ai suoi parenti ed il successivo mago "in lista d'attesa" potrebbe rivendicare una tenuta.

Regole. Non vi sono leggi a Sclaras, tranne una: è illegale entrare nella tenuta di un altro mago senza il suo permesso. Se un mago riesce a dimostrare che un altro mago sia entrato senza permesso nella sua tenuta, l'autore del reato perde la sua tenuta e, se la parte offesa è in grado di farlo, potrebbe anche essere ucciso. Volare ad un'altezza di 300 metri o oltre sopra una tenuta non viene considerato entrare all'interno di essa.

Costumi. I maghi di Sclaras tendono ad evitarsi a vicenda, ma solitamente sono professionalmente cooperativi quando si incontrano - offendere un grande mago rappresenta una disgrazia per chiunque,

L'Atlante di Thyatis

anche per un altro grande mago.

Note Storiche. Non si sa come Sclaras sia riuscita a mantenersi in questo modo, ma antiche dicerie narrano che l'Imperatrice Valentia fu la prima proprietaria di una tenuta su Sclaras.

Personalità. Molti famosi maghi Thyatiani possiedono una tenuta qui, tra i quali vi sono Triella (Duchessa di Mositius) e Demetron (Magist* presso l'Imperatore). I Personaggi Giocanti possono acquistare delle tenute su Sclaras nel modo sopra descritto; quando raggiungeranno il 36° livello da maghi, si potrà presumere che vi siano abbastanza opportunità affinché abbiano una tenuta. Queste tenute non costituiscono dei possedimenti.

* ndt. Nel Libro del Giocatore del Set Companion, pagina 8, Magist viene tradotto con "Esperto di Magia." Anche se nella traduzione ufficiale viene chiamato in questo modo, qui si è preferito mantenere il termine originale in inglese "Magist."

Le Rotte Commerciali Marittime

L'ATL 9, *Le Gilde di Minrothad*, contiene alcune eccellenti ed utili informazioni sull'utilizzo del commercio marittimo nella vostra campagna all'interno del Mondo Conosciuto. Tuttavia, se incentrate la vostra campagna a Thyatis o ad Alphatia, vi consigliamo di modificare alcune delle informazioni contenute nella mappa dell'ATL 9 delle "Maggiori Rotte Commerciali Conosciute."

Innanzitutto, l'isola di Terentias si trova nel tratto da Kerendas a Vorloi; la maggior parte delle navi rasentano la costa settentrionale, anche se molte passano dal tratto che va da Rugalov a Terentias e poi giù fino a Kerendas. Inoltre, la rotta che va da Minrothad a Gapton continua alla volta di Terentias e poi fino a Kerendas.

In secondo luogo, Kerendas non importa grano - lo esporta.

In terzo luogo, vi è l'opzione della rotta commerciale che da Tel Akbir va a Porto Occidentale. Le navi attraccano a Porto Occidentale e scaricano le loro merci, che vengono trasportate fino a Porto Orientale e caricate sulle navi che compiono lo stesso tragitto. Da Porto Orientale possono essere portate lungo la rotta Ekto-Trikelios-Edairo, o fino a Dunedale e da est fino all'imponente Aasla.

In quarto luogo, può sembrare strano che Aasla importi la seta quando Alphatia esporta la seta di ragno di propria produzione - ma in realtà, questo è corretto. Aasla importa in grandi quantità le sete più comuni, in quanto le leggi suntuarie proibiscono ai Plebei di indossare seta di ragno... ma i Plebei possono comunque indossare abiti di seta normale.

PERSONAGGI di Città di Thyatis

I vostri personaggi potrebbero trascorrere un sacco di tempo nella grande Città di Thyatis - tra le avventure, nel corso di avventure in città, e così via.

In questo capitolo vi descriveremo molti dei PNG che potrebbero essere incontrati in questo luogo. Naturalmente, non sono molte le probabilità di incontrare la Famiglia Imperiale quando i personaggi sono di primo livello; vorrete fargli conoscere questi PNG nei tempi e nelle circostanze appropriate alle loro relative posizioni.

I maghi qui riportati non sono dotati di una lista degli Incantesimi Conosciuti ed una degli Incantesimi Studiati. Per risparmiare spazio, alla fine di questo libro, nelle "Appendici," sono riportate tre diverse tipologie di liste degli Incantesimi Studiati. Se volete sapere quale tipologia di incantesimi abbia studiato un PNG mago, controllate il suo livello, stabilite in quale tipo di situazioni si trovi e confrontateli con le tabelle riportate alla fine del libro.

THINCOL I TORION

Imperatore di Thyatis (Thincol l'Impavido, Thrainkell Torson)

Storia: Thincol è nato nel 938 DI. Il suo vero nome alla nascita era Thrainkell Torson; era il figlio di Tor, un carpentiere navale ben considerato di Oceansend. Tuttavia, egli crebbe impaziente ed ambizioso, sprezzante della lenta e graduale ascesa della propria famiglia verso il confortevole benessere. Egli bramava una rapida fama e fortuna e così, nel 956 DI, Thrainkell si recò a Città di Thyatis - al tempo, Oceansend era ancora una colonia Thyatiana. Una volta giunto a Thyatis, le sue capacità di combattimento ed il suo senso della drammaticità, lo fecero diventare presto l'attuale favorito nell'arena gladiatoria. I Thyatiani lo chiamavano "Thincol," una pronuncia del suo nome dal suono più gradevole e lui era conosciuto come Thincol l'Impavido.

Quattro anni dopo, però, l'Assalto Alphatiano della Lancia sconquassò la città e quasi portò alla conquista di Thyatis. Thincol organizzò una forza composta da gladiatori, disseminata da personale militare ed avventurieri, e condusse un contrattacco schiacciante che respinse gli Alphatiani fuori dal Palazzo e fuori dalla città. Una volta preso il Palazzo, convinse la giovane Principessa Gabriela, il cui padre, l'Imperatore, era appena perito sotto le magie Alphatiane, a sposarlo, in modo che potesse riportare l'Impero alla sua forza. La Principessa accettò e così, grazie ad un'invasione straniera e ad una catastrofe, un gladiatore del nord divenne Imperatore di

Thyatis.

Negli anni successivi, Thincol fece esattamente quello che aveva promesso, sfruttando ogni tattica a lui conosciuta per rafforzare il più possibile l'esercito Thyatiano, per sottomettere e dominare i territori circostanti, per infastidire gli Alphatiani - senza andare del tutto in guerra - e per educare la famiglia nelle sue tradizioni, con bambini abbastanza forti da prendere il suo posto quando arriverà il suo momento.

Personalità: Thincol è un uomo duro, spietato ed intransigente. Le sue più grandi ricompense giunsero dall'arena dei gladiatori ed egli guarda qualunque competizione come se fosse un duello tra gladiatori: chiunque lo contrasti perde la vita, a meno che Thincol non si senta misericordioso (e talvolta questi viene colpito dai sentimenti del "pubblico" - della sua corte e del resto del mondo). Le sue amicizie sono tutto un espediente: se un amico non è più di ulteriore utilità per lui, o lo fa arrabbiare, questo amico viene abbandonato e tradito alla prima occasione. Egli manifesta amore vero solo per i figli - e non lascia che la sua corte veda neanche quello, per timore che qualcuno possa usare i figli contro di lui.

Aspetto: Thincol è alto circa 1,83 metri e pesa circa 82 chilogrammi, con un fisico scolpito come quello di un'atleta. I suoi lineamenti sono duri ed aquilini, i suoi occhi sono penetranti e indagatori. Il suo torace ed i suoi arti presentano numerose cicatrici ed in particolare, una livida cicatrice parte dal centro della fronte e finisce appena sopra l'occhio sinistro. I suoi capelli sono castani scuri ed iniziano a diradarsi; va in giro ben rasato; i suoi occhi sono neri. Indossa abiti color porpora con righe dorate e quando scende in campo per combattere indossa una sopravveste color porpora e dorata sopra la sua armatura. La sua età apparente è di 40 anni, mantenuta accuratamente con delle *pozioni della longevità*; la sua età reale è di 62 anni.

Note per il DM: Thincol è lo scaltro e perfido Imperatore di Thyatis. I Personaggi Giocanti potrebbero ottenere grandi ricompense al suo servizio, ma dovranno essere sempre abbastanza intelligenti da risultargli utili, altrimenti finiranno traditi e messi allo spiedo al loro primo errore. Egli è abbastanza felice di fare appello al patriottismo degli avventurieri e di spedirli in missioni suicide che andranno a suo beneficio o a quello dell'Impero.

Note di Combattimento: Guerriero di 36° livello; CA 7 (senza armatura, bonus della Destrezza) o -4 (*armatura completa* +2, bonus della Destrezza); PF 130; MV 36 metri (12 metri) senza armatura, o 9 metri (3

metri) con l'armatura completa; N° ATT 4; Danni 1-10 +5 (bonus della Forza e *spada a due mani* +2); TS G36; ML 10; AL N; F 18, I 15, S 13, D 17, Co 18, Ca 16. Lingue: Thyatiano, Allineamento (Neutrale), Alphatiano. Competenze Generali: Professione (Gladiatore) (Int); Professione (Costruttore Navale) (Int); Intimidire (For); Forza Fisica (For); Lottare +1 (For +1); Tattiche Militari (Int); Senso del Pericolo (Sag); Rilevare Menzogne (Sag); Prontezza (Des); Cavalcare (Cavalli) (Des); Leadership (Car); Persuadere (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *armatura completa* +2, *spada a due mani* +2, *verga della parata* (portata come suo sigillo ufficiale).

GABRIELA TORION

Imperatrice di Thyatis

Storia: Gabriela era la figlia più giovane dell'Imperatore Gabrionus V - una figlia viziata da un padre affettuoso. Quando l'Assalto della Lancia Alphatiana minacciò di raggiungere Thyatis, Gabrionus ordinò a lei ed alle sue servitrici preferite di scambiarsi i vestiti. Vestita come la sua servitrice, Gabriela dovette assistere all'uccisione dei suoi genitori e dei suoi cinque fratelli ad opera dei giubilanti maghi Alphatiani che condussero l'attacco.

Gabriela fu "salvata," nel senso che gli assassini della sua famiglia furono messi in fuga, quando Thincol l'Impavido condusse un contrattacco contro il palazzo stesso. Thincol, grazie all'esperienza a corte, la riconobbe nonostante il suo travestimento e, con una brillante dimostrazione di persuasività, dichiarò il suo amore per lei e per l'Impero che ora sarebbe stata costretta a ricostruire da sola. Giovane ed impressionabile - ed infatuata di Thincol, il gladiatore eroe, come ogni altra donna di Città di Thyatis - accettò senza esitazione quando Thincol le disse che avrebbe dovuto sposarlo affinché lui avrebbe potuto riportare l'Impero alla gloria.

Così, in un breve lasso di tempo, Gabriela passò da principessa viziata, a prigioniera terrorizzata, ad Imperatrice innamorata... a fantoccio messo da parte. Thincol la corteggiò, la sposò, ci generò dei figli, ma non gli importò mai veramente di lei. Thincol restò con lei per via della legittimità e dei suoi figli, ma si prese delle amanti a piacimento e la ignorò per la maggior parte del tempo.

Personalità: Nel corso degli anni è diventata vecchia e depressa, sia nel corpo che nello spirito. Non prenderà le *pozioni della longevità* acquistate per lei dal marito. Gabriela si aggira nei remoti corridoi del

Personaggi di Città di Thyatis

palazzo come un grigio fantasma, parlando con pochi, ad eccezione dei propri figli, attendendo la sua morte o quella del marito, ma senza volerne accelerare la venuta.

Aspetto: Gabriela è alta circa 1,57 metri e pesa circa 61 chilogrammi. Ha i capelli neri brizzolati e gli occhi di un castano sbiadito. I suoi lineamenti sono logorati dalle preoccupazioni e di solito appare distratta. Gabriela veste bene, sceglie i suoi vestiti per le sue dame di compagnia, ma non si cura più del proprio aspetto. Gabriela ha 56 anni.

Note per il DM: Gabriela rappresenta un ostacolo ed un problema per l'Imperatore. Egli non la ama, non l'ha mai fatto, ma per il bene dei suoi figli - e per salvaguardare le apparenze - vorrebbe che fosse felice ed in buona salute. Se mai esistesse un gruppo di PNG che ha compiuto qualche miracolo di persuasione in un'avventura - facendo cambiare idea ad un famoso e testardo PNG su qualche questione d'onore o faida di lunga data - Thincol lo vorrebbe a sapere e li assolderebbe in modo da condurli da Gabriela. Se questi PG dovessero riuscire a convincerla a "ritornare a vivere," iniziando a prendere le pozioni che Thincol acquista per lei di sua spontanea volontà, e via dicendo, gli eroi verrebbero ben ricompensati. D'altro canto, se essi

dovessero fallire, Thincol potrebbe farli uccidere - dei comuni avventurieri non dovrebbero essere tanto a conoscenza del fragile stato mentale dell'Imperatrice.

Note di Combattimento: Donna Comune; CA 9; PF 4; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1 punto (disarmata); TS G1-1; ML 12; AL L; For 9, Int 11, Sag 14, Des 15, Cos 11, Car 15. Lingue: Thyatiano, Allineamento (Legale). Competenze Generali: Conoscenza del Palazzo Imperiale +3 (Int +3).

Eusebius Torion

Principe di Thyatis, Conte di Lucinius

Storia: Eusebius, figlio maggiore ed unico figlio di Thincol e Gabriela è nato nel 961* DI. Allevato formalmente a casa - da valletti e soldati accompagnatori - Eusebius è entrato nella West Reach, l'accademia degli ufficiali di cavalleria all'età di 18 anni ed ha trascorso una decina di anni da bravo ufficiale di cavalleria, arrivando al grado di Capitano. All'età di 30 anni, su richiesta del padre, ha lasciato il proprio incarico ed è tornato a casa per imparare a "gestire gli affari" - l'attività di governo dell'Impero. Si è sposato a 32 anni, sette anni fa, ed ora ha due figli - nipoti per l'Imperatore.

Personalità: Eusebius è proprio il figlio di suo padre, solo non così avventato ed impaziente - ha una fredda ed agghiacciante pacatezza nei suoi confronti. Come suo padre, Eusebius ama poche cose ad eccezione della famiglia e della vita da governante ed è abbastanza illuminato ed astuto per governare con fermezza quando un giorno prenderà il trono. Segretamente, Eusebius ha un proprio programma in merito - egli pensa che nel giro di un'altra decina di anni o giù di lì, sarà pronto per "pensionare" il padre e salire lui stesso al trono. Eusebius non ha ancora deciso quando mandare in pensione suo padre; al momento è disposto a rapirlo ed incarcerarlo in qualche luogo lontano. Ma, con ammirabile accortezza, sta segretamente mettendo su un'organizzazione di suoi fautori - nominando dei propri guerrieri fedeli nella guardia imperiale ed in ruoli militari chiave, facendo amicizia con specifici figli di specifici regnanti stranieri e con famosi avventurieri, ecc...

Aspetto: Altezza circa 1,83 metri, peso circa 77 chilogrammi; capelli ed occhi castani, con barba; ha i lineamenti marcati, ma impassibili e calmi, ed occhi di ghiaccio; indossa uniformi bianche senza le insegne di nessuna unità; età 39 anni.

Note per il DM: Ad un certo punto della



PERSONAGGI DI CITTÀ DI THYATIS

carriera dei PG, quando diventeranno famosi e potenti - intorno al livello del Titolo o più avanti, nel momento in cui avverrà nella vostra campagna - Eusebius diventerà loro amico, risolvendogli dei problemi, aiutandoli nella loro intento di acquisire un possedimento, ecc... Egli cercherà di ottenere la loro fedeltà a scapito del padre ed a qualunque PG intelligente alla fine dovrebbe essere permesso di rendersene conto mediante un controllo sull'Intelligenza - o magari il giocatore potrebbe capirlo senza tirare il dado. In ogni caso, essere "amici" di Eusebius, è come essere amici di Thincol: se un personaggio rimane di qualche utilità al principe, o se rimane costoso e difficile da tradire, questi resterà nelle grazie di Eusebius e continuerà a trarre profitto da questo rapporto. Altrimenti, state attenti!

Note di Combattimento: Guerriero di 18° livello; CA 9 (senza armatura) o 0 (*corazza di piastre* +2, scudo); PF 55; MV 36 metri (12 metri) senza armatura o 27 metri (9 metri) con l'armatura; N° ATT 2; Danni 1-8+4 (bonus della Forza e *spada* +2); TS G18; ML 10; AL N; For 17, Int 16, Sag 10, Des 12, Cos 13, Car 12. Lingue: Thyatiano, Allineamento (Neutrale), Elfico (dialetto Vyalia), Alphatiano. Competenze Generali: Intimidire (For), Conoscenza dei Cavalli (Int), Cartografia (Int), Tattiche Militari (Int), Addestrare Animali (Cavalli) (Sag), Cavalcare (Cavalli) (Des), Raggiungere (Car), Leadership (Car), Persuadere (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *corazza di piastre* +2, *spada* +2, *anello del controllo degli umani*, *amuleto anti sfera di cristallo ed ESP*.

* ndt. Nella versione originale in inglese la data riportata è "261 DI," ma si tratta chiaramente di un errore di battitura ed è stata qui corretta con "961 DI."

Stefania Torion

Principessa di Thyatis

Storia: Stefania è la secondogenita, la figlia maggiore di Thincol e Gabriela. Stefania è stata chiamata così in onore dell'amico di Thincol Stefano Kameikos, quando questi era ancora amico di Thincol (prima di abbandonare le strade Thyatiane per scappare a governare la propria nazione). Nata nel 970 DI, fu istruita da Thincol fin dalla giovinezza nel suo ruolo di figlia da far maritare per forgiare potenti alleanze politiche - e lei si ribellò a questo ruolo. Ciononostante, a 14 anni fu promessa in sposa ad un principino di Ostland ed a 17 anni fu costretta a sposarlo. Durante la sua prima notte di nozze accolte a morte il

marito.

Il risultato di ciò fu un sostanziale indebolimento delle relazioni di Thyatis con Ostland ed un capriccio di Thincol che divenne una leggenda di palazzo. Thincol protesse sua figlia da eventuali conseguenze legali o rappresaglie straniere... ma la ignorò, non le parlò o ne riconobbe la presenza per sei mesi, la abbandonò completamente. Il fratello si schierò dalla parte di Thincol; sua madre fu comprensiva, ma troppo distante per poterle offrire un valido sostegno; sua sorella era troppo giovane.

Stefania chiese sostegno a Demetria, il Magist dell'Imperatore, che le disse semplicemente di andarsene - di scappare di casa come faceva la gente comune - che solo facendo qualcosa di utile e raggiungendo il proprio potere avrebbe potuto guadagnarsi di nuovo il rispetto del padre.

E così fece, diventando un'avventuriera, una spadaccina e l'eroina del Ducato di Machelos - con i capelli tinti di nero ed il nome nuovo di Demetria. Anni dopo, nel 995 DI, quando un suo duello con un noto guerriero come lei fu ampiamente pubblicizzato, e lei vinse senza problemi, l'Imperatore la riconobbe... e cedette. Dopo un confronto con lei, Thincol le chiese di tornare a palazzo alle sue condizioni.

Stefania fece sparire l'identità di Demetria senza far sapere che Demetria e Stefania erano la stessa persona; ogni tanto, quando viene presa dal cattivo umore, riprende la propria vocazione e va in giro a compiere avventure. Tuttavia, nel momento in cui fece ritorno a Thyatis, venne corteggiata con successo da Anaxibius, l'attuale favorito dalla città nell'arena dei gladiatori, ed i due stanno portando avanti un'appassionata relazione - nonostante (o a causa della) evidente disapprovazione dell'Imperatore.

Personalità: Stefania ha imparato come vivere alle sue condizioni e non si fermerà davanti a nulla pur di mantenere questo diritto. Per coloro che non rappresentano una minaccia, o che non la trattano con sufficienza in quanto principessa viziata, o che non danno un giudizio affrettato di lei per via dell'uccisione del marito, può essere una buona amica.

Aspetto: Stefania è alta circa 1,78 metri e pesa circa 64 chilogrammi, in ottima forma da combattimento. Ha capelli rosso fuoco ed occhi azzurri, al naturale, o capelli neri ed occhi azzurri nella sua identità di Demetria. Indossa vestiti da alta sartoria simili ad un'uniforme militare come Stefania, mentre, quando assume l'identità di Demetria, indossa abiti verdi da avventura, con equipaggiamento in pelle nera. Età 30 anni.

Note per il DM: "Demetria" rappresenta

un altro modo per far scivolare i PG nel cerchio della famiglia imperiale senza realmente saperlo. Di tanto in tanto, Demetria compie delle avventure e, quando questo avviene, potrebbe unirsi al gruppo di un Personaggio Giocante. Stefania esce di soppiatto dal palazzo molto spesso per fare visita ad Anaxibius e, quando lo fa, potrebbe essere aggredita da dei rapitori; anche se un evento del genere probabilmente porterebbe più dolore ai rapitori rispetto a chiunque altro, questi potrebbero essere abbastanza numerosi affinché un Personaggio Giocante possa salvarla.

Note di Combattimento: Ladra di 15° livello; CA 1 (senza armatura) o 0 (bonus della Destrezza e *armatura di cuoio* +3); PF 45; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-8+2 (vedere più avanti e bonus della Forza); TS L15; ML 6; AL C; For 14, Int 13, Sag 15, Des 18, Cos 13, Car 16. Lingue: Thyatiano, Allineamento (Caotico), Elfico (dialetto Vyalia). Competenze Generali: Lettura delle Labbra (Int), Segnalare (Segnali Ladreschi) (Int), Rilevare Menzogne (Sag), Gioco d'Azzardo (Sag), Cavalcare (Des), Recitare (Car), Musica (Strumenti ad Arco) (Car), Cantare (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *armatura di cuoio* +3, *spada* +1, fiammeggiante a comando, *Int 7*, *caotica*, *individuazione dell'invisibile*, chiamata Thrainkell.

PERSONAGGI DI CITTÀ DI THYATIS

Tredorian

Principe di Alphatia (Figlio Minore di Eriadna la Saggia)

Storia: Tredorian è nato 17 anni fa, figlio di Eriadna la Saggia (Imperatrice di Alphatia) e del Generale Torenal di Sundsvall. Come tutti i figli di Torenal, Tredorian non ha assolutamente nessuna capacità magica. Un anno fa, Tredorian si trovava in visita dal fratello, Re Ericall del Norwold - con la speranza, un giorno, di potere ottenere un possedimento nel Norwold, un possedimento all'interno del quale non sarebbe stato guardato dall'alto in basso per via della sua mancanza di capacità magiche. Mentre si trovava ad Alphas, si ubriacò parecchio durante un giro sfrenato nelle osterie... e si risvegliò nelle mani di agenti Thyatiani che salparono con lui come prigioniero di Thincol.

Fu un peccato per i poveri agenti. Thincol non voleva che combinasero nulla, voleva solo raccogliere informazioni. Questo era tutt'altro che nulla. Ovviamente, Thincol li uccise e per un po' di tempo fu contro la legge rimuovere le loro teste dalle picche esposte alle porte della città.

Inevitabilmente giunse la richiesta di Eriadna di riavere indietro Tredorian. Tuttavia, l'astuto Thincol, dal momento che Tredorian potrebbe prosperare a Thyatis (dove coloro che non sono maghi non subiscono alcuna discriminazione) e potrebbe allearsi con Thincol, e sapendo che i propri figli erano di gran lunga più leali di quelli di Eriadna, fece una controproposta.

Thincol avrebbe inviato la propria figlia minore, Asteriela, come contro-ostaggio, in modo che entrambi gli imperi avrebbero potuto iniziare a trarre profitto da questo scambio culturale. Eriadna, per una volta, fu d'accordo con il Thyatiano. Così le due grandi potenze si scambiarono i figli.

Personalità: Tredorian è un giovane insicuro e dalla parlata lenta, forse per via di tutti gli anni da impotente trascorsi nel palazzo imperiale Alphatiano. Si è adattato bene alla vita di Thyatis e sta imparando a combattere ed a dipendere solo da sé stesso. Come previsto da Thincol, Tredorian guarda all'Imperatore come ad un secondo padre ed alla fine, probabilmente, egli sarà fedele a Thincol. (Ma Thincol fu troppo arrogante per indovinare che lo stesso processo sarebbe avvenuto tra la Principessa Asteriela e l'Imperatrice Eriadna...)

Aspetto: Altezza circa 1,75 metri, peso circa 68 chilogrammi; capelli ed occhi castani; ben rasato; colorito da Alphatiano comune; indossa calzoncini, tunica ed abbigliamento color blu reale, con una porzione della bandiera di Alphatia sulle

spalle; età 17 anni.

Note per il DM: Quando Tredorian ed Asteriela verranno scambiati di nuovo, la volontà di ognuno di loro rappresenterà un anello debole per il governo del genitore, dal momento che la loro fedeltà sarà riposta altrove. Per ora, Tredorian sta imparando a combattere - e l'Imperatore spesso assolda avventurieri di cui possa fidarsi per addestrarlo nei diversi stili della scherma. Thincol lo sta anche addestrandolo per farlo diventare un Cavaliere dell'Aria, cosa che potrebbe metterlo in contatto con i PG. Si tratta di buone opportunità per i PG di incontrare qualcuno che un giorno potrebbe essere al comando di qualche potenza politica nel Norwold o in altre terre Alphatiane... e l'Imperatrice Eriadna lo ascolterà sempre.

Note di Combattimento: Guerriero di 4° livello; CA 2 (piastre e scudo); PF 25; MV 36 metri (12 metri) senza armatura o 27 metri (9 metri) con l'armatura; N° ATT 1; Danni 1-8+2 (per via del bonus della Forza); TS G4; ML 4; AL L; For 17, Int 15, Sag 18, Des 12, Cos 11, Car 13. Lingue: Alphatiano, Allineamento (Legale), Thyatiano. Competenze Generali: Conoscenza di Alphatia (Int), Professione di Marinaio (Int), Prontezza (Des), Cavalcare +1 (Cavalli) (Des +1), Cavalcare (Pegasi) (Des +1).

Demetrio Karagenteropolis

Magist dell'Imperatore

Storia: Demetrio nacque 105 anni fa, figlio di un ufficiale militare di Julinius. A 15 anni scappò di casa e vagò per il mondo, fino a diventare apprendista di un mago avventuriero, per poi diventare un mago egli stesso. All'età di 60 anni si ritirò per vivere sull'isola di Sclaras... ma poi, nel 959 DI, gli Alphatiani iniziarono il loro famoso Assalto della Lancia. A quel punto Demetrio tornò a Julinius per proteggere la propria famiglia superstita e seguì la forza degli invasori Alphatiani fino a Città di Thyatis, dove ebbe un ruolo importante nel successo del contrattacco di Thincol.

Dopo che Thyatis fu nuovamente al sicuro, Thincol assunse Demetrio con un sostanzioso onorario. Demetrio è il Magist dell'Imperatore ed un consulente della Flotta Aerea di Retebius in materia di difesa contro le forze magiche Alphatiane.

Personalità: Nonostante sia invecchiato, non ha una personalità capace di andare in pensione. Egli è un mago al massimo della sua potenza, per questo fa esattamente ciò che vuole senza timore di rappresaglie da parte di Thincol. Demetrio consigliò a

Stefania di scappare di casa e, successivamente, lo ammise dinanzi a Thincol. Egli ha criticato direttamente l'Imperatore per i suoi rapporti infidi e per la trascuratezza di Gabriela. In una terra consociata per la sua perfidia, Demetrio promuove l'onore e l'affidabilità e qualche volta finanzia spedizioni di avventurieri organizzate da avventurieri Legali (o perlomeno onesti). Demetrio crea le *pozioni della longevità* utilizzate da Thincol e realizza le armi magiche per alcuni membri della famiglia reale - ma non realizza oggetti con bonus superiore al +2 (troppo lavoro, a suo parere). È anche un appassionato di scherzi che spesso coinvolgono incantesimi di *evocazione di mostri*. Inoltre, è membro dei Cavalieri dell'Aria - un Cavaliere di Draghi, a cavallo del suo drago dorato Hytiliaph.

Aspetto: Demetrio lasciò trascorrere naturalmente la sua età fino a 65 anni o giù di lì, fino al momento dell'Assalto Alphatiano della Lancia, ma in seguito decise che, se doveva essere il Magist dell'Imperatore, avrebbe avuto bisogno di essere fisicamente più giovane e vitale. Così prese delle *pozioni della longevità* per tornare con il fisico all'età di circa 35 anni... ma utilizzando delle magie di *travestimento* (dalla sezione "Creazione del Personaggio" nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad Alphatia*) per mantenere il suo aspetto da sessantacinquenne. Per le mansioni ordinarie si mostra con il suo aspetto invecchiato, mostrando il suo aspetto più giovane quando necessita di viaggiare in modo anonimo. In questi casi, come una sorta di tributo al nome della Principessa Stefania, si fa chiamare Stefanus. È alto circa 1,78 metri e pesa circa 68 chilogrammi, di discendenza Thyatiana, età reale 105 anni, in entrambe le forme. Come Demetrio: capelli e barba bianchi, occhi castani; indossa vesti bianche con finiture e corredi rossi; età apparente 65 anni. Come Stefanus: capelli e barba neri, occhi verdi; indossa pantaloni, tunica, stivali e cintura ordinari; età apparente 35 anni.

Note per il DM: Demetrio è colui che agisce dietro le quinte nell'interesse dell'Impero - o almeno così crede lui. Egli consiglia con correttezza ed onestà l'Imperatore nelle questioni magiche. Ma, a volte, quando l'Imperatore o l'Impero fanno qualcosa che egli disapprova, lascia trapelare informazioni sul misfatto alle parti interessate, utilizzando l'identità di Stefanus. Ad esempio: "C'è una nave, che si chiama Luna Nera, che è salpata da Julinius cinque giorni fa. Sembra un normale mercantile, ma in realtà sta trasportando dell'oro per assoldare dei mercenari per attaccare gli Oceansender. Non credo che

Personaggi di Città di Thyatis



Oceansend abbia bisogno di altri guai... e non credo che l'equipaggio di quella nave si stia comportando molto bene o che l'abbia mai fatto in passato... e penso che un bel gruppo di avventurieri come voi potrebbe fare un uso decisamente migliore di tutto quell'oro. Non è vero?"

Note di Combattimento: Mago di 36° livello; CA 9; PF 70; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-4+2 (*pugnale* +2); TS M36; ML 8; AL L; For 12, Int 18, Sag 14, Des 11, Cos 17, Car 15. Lingue: Thyatiano, Allineamento (Legale), Alphetiano, Alasiyano, Elfico (Vyalia). Competenze Generali: Medico (Int), Conoscenza delle Erbe Medicinali (Int), Conoscenza delle Tattiche Militari Magiche Alphetiane (Int), Professione di Insegnante (Int), Alchimia (Int), Magie Alternative (Int), Ingegneria Magica (Int), Geografia Planare (Int), Guida/Consigliere +2 (Sag +2), Cavalcare (Cavalli) (Des), Cavalcare +2 (Draghi) (Des +2), Persuadere (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *ombrello paracadute* (dal capitolo "I Guerrieri di Thyatis" del *Libro Secondo, Guida del Giocatore a Thyatis*), *anello dell'evocazione dei geni*, *anello di rigenerazione*, *sfera di cristallo con chiaraudienza*.

Anaxibius

Gladiatore

Storia: Anaxibius crebbe in povertà e partì nell'età giovanile per vivere una vita di avventure. Egli accumulò un'enorme fortuna e giunse a Città di Thyatis cinque anni fa per acquistare delle proprietà e per portare

qui la sua famiglia... ma fu privato della sua fortuna da un astuto banchiere Thyatiano che lasciò la città con l'intera somma. Dopo aver toccato il livello più basso, Anaxibius entrò nell'arena dei gladiatori per guadagnarsi un paio di monete per mangiare. Ma vinse il suo primo combattimento ed il suo stile di combattimento istrionico gli fece accattivare la folla. Continuò a combattere nell'arena per guadagnare denaro sufficiente per pagarsi un passaggio a casa... e continuò a vincere. Anaxibius rimase a combattere nell'arena abbastanza a lungo da poter fare ritorno a casa alla grande... e, un anno dopo, portò la sua famiglia da Machetos e sistemò i suoi familiari in un grande maniero all'interno de Le Tenute. Tre anni dopo, lui stesso comprò una tenuta nel distretto più ricco sulla Collina dell'Imperatore. Nel corso di tutti questi avvenimenti, Anaxibius è diventato la figura più popolare di Città di Thyatis, Imperatore compreso, ed ha iniziato una storia d'amore con Stefania, la figlia dell'Imperatore.

Personalità: La vita di Anaxibius, in parte, sembra rispecchiare i primi anni dell'Imperatore... ed in tutta onestà, l'uomo è ambizioso. Ma Anaxibius non è Thincol, e non è corteggiando Stefania che avrà una possibilità di salire al trono imperiale. La sua passione per lei è autentica - e probabilmente sventurata, a meno che uno di loro non cambi allineamento. Il suo obiettivo è semplice: Anaxibius vuole accumulare abbastanza oro per comprare il Ducato di Machetos per il padre - e successivamente per sé stesso, nel momento in cui il padre deciderà di non voler più

governare. Questo richiederà un'enorme serie di tangenti da elargire a svariati senatori ed all'attuale Duca di Machetos, ed un sacco di tempo e di fatica per organizzare il tutto... ma lui lo sta facendo.

Anaxibius è molto popolare nell'arena in quanto vince quasi sempre i suoi combattimenti, si comporta seguendo un codice cavalleresco di gran lunga più nobile rispetto a quello dei suoi avversari o anche rispetto alla maggior parte dei cavalieri Thyatiani e possiede un'enorme magnetismo personale. Anaxibius non è il più grande guerriero del mondo - non è bravo quanto Thincol, per esempio - ma è senza dubbio il più popolare.

Aspetto: Altezza circa 1,93 metri, peso circa 91 chilogrammi; capelli ed occhi neri; indossa un brillante kilt (gonnellino) rosso da gladiatore, armature di cuoio laccate di rosso, stivali e bracciali rossi (in pubblico); età 30 anni.

Note per il DM: Anaxibius potrebbe assoldare i PG come negozianti presso il Duca di Machetos, per dare inizio (illegale) al processo di acquisizione di quel possedimento; egli può assoldare i PG ladri per aiutarlo ad intrufolarsi nel Palazzo (una proposta sconsolante!) per un importante appuntamento con Stefania; ed è sempre a portata di mano durante le visite nell'arena. L'Imperatore Thincol potrebbe assoldare o persuadere i PG per spiare Anaxibius, soprattutto quando si trova con Stefania, per provare a capire le reali ambizioni politiche dell'uomo.

Note di Combattimento: Guerriero di 30° livello; CA 2 (*armatura di cuoio* +2 e bounus della Destrezza) nelle apparizioni

PERSONAGGI di Città di Thyatis



pubbliche, CA -1 (*corazza di maglia* +2 - armatura gladiatoria equivalente, scudo e bonus della Destrezza, nell'arena); PF 90; MV 36 metri (12 metri) in pubblico, 27 metri (9 metri) nell'arena; N° ATT 3; Danni 1-6+6 (*spada corta* +3 e bonus della Forza); TS G30; ML 10; AL L; For 18, Int 11, Sag 13, Des 18, Cos 12, Car 18. Lingue: Thyatiano, Allineamento (Legale). Competenze Generali: Intimidire (For), Lottare (For), Professione di Gladiatore (Int), Conoscenza dei Senatori Corrotti (Int), Sopravvivenza (Foreste) (Int), Senso del Pericolo (Sag), Prontezza (Des), Cavalcare (Cavalli) (Des), Recitare (Car), Contrattare (Car), Persuadere (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *armatura di cuoio* +2, *corazza di maglia* +2, *spada corta* +3.

Helena Daphnotarhjus —

Chierica di Valerias

Storia: Helena era la figlia di un ufficiale della guarnigione di Seagirt nelle Isole della Perla e per questo motivo crebbe nel luogo in cui si scontrarono le culture - dove la rigida ed organizzata marina militare Thyatiana si è mescolata con le allegre genti caotiche dei Nuari. Helena crebbe fortemente influenzata dalle due componenti divergenti, disciplina e dovere contro individualismo e caparbia.

La sua personale ricerca di un senso di identità la condusse al Tempio di Valerias, un'ardente Immortale dell'amore e della guerra, ed ella divenne una chierica di quel

tempio. Da quel momento, Helena vagò per l'Impero, promuovendo le virtù del suo ordine clericale, compiendo avventure ed osservando il mondo.

Personalità: Helena viene descritta come focosa - focosa nella rabbia, in amore e nel perseguimento delle cose che brama. I grandi desideri della sua vita sono vedere il mondo, vivere la vita nella sua pienezza (alla ricerca di avventure e amore ovunque lei vada), supportare la sua chiesa e farlo ovunque lei vada, e promuovere le discutibili virtù dell'abbandono sconsiderato e del godimento senza pensieri presso i Thyatiani delle terraferma che secondo lei sono freddi e troppo efficienti.

Aspetto: Helena è alta circa 1,68 metri e pesa circa 59 chilogrammi; capelli rossi ed occhi azzurri; veste con un'armatura pesante con una sopravveste rossa decorata con delle fiamme gialle (il suo scudo reca lo stesso disegno); è nel periodo della sua tarda adolescenza o intorno ai 20 anni.

Note per il DM: Helena può rappresentare un incontro interessante o magari un PNG ricorrente da far incontrare ai vostri giocatori. Helena può ben ricoprire svariati ruoli:

Può rappresentare l'avventuriera troppo ambiziosa che morde più di quello che può masticare e deve essere salvata dal dungeon di qualche canaglia. Per offrire ai Pg qualche ragione per salvarla (diversa dal fare del bene), si potrebbe renderla parte integrante di una delle loro ricerche; solamente lei potrebbe avere il successivo indizio nella catena di indizi che i PG stanno seguendo per qualche scopo e per ottenere l'indizio in suo possesso, i PG dovranno

farla uscire di prigione.

Può rappresentare la grande storia d'amore nella vita di uno dei PG di sesso maschile. Helena potrebbe imbattersi nei PG durante una qualsiasi sosta tra un'avventura ed un'altra, effettuata in una cittadina o in una città e lì innamorarsi di uno dei PG. Dopo una folle, appassionata, ma breve storia d'amore, lei scomparirà, ma i PG la incontreranno ancora ed ancora nel corso degli anni in quanto lei ricomparirà nei luoghi più improbabili - a volte dalla loro parte ed a volte come nemico.

Note di Combattimento: Chierica di 4° livello; CA 2; PF 21; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1; Danni 1-6+2 (martello da guerra più bonus della Forza); TS C4; ML 10; AL N; For 17, Int 11, Sag 15, Des 12, Cos 15, Car 17. Lingue: Thyatiano, Allineamento (Neutrale). Competenze Cavalcare (Des), Onorare Valerias (Sag), Intimidire (For), Conoscenza delle Isole della Perla (Int).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Tanarobi Nuar —

Console delle Isole della Perla

Storia: Quando Tanarobi, un rispettato guerriero, marito e padre di quattro figli, aveva 30 anni, il fratello più giovane decise di lasciare le isole per vedere il mondo. Quel fratello, Bolotobi, aveva 17 anni ed era verde come il mare - che è un'espressione Nuari con la quale si intende che egli era il più ignorante possibile e tuttavia respirava ancora.

PERSONAGGI DI CITTÀ DI THYATIS

Bolotobi prenotò un passaggio su una nave diretta a Città di Thyatis e quella fu l'ultima volta che qualunque parente lo vide. Mesi dopo, riceverono una secca ed fredda lettera proveniente dalla guardia cittadina di Città di Thyatis, nella quale si affermava clinicamente che il giovane era stato ucciso dalle guardie cittadine mentre stava commettendo un crimine. C'era voluto molto tempo per scoprire l'identità del giovane, e da questo fatto derivava il ritardo di diversi mesi intercorrente tra la sua morte e l'invio di questa lettera.

Tanarobi seguì il tragitto del fratello fino a Città di Thyatis per scoprire tutti i dettagli della sua morte e questi risultarono davvero tristi. Subito dopo che Bolotobi raggiunse Città di Thyatis, il giovane venne ingannato da una banda criminale locale. La banda lo convinse che si stavano impegnando per vincere una scommessa - essi avrebbero vinto una bellissima festa ed una notte in città se uno dei loro membri fosse riuscito ad arrampicarsi su una certa torre ad una determinata ora della notte, entrare nella torre attraverso una specifica finestra e calare una corda per i suoi compari. Bolotobi fu semplicemente felicissimo di aiutarli, ma sfortunatamente, non si trattava di una sfida - si trattava di una rapina. Durante il suo servizio, una guardia cittadina lo vide e colpì Bolotobi con una balestrata; il giovane delle Isole delle Perle cadde colpito a morte.

Tanarobi rimase sconvolto per la facilità con la quale suo fratello era stato ingannato fino a farsi uccidere; esaminando ulteriormente la situazione, scoprì che la maggior parte degli abitanti delle Isole della Perla, una volta giunti a Città di Thyatis, si rivelavano altrettanto ignari dei modi di questi "uomini civilizzati" come lo era stato il fratello e, quindi, altrettanto facilmente ingannabili. Le Isole della Perla avevano un consolato a Città di Thyatis, un posto simile ad un'ambasciata, dove i Nuari potevano recarsi per chiedere aiuto e consulenza; ma questo fatto non era molto noto ed il consolato non era un ufficio importante o particolarmente forte.

Così Tanarobi decise di cambiare questa situazione. Egli fece domanda per avere una posizione all'interno del consolato e portò la sua famiglia fino a Città di Thyatis. Grazie alla determinazione, alla diligenza ed al duro lavoro, nel giro di pochi anni divenne il capo console. Fece in modo che tutti coloro che provenivano dalle Isole della Perla e partivano dal porto di Seargit navigando fino a Città di Thyatis fossero messi a conoscenza del fatto che il consolato era lì per consigliarli. In breve, Tanarobi cambiò il ruolo del suo consolato che ha sempre avuto del lavoro da fare ed

oggi, circa 20 anni dopo il suo arrivo a Città di Thyatis, tra gli abitanti delle Isole della Perla il suo nome è ampiamente conosciuto; egli viene onorato tra la sua gente per gli sforzi compiuti in loro favore.

Personalità: Tanarobi viene descritto meglio per quanto riguarda il suo senso del dovere. Egli non è ossessionato dalla tragedia del fratello; quella fu una triste e doloroso incidente, che è stato sotterrato due decenni prima. Tuttavia, il pensiero che l'ingenua e pura innocenza possa uccidere altre persone delle sue isole, lo assilla tanto intesamente ora quanto lo faceva all'epoca della morte del fratello ed egli lavora sodo ora come allora. Tanarobi è pieno di consigli e raccomandazioni per i giovani viaggiatori e visitatori, non solo per quelli di discendenza Nuari; ma conosce la differenza tra un vecchio farneticante ed un piacevole narratore e cerca di offrire i suoi consigli con poche interessanti parole, piuttosto che con lunghi e noiosi discorsi.

Aspetto: Tanarobi Nuari è un Isolano della Perla di mezza età, ancora in forma, anche se non ha più imbracciato una lancia in un combattimento vero da circa 20 anni. È alto circa 1,80 metri e pesa circa 73 chilogrammi; capelli neri brizzolati ed occhi neri; ben rasato. Veste come un Thyatiano e parla la lingua Thyatiana come un nativo - non vi è alcun accento Nuari a colorire la sua cadenza.

Note per il DM: All'interno di una campagna, Tanarobi può rappresentare un utile consigliere per i giocatori. Se uno dei PG proviene dalle Isole della Perla, l'inserimento di Tanarobi all'interno della campagna risulterà abbastanza semplice; ogni Isolano della Perla all'interno di Città di Thyatis sa che potrà ricevere consigli, e talvolta aiuto, da Tanarobi Nuari. Tuttavia, il consolato non rappresenta tutta la sua vita e Tanarobi potrebbe imbattersi nei PG per strada, durante funzioni governative e nelle buone taverne.

Note di Combattimento: Rake di 6° livello (Ladro che Non Ruba); CA 5 (armatura di cuoio e bonus della Destrezza); PF 17; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-6+1 (spada corta e bonus della Forza); TS L6; ML 8; AL L; For 13, Int 13, Sag 15, Des 17, Cos 12, Car 14. Lingue: Nuari, Thyatiano, Allineamento (Legale). Competenze Generali: Navigazione (Int), Cavalcare (Des), Conoscenza della Città di Thyatis (Int), Conoscenza dell'Impero Thyatiano (Int), Conoscenza delle Isole della Perla (Int), Cantare (Car).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

DYLAN FIGLIO DI PENN

Gliadiatore/Avventuriero

Storia: La tribù di Dylan, una ramificazione della tribù del Corvo (Raven) dei popoli Hinterlander, era il clan che risiedeva nella Scarpata del Corvo (Raven Scarp), l'originario luogo di ritrovo di tutte le tribù del Corvo. A quel tempo, Penn, il padre di Dylan, era il figlio del capo. Dodici anni fa, quando i Thyatiani giunsero nei Territori degli Hinterland, invasero la Scarpata del Corvo e la conquistarono. Il padre di Dylan morì durante l'invasione e Penn, erede designato al ruolo di capo, si arrese agli invasori. A quel tempo, Dylan, il figlio di Penn, aveva meno di dieci anni, ma sviluppò profondamente il sentimento di disprezzo della tribù nei confronti di suo padre.

Quando Dylan raggiunse il suo Anno della Libertà, 21 anni, lasciò la casa ed il padre, determinato a vedere l'Impero che aveva conquistato il suo popolo. Aveva anche un secondo motivo, di cui non parlava con gli amici ed i collaboratori occasionali: suo zio, il fratello di suo padre, Brian, è il leader dell'ultima "resistenza" degli Hinterland; zio Brian è un leader della guerriglia che compie incursioni ed attacchi segreti contro le forze di occupazione Thyatiane. Brian ha chiesto a Dylan di imparare il più possibile sui Thyatiani e così Dylan sta portando avanti questo doppio incarico da spia per suo zio.

Dylan giunse a Città di Thyatis e finì all'interno dell'arena dei gladiatori come guerriero alle prime armi. Si è trasformato in un robusto e provato gladiatore; Dylan è ancora un novellino ed è piuttosto giovane da non aver ancora sviluppato buona parte del proprio stile personale o da essere seguito da dei sostenitori, ma Anaxibius, il capo dei gladiatori, ritiene che egli abbia un sacco di potenziale da esprimere come combattente nell'arena.

Personalità: Dylan è un arcigno uomo di poche parole, che rimugina sulle ingiustizie patite della sua gente per mano dei Thyatiani, troppo zelante nel suo ruolo di spia per conto dello zio, non abbastanza esperto per riuscire a realizzare il meglio per sé stesso o per il suo popolo. Dylan non è stupido, ma non ha imparato come spiare, analizzare le forze o le capacità del nemico. In poche parole, non è preparato per svolgere il suo ruolo da osservatore nelle terre dei suoi nemici. Si è fatto diversi amici a Città di Thyatis e, presi singolarmente, gli piacciono molti Thyatiani, cosa che rende la sua segreta ostilità nei loro confronti ancora più difficile da mantenere. Nel complesso, egli è un giovane guerriero piuttosto

PERSONAGGI di Città di Thyatis



confuso.

Aspetto: Altezza circa 1,83 metri, peso circa 82 chilogrammi; capelli, baffi e barba rosso fiammanti, occhi azzurri; normalmente veste con colori contrastanti secondo le mode degli Hinterland, ma nell'arena dei gladiatori preferisce l'armatura laccata di nero; età 21 anni.

Note per il DM: Dylan accende gli animi degli avventurieri degli Hinterland. Nel corso della campagna, egli diventerà uno dei maggiori e più popolari gladiatori ed utilizzerà i soldi guadagnati per acquistare armi e navi da inviare clandestinamente alle forze dello zio Brian nella Terra del Corvo negli Hinterland. Questo può portare a diverse tipologie di avventure per i PG. Questi ultimi potrebbero essere i membri dell'equipaggio assoldato per trasportare questi articoli negli Hinterland (in questo caso l'avventura sarà incentrata nell'elusione dei posti di blocco Imperiali e nel giocare d'astuzia nei confronti delle forze della Marina Militare per consegnare questi articoli). In alternativa, i PG potrebbero essere assoldati dall'Impero per indagare su Dylan, entrare nelle sue grazie, per poi contrastare i suoi piani di contrabbando. Ovviamente, nel corso di queste indagini i PG dovranno affrontare la questione etica: dovrebbero interferire con le sue attività rivoluzionare? Questo dipenderà da loro e dal loro codice etico, ma per loro dovrebbe essere una scelta dura ed interessante da intraprendere.

Note di Combattimento: Guerriero di 3° livello; CA 3 (corazza di maglia, scudo e bonus della Destrezza); PF 26; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1; Danni 1-8+2 (spada e

bonus della Forza); TS G3; ML 10; AL N; For 16, Int 13, Sag 10, Des 13, Cos 17, Car 12. Lingue: Hinterlander, Thyatiano, Allineamento (Neutrale). Competenze Generali: Cavalcare (Des), Seguire Tracce (Int), Lottare (For +1), Recitare (Car).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

ANGELARIAN CANOLOCARIUS

Senatore di Città di Thyatis

Storia: Angelarian è cresciuto nel lusso, rampollo della potente ed estremamente ricca famiglia Canolocarius. Questo clan ha costruito la propria fortuna e la propria influenza attraverso uno dei modi più antichi conosciuti dall'uomo: senza farsi scrupoli riguardo ai metodi da utilizzare, facendo qualunque cosa a chiunque, intascando un sacco di soldi nel fare queste cose e pagando le giuste somme di denaro alle persone giuste per assicurarsi che non risulti alcun problema ufficiale.

Ed Angelarian ci calzava a pennello in questa famiglia. Egli ricevette il suo primo incarico governativo, una posizione ministeriale minore, all'età di 21 anni. All'età di 25 anni, aveva accumulato una consistente fortuna accettando mazzette e bustarelle. A 30 anni fu eletto come uno dei due rappresentanti di Città di Thyatis nel Senato ed è stato Senatore per 20 anni.

Angelarian è molto noto e popolare a Città di Thyatis e si pensa erroneamente che non sia più corrotto di qualunque altro Senatore. È un buon oratore, sempre disponibile a parlare nei corsi della

cittadella universitaria o a presenziare all'inaugurazione di una nuova statua o di un nuovo edificio.

Inoltre, ovviamente, egli accetta grandi tangenti per sostenere particolari interessi durante le votazioni in Senato. Propone leggi a beneficio di particolari categorie della popolazione - ad esempio, le gilde marittime, la società dei ladri, la Mano d'Ombra, chiunque paghi bene in quell'annata. Egli organizza pestaggi, intimidazioni nei confronti di specifici mercanti o di oppositori alla sua legislazione ed occasionali omicidi.

Personalità: Angelarian è il Senatore che parla meglio e quello più scaltro all'interno del servizio pubblico. Ama le feste e le cene, adora il teatro, ama i cibi e gli intrattenimenti costosi. Non c'è niente nel suo atteggiamento che possa suggerire che non si faccia scrupoli ad intimidire o ad uccidere; Angelarian appare come un gradevole uomo ricco felice di servire il suo popolo.

Aspetto: Altezza circa 1,68 metri, peso circa 95 chilogrammi; capelli neri (stempato e ben rasato), occhi neri; indossa appariscenti abiti Thyatiani, ama portare abbondanti quantità di gioielli.

Note per il DM: Il Senatore può rivestire diversi ruoli all'interno di una campagna. Potrebbe essere l'uomo che attenta alla salute di un onesto, ma povero Senatore, che chiederà l'aiuto dei Personaggi Giocanti; potrebbe anche essere colui che assolda gli squattrinati PG per procurare qualche incidente doloroso, mettendoli nella scomoda posizione di dare ascolto alle loro coscienze e non essere più al suo servizio,

PERSONAGGI di Città di Thyatis

cadendo così in disgrazia ai suoi occhi, o continuare a lavorare per lui, dando via la propria etica.

Note di Combattimento: Uomo Comune; CA 9; PF 4; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-4 (pugnale, potrebbe essere avvelenato); TS G1-1; ML 4; AL N; For 10, Int 13, Sag 12, Des 11, Cos 9, Car 16. Lingue: Thyatiano, Alphatiano, Allineamento (Neutrale). Competenze Generali: Codici di Legge e Giustizia (Sag), Professione di Senatore (Int), Recitare (Car), Leadership (Car), Senso del Pericolo (Sag).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Theodosius Kantinomeiros

Truffatore e Grandissimo Molestatore

Storia: Theodosius fu abbandonato dalla nascita e fu cresciuto in un orfanotrofio gestito dall'Ordine della Grigia Signora. Tuttavia, egli non apprese nessuno dei principi di onestà, onore e coraggio dell'Ordine, preferendo farsi strada nel mondo grazie alla meschinità ed all'astuzia. Piuttosto che seguire i principi dell'Ordine e ricevere una formazione clericale, egli corse lontano dall'Ordine all'età di 15 anni e da allora è vissuto in strada, convincendo gli stolti a dargli dei soldi per il compimento di un grande progetto o altro.

Personalità: Theodosius è il classico truffatore. Egli prova a diventare amico o socio in affari di qualunque credulone con i soldi. Theodosius elabora progetti che

suonino plausibili per tirare su una fortuna. Non ha né coscienza, né etica; seduce ed abbandona le giovani donne con tanta disinvoltura quanta ne sfrutta per prendere i soldi dai mecenati creduloni. Tuttavia, Theodosius è un uomo affascinante ed un oratore persuasivo e lascia le sue vittime particolarmente stolte con l'impressione che le cose siano andate male per tutti e che egli sia stato più vittima degli altri. Nel corso dei suoi 15 anni di viaggi, ha lasciato una fila di cuori infranti e di patrimoni depauperati.

Aspetto: Altezza circa 1,88 metri, peso circa 82 chilogrammi; capelli e baffi castani, occhi castani, aspetto e modi galanti; preferisce indossare un'uniforme in stile militare color marrone scuro o blu scuro, senza portare alcuna mostrina con l'unità militare (a meno che non gli convenga).

Note per il DM: Theodosius risulta utile quando si vogliono causare un sacco di guai ai Personaggi Giocanti, specialmente quando questi entrano in possesso di un sacco di soldi che voi non desiderate che continuino ad averli. In qualche modo - e bisognerebbe trovare una buona spiegazione - egli dovrebbe scoprire gli attuali piani dei PG per utilizzare il loro denaro. (La tecnica utilizzata da Theodosius per raccogliere informazioni di solito comporta l'uso del suo *medaglione dell'ESP*.)

Theodosius sta sempre un passo avanti a loro per sottrargli la loro fortuna. Ad esempio, se i PG stanno progettando di acquistare una nave, egli li anticipa e raggira qualche proprietario di una nave per farsela dare in uso. Successivamente, vende questa nave ai PG ad un buon prezzo - ritrovandosi

con un sacco di soldi senza aver fatto nulla, lasciando i PG in possesso di merci rubate e lasciando il proprietario della nave a cercare di recuperare la sua legittima proprietà da una banda di avventurieri arrabbiati.

Quando i PG riusciranno a raggiungere Theodosius, questi si inventerà la prova di essere stato *charmato* da qualche mago malvagio, uno con un dungeon pieno di preziosi prigionieri politici ed un tesoro pieno d'oro; se solo i PG lo aiuteranno, potranno liberare tutti i prigionieri che gli saranno riconoscenti ed andarsene da lì stracolmi di oro... e così via.

In poche parole, Theodosius è un porta guai di prima categoria ed un uomo fortunato di cui liberarsi; se volete, Theodosius potrebbe rappresentare uno dei principali antagonisti per diversi anni di gioco.

Note di Combattimento: Ladro di 8° livello; CA 1 (*armatura di cuoio +3* e bonus della Destrezza); PF 22; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-8+2 (derivante dalla *spada +2*); TS L8; ML 4; AL C; For 12, Int 18, Sag 16, Des 18, Cos 9, Car 16. Lingue: Thyatiano, Elfico (Vyalia), Alasiyano, Alphatiano, Allineamento (Caotico). Competenze Generali: Leggere le Labbra (Int), Segnalazione (Segnali Ladreschi) (Int), Rilevare Menzogne (Sag), Barare/Gioco d'Azzardo (Sag), Cavalcare (Des), Recitare (Car), Persuadere (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *medaglione dell'ESP*, *spada +2*, *armatura di cuoio +3*, tutti provenienti da avventurieri truffati.



I Mostri di Thyatis

In questo capitolo descriveremo i mostri che compaiono nelle terre controllate dall'Impero Thyatiano. Se un mostro proveniente da una pubblicazione di D&D® non viene menzionato nell'elenco riportato di seguito, si suppone che non compaia all'interno dei territori Thyatiani (a meno che, naturalmente, non vogliate davvero mettercelo).

Manuale del Dungeon Master

(Set Base)

Bandito: Particolarmente comune nelle colline settentrionali dell'entroterra Thyatiana.

Cinghiale: Può essere trovato nella foresta pluviale degli Hinterland e nelle regioni della foresta occidentale del continente Thyatiano.

Draghi: Anche se non sono comuni, sulle montagne Altan Tepes possono essere trovati draghi rossi, dorati e bianchi; i draghi verdi possono essere trovati negli Hinterland; raramente si vedono dei draghi blu a Kerendas. A Retebius, all'interno delle enclavi della Flotta Aerea e dei Cavalieri dell'Aria, sono presenti tutte le tipologie di draghi di allineamento neutrale.

Folletto: Può essere trovato nelle foreste occidentali del continente.

Gargoyle: Possono essere trovati in qualsiasi area all'interno di un raggio di circa 322 chilometri dell'isola di Sclaras. Diversi maghi umani creano i gargoyle in quell'area per utilizzarli come servitori.

Ghoul: Abbastanza diffusi nell'entroterra di Thyatis ed Ochalea.

Grandi Felini: Puma nelle colline settentrionali del continente Thyatiano; leoni nelle praterie degli Hinterland; tigri e pantere ad Ochalea.

Licantropi: A volte dei lupi mannari entrano nel continente di Thyatis attraversando la zona orientale di Karameikos. Ad Ochalea vi sono alcune tigri mannare, ben nascoste. In una città cosmopolita come Città di Thyatis sono presenti tutti i tipi di licantropi, che solitamente sono molto bravi a tenere nascosta la propria condizione ai loro amici.

Lupo: All'interno della zona continentale, nelle colline settentrionali e nella foresta occidentale.

Mulo: Comune in tutto l'Impero.

Orco: Presente nelle colline settentrionali del continente.

Orso: Comune nelle regioni della foresta occidentale del continente Thyatiano; e nella Costa dell'Ombra dell'Isola dell'Alba.

Sauri Giganti: I drachi sono comuni nelle Isole della Perla.

Scheletro: Comune su Sclaras.

Serpente: I biscioni striscianti non sono ignoti nelle colline settentrionali e ad Ochalea. I pitoni delle rocce sono comuni negli Hinterland.

Spiritelli: Noti ad Ochalea e sulle Isole della Perla (apprezzati in quest'ultimo posto ed odiati nel primo).

Statue Animate: Vedere *gargoyle*, sopra.

Topo (Normale): Diffuso in tutto l'Impero.

Uomo Lucertola: Conosciuto negli Hinterland.

Manuale delle Regole Expert

Cavallo: Si trova in tutto il continente, sull'Isola dell'Alba, ad Ochalea e negli Hinterland. Sulle Isole della Perla non vi sono cavalli.

Centauro: Avvistato raramente nella foresta occidentale del continente.

Cocodrillo (Normale): Può essere trovato nei placidi fiumi degli Hinterland.

Driade: Di tanto in tanto può essere avvistata nella foresta occidentale del continente. Alcuni maghi di Sclaras, da lungo tempo dimenticati, erano amici delle driadi e per questo su quell'isola ve ne sono parecchie.

Gigante: Nelle colline settentrionali del continente vi sono numerosi giganti delle colline, ma non vi sono giganti delle rocce.

Golem: Può essere trovato in compagnia di potenti utenti di magia, specialmente sull'isola di Sclaras.

Granchio, Gigante: Brulica nelle acque al largo dell'isola di Borydos.

Grifone: Vivono nei luoghi remoti sulle colline a nord delle Pianure Kerendane e talvolta piombano sulle pianure per attaccare i cavalli. A Retebius si trovano numerosi grifoni, presso gli enclavi della Flotta Aerea e dei Cavalieri dell'Aria.

Mandria: Cavalli nelle Pianure Kerendane; bovini a Retebius.

Pegaso: I pegasi volano liberamente sulle montagne Altan Tepes e sulle colline settentrionali del continente. Ve ne sono molti anche a Retebius, al servizio della Flotta Aerea e dei Cavalieri dell'Aria.

Pesce, Gigante: Nelle acque al largo dell'Isola di Borydos vi sono molte Tracine Giganti.

Tritone: Comune nelle acque al largo delle Isole della Perla ove collaborano con gli Isolani da molto tempo.

Unicorno: Raramente vengono avvistati degli unicorni nelle colline settentrionali del continente e si dice che ve ne siano alcuni anche su Sclaras.

Uomini: Nelle colline a nord di Biazan ed ad ovest del varco per Ylaruam si

nascondono dei briganti che assalgono le carovane che passano in questi luoghi. Nelle acque Thyatiane sono comuni bucanieri e pirati, in particolare a Terentias e sulla costa meridionale dell'Isola dell'Alba.

Uomo-Albero: Ve ne sono molti nella foresta pluviale degli Hinterland.

Vampiro: Vi è almeno un covo di vampiri a Città di Thyatis e si dice che questo gruppo qualche volta collabori con la Mano d'Ombra. Ve ne sono alcuni anche nel Ducato di Machetos, per via della vicinanza di questo possedimento con Karameikos.

Verme Scarlatta: Ve ne sono alcuni nel sottosuolo di Ochalea.

Libro del Master delle Regole Companion

Delfino: Comune nel Mare del Terrore, intorno alle Isole della Perla, ad Ochalea, nella parte meridionale dell'Isola dell'Alba e negli Hinterland.

Drolem: Ne è nota l'esistenza di uno su Sclaras. La prospettiva di un cavaliere di drolem all'interno dei Cavalieri dell'Aria è alquanto inquietante.

Fantasma: Molto raro, ma noto sul continente, sull'Isola dell'Alba e ad Ochalea.

Gargantua: Ne è nota l'esistenza su Sclaras.

Golem (Fango, Ossidiana): Ne è nota la presenza su Sclaras ed in compagnia di potenti maghi.

Manta (Gigante): Comune nelle acque intorno a Borydos.

La Campagna a Thyatis

Vi sono alcuni aspetti per giocare di ruolo nella civiltà Thyatiana che dovranno essere qui discussi, nella Guida del Dungeon Master, lontano dagli occhi indiscreti dei vostri giocatori.

Il Percorso Professionale

Come prima cosa, parleremo del "percorso professionale" dei personaggi Thyatiani - il modo in cui possono progredire dalle avventure di primo livello fino a diventare leader all'interno dell'Impero Thyatiano.

Avventure di Livello Base

Nelle loro prime avventure, i PG dovrebbero imparare a conoscere il loro mondo per capire che tipo di ruolo possano ricoprire al suo interno. Offrite loro delle avventure che li portino ovunque all'interno dell'Impero. Lasciate che imparino le regole basilari che dovranno conoscere per prosperare in questa ambientazione. Un po' più avanti all'interno di questo capitolo parleremo della rinomata perfidia Thyatiana e di quanta ne vogliate fare incontrare ai personaggi - questa è una delle tante considerazioni importanti di questo tipo.

Naturalmente, la considerazione più importante da fare è che voi ed i giocatori dovrete divertirvi all'interno di questa ambientazione. Se, dopo diverse avventure di livello base, non vi starete divertendo molto, dovrete capire che cosa stia limitando il vostro divertimento - e modificarlo in base alla campagna.

Queste avventure di livello Base dipendono anche dal momento in cui vorrete introdurre all'interno della campagna i PNG ricorrenti (ad esempio familiari, amici, alleati e nemici dei vostri eroi).

Avventure di Livello Expert

Nelle avventure di livello Expert, gli eroi dovrebbero avere una buona conoscenza di ciò che avviene nell'Impero. È ora di esporli alle influenze esterne al loro Impero. I PG hanno svolto un sacco di avventure incentrate sull'idea che l'Impero sia il miglior posto possibile in cui trovarsi e che tutte le altre nazioni, specialmente l'Impero Alphatiano, siano inferiori; ora è giunto il momento di inviare i vostri eroi in quei luoghi, di modo che possano farsi le proprie opinioni.

Naturalmente, dal momento che tutti i PG hanno sempre ascoltato i pensieri degli altri Thyatiani, essi potrebbero avere un brusco risveglio quando raggiungeranno realmente le altre culture. Il fatto che il resto del mondo non stia collettivamente in piedi ad

ammirare i Thyatiani potrebbe essere scioccante per loro. Questo genere di elementi culturali, come l'aliena sofisticazione dei Glantriani e la potenza allo stato puro e la caotica gioia degli Alphatiani porteranno i personaggi alla consapevolezza che l'Impero Thyatiano non rappresenti davvero il centro dell'universo.

Arriverà anche il momento, nel corso di queste avventure di livello Expert, in cui molti PG cercheranno di crearsi un proprio possedimento. Offrite loro queste opportunità - sia all'interno dell'Impero, che fuori da esso. I personaggi che avranno raggiunto fama maggiore e conquistato la maggior parte dei favori all'interno di Thyatis, ovviamente avranno l'opportunità di conquistare dei possedimenti all'interno di Thyatis. Tuttavia, gli altri eroi potrebbero trovare opportunità simili altrove - con gli Alphatiani, nel Norwold, a Karamaikos nelle terre semi-umane di Alfheim, di Casa di Roccia e delle Cinque Contee, nella Ierendi amante degli eroi, ecc...

Al termine delle loro avventure di livello Expert, gli eroi potrebbero essere tutti a capo di un possedimento - ma quei domini potrebbero essere sparpagliati in tutto il Mondo Conosciuto. L'unica cosa che ora legherà i PG sarà l'appartenenza al loro vecchio gruppo e la loro amicizia - perchè ora, politicamente, la loro lealtà sarà divisa.

Avventure di Livello Companion

A questo punto, gli eroi avranno familiarità con il loro mondo e, una o due volte, potreste averli inviati su mondi diversi. Vi sono due tipologie di avventure in cui potrete inserirli: le Avventure nell'Ambito Politico e le Avventure nell'Ambito del Multiverso.

Nelle Avventure nell'Ambito Politico, li introdurrete nelle avventure utilizzando gli interessi e gli allacci politici degli eroi. Nel momento in cui un governatore di un possedimento che confina con uno dei PG inizierà a rendere la vita difficile a quel PG, e lo farà rimanendo all'interno delle regole dell'Impero, avrete un'avventura politica da fargli svolgere. Magari questa canaglia potrebbe essere in competizione con il possedimento del vostro PG facendogli concorrenza nel commercio con i suoi prezzi più bassi; magari potrebbe star suggerendo all'Imperatore Thincol che il PG non sia degno di fiducia e l'Imperatore potrebbe star annullando i suoi piani di sviluppo civile e stradale relativi al possedimento del PG; magari il PG potrebbe venire a sapere che il PNG sta infiltrando nel suo possedimento molte più spie del necessario; cos'altro?

Pertanto, consigliate al vostro giocatore di

riunire i suoi vecchi amici e di contrastare la meschinità politica con la meschinità. I PG dovranno compiere azioni di spionaggio e di corruzione ed inviare degli agenti fino a quando non riusciranno a scoprire dove vuole arrivare il PNG e per quale motivo. Potrebbe essere semplicemente una persona avida; potrebbe essere che una delle avventure compiute dai giocatori anni prima abbia determinato qualche grande tragedia nella vita del PNG governante. In ogni caso, quella che prenderà piede sarà un'Avventura nell'Ambito Politico e voi potrete inserirvi al suo interno tanti o pochi elementi di azione e di avventura (tentativi di assassinio, rancori nei tornei con conseguenti zuffe e tumulti, maghi nemici che evocano demoni per rovinare i piani dei PG, ecc...) a vostro piacimento e dei giocatori.

Le Avventure nell'Ambito del Multiverso sono più delle tipologie di avventure dove potrete spedire i vostri eroi all'interno di dimensioni alternative. Tuttavia, ora che i vostri eroi sono sparsi in tutta la Mappa del Mondo Conosciuto, dovrete faticare maggiormente per riunirli insieme per questo genere di avventure.

Qui di seguito, viene riportata una buona tecnica da utilizzare grazie al coinvolgimento delle Questioni Irrisolte. D'altronde, i vostri PG eroi hanno compiuto avventure insieme per anni ed anni. Non tutte le avventure che hanno svolto saranno state risolte al 100%. In ciascuna di esse, potrebbero aver lasciato alcune questioni in sospeso pendenti. In un'avventura, un cattivo di secondo piano, potrebbe essere fuggito. In un'altra, gli eroi potrebbero aver chiuso la porta sulla dimensione governata da un mega-demone - ma senza aver distrutto il demone stesso. In una terza ancora, un'incantatrice potrebbe aver avuto una folle storia con uno dei PG senza essersi poi mai più rivisti.

Ora, dopo anni, potete utilizzare queste Questioni Irrisolte per riunire di nuovo i vostri eroi ed inviarli in qualunque sorta di folle avventura. Per esempio, il cattivo di secondo piano che è fuggito potrebbe aver sfruttato gli anni successivi per diventare un'esperta canaglia con un sacco di potenti oggetti magici e di armate composte da servitori non umani. Adesso, potrebbe scagliare simultaneamente le proprie armate contro i possedimenti dei suoi odiati nemici. Questi nemici dovranno unirsi ed affrontarlo nel suo rifugio, mentre i loro eserciti si faranno a pezzi a vicenda nel mondo esterno...

Per esempio, quel demone imprigionato potrebbe essere riuscito a fuggire nel Mondo Conosciuto ed un mistico conosciuto a livello mondiale potrebbe affermare che solo gli specifici eroi che lo imprigionarono

La Campagna a Thyatis

in passato potranno trovarlo e catturarlo di nuovo.

Per esempio, quell'incantatrice potrebbe aver generato un figlio che potrebbe essere diventato anche lui un grande avventuriero, ma che potrebbe essere scomparso in un'avventura multidimensionale ed ora lei potrebbe rivolgersi al padre del ragazzo per chiedergli di riunire i suoi vecchi compagni e trovare il loro figlio...

Tutte queste tecniche legate alle Questioni Irrisolte, e molte altre, possono essere utilizzate per riunire insieme i vostri personaggi sparpagliati per il mondo e per inviarli ovunque vogliate. Il vostro unico limite in questo campo sarà la vostra capacità di riuscire ad elaborare dei fatti interessanti per le storie dei vostri Personaggi Giocanti, per poi estrapolarne le possibili conseguenze nelle loro attuali vite odierne.

Avventure di Livello Master

Giunti a questo punto, gli eroi saranno interessati a perseguire i sentieri che conducono all'Immortalità. A quel punto, il tipo di sentiero che decideranno di seguire servirà a determinare se potrete continuare a giocare con questi PG nelle avventure "principali" della campagna, o se dovrete creare dei nuovi personaggi per raggiungere l'obiettivo primario della campagna - mentre i vecchi personaggi resteranno come mecenati e influenti figure di spicco che perseguono i propri destini.

Come DM, dovrete esaminare le scelte effettuate dai vostri PG per i rispettivi sentieri per l'Immortalità e vedere se questi sentieri possono essere giocati con i normali PG. Spesso, la risposta a questa domanda sarà NO - in quel caso, dovrete sviluppare una nuova campagna e perseguire gli obiettivi dei vecchi personaggi al di fuori della campagna normale.

La Campagna ad Alpathia

Nel prossimo capitolo, "Alpathia," vi è una sezione intitolata "La Campagna ad Alpathia." Questa sezione dispone di una propria descrizione de "Il Percorso Professionale" dei Personaggi Giocanti, vista da un punto di vista Alpathiano... tuttavia, ciascuna delle descrizioni delle differenti fasi della campagna (Base, Expert, ecc...) affronterà argomenti differenti da quelli che avete letto qui. Perciò, non saltate quella sezione quando ci arrivate; al suo interno troverete delle cose importanti.

Perfidia

L'Impero Thyatiano è leggendario per la sua perfidia. Tradimenti e pugnalate alle spalle rappresentano dei passatempi - soprattutto nella politica e negli affari. Se siete soliti utilizzare questi elementi nelle vostre avventure Thyatiane, dovrete decidere quali di questi elementi introdurre e cosa avete intenzione di ottenere.

Stabilite Dove Volete Arrivare

Vi sono tre livelli basilari di perfidia ai quali potete ricorrere nella vostra campagna. Questi vengono riportati di seguito partendo dal peggiore fino al minore:

Perfidia Totale. In questa tipologia di campagna tutti pensano a sé stessi - PNG e PG allo stesso modo. I Personaggi Giocanti compiono le avventure insieme per un assennato interesse personale, ma si abbandoneranno a vicenda - anche i vecchi amici - per seguire i loro destini, quando il gioco si farà duro. Tutti i funzionari ed i commercianti faranno del loro meglio per imbrogliare i PG; i personaggi non potranno realizzare nulla fino a quando non impareranno a corrompere nel modo più efficace possibile; un datore di lavoro pagherà i suoi PG assoldati solo quando sarà nel suo interesse farlo (e la maggior parte di essi saranno abbastanza intelligenti da non ritrovarsi in situazioni di confronto fisico - i PG dovranno imparare a fare altre pressioni, come ad esempio la minaccia di rivelare le malefatte). Questo è il livello che si desidera portare avanti se i personaggi provengono da una nazione o da un'area assoggettata da Thyatis (o nemica di Thyatis) - come ad esempio l'Impero Alpathiano, il Norwold, Ylaruam, ecc...

Molta Perfidia. In questa tipologia di campagna i PG si imbattono e parteciperanno loro stessi ad una buona dose di tradimenti. Qui, l'unico legame tra i PG sarà l'amicizia - un PG non abbandonerà un vero amico, ma probabilmente ne avrà molto pochi. I PNG alleati ed assoldati tenderanno ad abbandonare i PG quando le cose si metteranno male; almeno la metà dei funzionari e dei commercianti incontrati dai PG si daranno da fare solo se verranno corrotti; i datori di lavoro saranno rigidi con i PG avventurieri riguardo ai loro compensi ogni volta che gli converrà, ma se si troveranno in pericolo, non si comporteranno in questo modo. Questo è il livello di tradimento che potete scegliere per le campagne ambientate all'estero con delle avventure che vengono svolte a Thyatis (ad esempio, se i vostri personaggi partono da Karameikos, Ylaruam o Darokin per poi svolgere una serie di avventure a Thyatis).

Perfidia Non Comune. In questa tipologia di campagna, i PG si imbattono in un sacco di PNG infidi e potrebbero avere loro stessi un po' di loschi principi etici. I seguaci tenderanno ad abbandonare i loro datori di lavoro quando le cose andranno male; un funzionario o un commerciante su tre sarà una mela marcia che, per lavorare, chiederà delle bustarelle; di tanto in tanto (più frequentemente che in altre nazioni), i datori di lavoro saranno rigidi con i compensi dei loro PG assoldati. In breve, non si tratterà di una campagna così piena di perfidia da non permettere ai PG di riuscire a sopravvivere, ma dovranno sempre stare attenti - cosa che renderà questo livello di perfidia più appropriato alle campagne ambientate a Thyatis.

La Presentazione ai Personaggi

Ora, dovrete decidere come presentare il vostro livello di perfidia ai Personaggi Giocanti. Prima di dare inizio alle vostre avventure Thyatiane, sedetevi (o scrivete una nota) con ciascun giocatore e spiegategli la situazione.

I PG che sono Thyatiani dal principio dovrebbero ricevere una spiegazione precisa di quanto sia infida la vita a Thyatis, in base al livello che avete scelto.

I PG provenienti da nazioni nemiche o assoggettate dovrebbe ascoltare una storia orrorifica di quanto sia perfida la vita a Thyatis - descrivete Thyatis come se steste utilizzando un livello di Perfidia Totale, anche se così non fosse.

I PG provenienti da una nazione neutrale dovrebbero avere l'impressione che per vivere a Thyatis bisogna stare sempre sul chi vive - ma dovrebbero restare per lo più all'oscuro riguardo alle tipologie di tradimenti che hanno luogo qui, di modo che la prima volta che si troveranno di fronte ad un tradimento verranno colti di sorpresa.

Via via che i PG inizieranno e continueranno a giocare la campagna, dovrete riflettere il livello di perfidia che avete scelto nelle azioni dei PNG che i vostri eroi incontreranno. Se la vostra campagna è incentrata su un livello di Perfidia Totale, praticamente tutti cercheranno di imbrogliare, derubare, pugnalare o dissanguare i vostri PG. Se nella vostra campagna c'è Molta Perfidia, circa la metà dei PNG tratterà i vostri eroi in modo ignobile. Se la vostra campagna è incentrata solamente su un livello di Perfidia Non Comune, un terzo o un quarto dei PNG si comporterà in questo modo.

La Slealtà dei Personaggi Giocanti

Tenendo presente tutto quello che si è detto, potreste decidere di aiutare i vostri Personaggi Giocanti Thyatiani a comprendere la "mentalità da traditori" - o potreste decidere di farglielo scoprire direttamente. Inoltre, grazie alle vicende di comuni tradimenti che si consumano giorno per giorno, potreste far comprendere ai vostri PG che il problema non si risolve quasi mai estraendo una spada ed uccidendo l'imbroglione - la vita a Thyatis ha una sfumatura più subdola di quello.

Esempio: Uno dei vostri PG consegna un sacchetto con dell'oro ad un mercante di cavalli per un fantastico destriero. Il mercante di cavalli, un ladro, di nascosto scambia il sacchetto con uno simile contenente monete di rame. Poi apre il secondo sacchetto e con rabbia accusa il PG di volerlo imbrogliare. La reazione naturale del PG sarà quella di uccidere immediatamente il malfattore. Voi dovrete dire ai vostri giocatori "Aspetta un attimo. Vi sono dei testimoni che hanno visto che gli davi un sacchetto, che lui l'ha aperto e ti ha accusato, e tu vuoi ucciderlo. Hai intenzione di uccidere tutti i testimoni innocenti? Se lo fai, non riuscirai mai a farla franca.

Mentre, non se non lo fai, ma comunque uccidi il mercante, finirai per essere giustiziato dall'Impero per omicidio. Anche se lo picchi solamente e gli trovi addosso a il tuo vero sacchetto, lui ti accuserà di aggressione e furto. Usate il cervello; inventatevi qualcos'altro." Incoraggiatevi a mettere a punto una loro truffa nei confronti del mercante o ad escogitare qualche altra elaborata vendetta - una appropriata al furto di poche monete d'oro. L'omicidio, ovviamente, risulta inopportuno e, se i personaggi insisteranno su questa strada, potrete sempre farli cogliere in flagranza dai funzionari imperiali.

Potete prendere il controllo ed insegnare ai vostri PG quanta perfidia vi sia all'interno del contesto della campagna.

Esempio: Gli eroi si sono alleati con un gruppo di PNG avventurieri. Il piano prevede di dividersi in due gruppi per assaltare un accampamento nemico ad un segnale prestabilito. Quando i PG si siederanno accigliati in attesa del segnale, accennate al loro leader i vantaggi derivanti dal non attaccare al momento del segnale. Se i PNG attaccheranno l'accampamento da soli e verranno maciullati; più oro per tutta la squadra dei PG. Una volta concluso questo primo scontro, i PG potranno attaccare chiunque

La Campagna a Thyatis

sia rimasto ancora in piedi; ed ancora più oro per tutti i PG.

Tuttavia, bisogna variare la quantità dei tradimenti a cui avete dato inizio a seconda del livello di perfidia che avete scelto ed a seconda degli allineamenti dei Personaggi Giocanti. Se avete scelto un livello di Perfidia Non Comune, non dovrete spingere i personaggi alla continua slealtà - solo in maniera occasionale, ancora meno frequentemente rispetto alla perfidia perpretata dai PNG nei confronti degli eroi.

Inoltre, cosa molto importante, non dovrete consigliare di compiere azioni perfide ai personaggi Legali. Fatelo solo occasionalmente per i personaggi Neutrali; fatelo tutte le volte che lo desiderate con i personaggi Caotici.

Infine, bisogna fare in modo che il ricorso al tradimento non renda la campagna ingiocabile. I PG devono essere in grado di potersi fidare di qualcuno - solitamente l'un l'altro e di alcuni PNG che conoscono. Inserite dei PNG che hanno un'impeccabile reputazione onorevole e fate in modo che essi risultino all'altezza della loro reputazione, di modo che i PG potranno avere qualcuno di cui fidarsi. In tutte le campagne, tranne che in quelle ricche di perfidia, scoraggiate i PG dal pugnalarsi alle spalle a vicenda - ditegli la verità, ovvero,



La Campagna a Thyatis

che dopo una cosa del genere non potranno mai più fidarsi l'uno dell'altro e non saranno più in grado di compiere avventure con dei PG alleati. Se i PG non hanno nessuno di cui potersi fidare, perderete un sacco di possibili cose da poter inserire all'interno della vostra campagna - offritegli qualche ancora alla quale possano aggrapparsi.

L'Acquisto di Titoli e di Cariche

Dal momento che Thyatis risulta politicamente corrotta, è possibile acquistare, illegalmente, cose come nomine politiche e titoli minori ereditari. Il denaro speso dal personaggio per pagare il titolo o la carica ed altri benefici dipenderà dal titolo o dall'incarico che dovrà essere acquistato:

Ambasciatore: La carica di Ambasciatore in qualche nazione con la quale Thyatis ha delle relazioni. Le cariche acquistate sono sempre relative a nazioni povere, cadenti o problematiche, comunque di poca importanza.

Generale: Incarico militare e nomina a capo di una unità militare con i risultati ed il personale peggiori dell'Impero.

Lord: Uno stemma fasullo (se il personaggio non proviene già da una famiglia nobile), un falso (ma difficile da confutare) albero genealogico che mostri la "nobile discendenza" del personaggio e come questi sia giunto ad essere il vero erede di questo possedimento, ed il più economico e povero appezzamento di terra (un esagono di 36 chilometri secondo le normali regole) che si possa trovare in qualunque parte dell'Impero.

Barone: Esattamente come per Lord, ad eccezione del fatto che il titolo è quello di Barone.

Tuttavia, quando si comprerà una carica, coloro che l'hanno conseguita o ereditata legittimamente ne saranno al corrente o saranno in grado di scoprirlo e, solitamente, tratteranno il personaggio con scherno e disprezzo - fino a che questi non si dimostrerà all'altezza e questo solitamente avverrà solamente molto tempo dopo. L'Imperatore stesso potrà rendersene conto e questo, spesso, renderà molto difficile che il personaggio riesca ad ottenere un titolo superiore.

Solo per il fatto che sia possibile acquistare una carica o un titolo, non vuol dire che i PG siano in grado di farlo prima di aver raggiunto un livello di esperienza che ordinariamente consentirebbe loro di avere dei possedimenti. Se un personaggio ha guadagnato abbastanza denaro prima di raggiungere il livello del Titolo ed a quel punto vuole acquistare un titolo, consentitegli di rintracciare dei funzionari

corruptibili e di dargli il denaro... ma gli impacciati e lenti meccanismi del governo Thyatiano faranno sì che il titolo non venga concesso prima che il personaggio abbia raggiunto il livello del Titolo. In alternativa, un personaggio di basso livello che cercherà di acquistare un titolo potrebbe scoprire che il funzionario corrotto ha preso i suoi soldi e se l'è filata, costringendolo a ricominciare tutto da capo.

Questa opzione non è intesa come un'opportunità per i personaggi di ottenere possedimenti in modo facile e conveniente. Si tratta di un modo per consentirgli di ottenere un possedimento se le circostanze dovessero altrimenti impedirglielo - per esempio, se l'Imperatore, nel corso della campagna, avesse sviluppato un'antipatia nei loro confronti, o se voi, il DM, preferite che facciano in questo modo per un motivo o per un altro. Si tratta di una trama molto teatrale per manovrare i vostri PG spingendoli ad acquistare un possedimento, per poi affrontare il disprezzo dei propri pari e dover costruire il proprio possedimento fino a farlo diventare una potenza economica - e a costruirsi una propria reputazione in modo che gli altri la rispettino.

Questa opzione spiega inoltre come alcuni PNG nobili e funzionari detestati dal Personaggio Giocante siano riusciti ad ottenere i loro titoli e le loro cariche.

Per i costi dei vari titoli e delle cariche, vedere la sezione Appendici riportata alla fine di questo libro.

Costumi Bizzarri

Nel capitolo "Società e Politica Thyatiana" del *Libro Secondo*, citiamo i bizzarri costumi di alcuni cittadini dell'Impero. Tuttavia, non abbiamo descritto nel dettaglio questi costumi, in quanto sono un qualcosa che voi, in quanto DM, dovrete svelare agli ignari Personaggi Giocanti.

Ogni razza presente all'interno dell'Impero - ad eccezione dei sobri Thyatiani e Kerendani - ha una o due abitudini che si dimostrano sorprendenti per le altre razze - all'interno o al di fuori dell'Impero. Inserite questi costumi nella vostra campagna per offrire degli intrattenimenti o per distrarre i PG da altri eventi.

Si noti che i personaggi delle aree più cosmopolite di Thyatis - in particolare delle grandi città - avranno già visto la maggior parte di questi costumi. Fategli incontrare personaggi con origini più esotiche.

Alphatiani dell'Isola dell'Alba: Gli Alphatiani dell'Isola dell'Alba, a differenza di quelli provenienti dal continente di Alpathia e Bellissaria, tendono a reagire alle

cose che trovano sgradevoli (come ad esempio la maleducazione) facendo finta di "non vederle." Un personaggio di questo genere, che ha posto una domanda maleducata, "non verrà sentito" per una o due volte prima di rispondere. Al momento della risposta, nessun segno mostrerà che il personaggio sia stato deliberatamente ignorato; sembrerà davvero che la domanda non sia stata sentita. Tuttavia, questo accadrà più e più volte...

Hattiani: Gli Hattiani vengono cresciuti secondo una grandiosa ed antica tradizione militare - in modo molto disciplinato, molto corretto e molto sonoro. Quando vengono impartiti degli ordini in un contesto militare (o a casa di un genitore militare), gli Hattiani scattano sull'attenti, sbattoni i tacchi ed urlano la loro risposta "Sì Signore!" "No Signore!" "Subito, Signore!" - e così via.

Tuttavia, quando si è sul campo, quando le cose si fanno tese, essi a volte dimenticano che in queste situazioni si suppone che non lo facciano. Così, quando gli eroi si trovano in una situazione critica ed il leader impartisce gli ordini ad un Hattiano, quest'ultimo potrebbe farlo automaticamente - anche se il gruppo si presume che stia in silenzio.

La prima volta che si presenterà una situazione del genere all'interno di un'avventura, concedete al Personaggio Giocante Hattiano un controllo sull'Intelligenza o sulla Saggezza (scegliendo tra le due la caratteristica con il punteggio più alto) per ricordargli di non sbattere periodicamente i tacchi. Se il controllo verrà fallito, il personaggio scatterà sull'attenti ed urlerà prima di rendersi conto di averlo fatto. Se l'Hattiano è un PNG, non concedetegli neanche il lusso di effettuare un controllo sulla caratteristica, nel caso in cui la situazione potrebbe tradursi principalmente in uno spettacolo comico o in un aggravamento della situazione dei personaggi. (Se ciò può comportare la morte, concedete allo stesso modo sia ai PG che ai PNG un controllo sulla caratteristica con un bonus di +3.)

Questo non dovrebbe accadere più di una volta o due per avventura - a meno che non siate sicuri che voi, in quanto DM, non riusciate a trasformarlo con successo in un "tormentone" (ovvero, in una gag ricorrente che porterà divertimento nell'avventura).

Ochaleani: Gli Ochaleani, uomini e donne allo stesso modo, si dimenano per salutarsi l'un l'altro e per salutare gli stranieri con un bacio sulla bocca, a prescindere dal sesso delle parti coinvolte. Questo comportamento nella loro cultura non ha alcuna connotazione romantica o sessuale - rappresenta la loro stretta di

La Campagna a Thyatis



mano. Tuttavia, questa abitudine appare piuttosto sorprendente agli stranieri, per i quali baciare è un segno di affetto o di desiderio.

Abitanti delle Isole della Perla: Gli Isolani delle Isole della Perla hanno un paio di costumi che risultano sorprendenti agli occhi di coloro che non sono delle isole.

In primo luogo, gli Isolani amano portarsi in giro dei piccoli sacchetti con delle perline colorate o intagliate, delle belle conchiglie o pietre, e simili. Quando incontrano qualcuno per la prima volta, gli offrono in dono uno di questi sacchetti - chiamati "Dono di Incontro." Consuetudine vuole che quella persona ricambi con un dono simile prima che la giornata sia finita (cosa che solitamente avviene nello stesso incontro) e, se questo non avviene, si feriscono i sentimenti dell'Isolano. (Tenete presente che un Isolano che sia stato esposto alla cultura del continente Thyatiano si renderà conto che questa usanza non appartiene alla cultura Thyatiana e non si offenderà - ma gli Isolani appena sbarcati rimarranno offesi ed i PG potrebbero inciampare su questa usanza quando visiteranno le Isole della Perla).

In secondo luogo, gli Isolani non hanno pregiudizi riguardo alla nudità in pubblico, in particolare per quanto riguarda i lavori all'aria aperta, il dormire mentre si è accampati, e via dicendo. Spesso ci vogliono anni a contatto con la cultura Thyatiana prima che finalmente, con riluttanza, si abituino ad essere sempre vestiti quando si trovano in mezzo agli altri.

Gli Schiavi a Thyatis

Gran parte della ricchezza dell'Impero Thyatiano è costruita sul lavoro degli schiavi. Ma anche se questo lavoro è importante per l'economia dell'Impero, la cosa importante è che il DM non enfatizzi la presenza degli schiavi all'interno della campagna. Non si tratta di un'ambientazione all'interno della quale, in modo assurdo, gli schiavi godano della loro condizione; al contrario, quasi tutti sono sovraccarichi di lavoro e malnutriti, fino a giungere ad una morte prematura.

Quelli che possono, una piccola percentuale della popolazione totale degli schiavi, mettono da parte il denaro per comprarsi la propria libertà - anche quelli che vengono trattati in maniera relativamente confortevole dai loro proprietari. Può succedere che un personaggio voglia partire dalla classe di schiavo, in particolare coloro che desiderino iniziare la loro ascesa dalle arene gladiatorie. Non vi incoraggiamo a farlo, ma non dovrete rifiutare di lasciarglielo fare; fategli semplicemente sapere che quella dello schiavo non è una vita divertente.

Gli schiavi gladiatori saranno in grado di mettere da parte il denaro più velocemente di altri... ma in una o due occasioni, dovrete fare in modo che un PG schiavo gladiatore venga truffato o derubato dal proprio proprietario o (più comunemente) da un altro schiavo ambizioso. Questo dovrebbe rappresentare una grossa battuta d'arresto per i piani del personaggio... giusto per ricordargli l'altra faccia dell'esistenza degli schiavi.

La Gilda dei Ladri a Thyatis

Nella *Guida del Giocatore a Thyatis* non si è parlato della Gilda(e) dei Ladri Thyatiana perchè si tratta di un argomento di cui solo un Personaggio Giocante Ladro dovrebbe saperne qualcosa. Se avete qualche PG Ladro, come probabilmente sarà, dovrete prendere questi giocatori da parte e discutere con loro della situazione della Gilda... quando gli altri giocatori non potranno sentirvi.

La Mano d'Ombra

La maggiore Gilda dei Ladri di Thyatis viene chiamata la Mano d'Ombra. Questa gilda è enorme e ben organizzata, governata dal misterioso Re delle Ombre a Città di Thyatis.

La Mano d'Ombra è solo l'ultima di una lunga successione di potenti Gilde all'interno dell'Impero. Ha circa duecento anni e fu creata come un'organizzazione di pirati che operavano al largo dell'isola di Terentias. I pirati della ottima nave la Mano d'Ombra cooperavano con la vecchia Gilda dei Ladri di Città di Thyatis per far sì che le loro merci venissero ricattate, in seguito iniziarono a farsi strada con la forza nei territori della Gilda. La guerra tra criminali che ne risultò andò avanti per una decina di anni... ed alla fine la ciurma della Mano d'Ombra ne uscì vincitrice.

Il suo capo, il vecchio capitano pirata Zentic Acindelyrovius, si stabilì a Città di Thyatis, si sposò, e fondò una dinastia di ladri per governare l'organizzazione della

La Campagna a Thyatis

Mano d'Ombra. Duecento anni dopo, la Gilda è ancora nelle mani della famiglia Acindelyrovius.

Dettagli Riguardanti la Gilda

Interessi: La Mano d'Ombra esiste come "Unione di Ladri." Essa cerca di rendere la vita un po' più facile ai ladri dell'Impero. Tuttavia, la Mano d'Ombra insiste sul fatto che tutti i ladri fanno parte della Gilda, anche se non vogliono o non ne hanno bisogno. La Mano d'Ombra lavora anche per schiacciare le Gilde dei Ladri rivali. Molte singole bande di ladri o di cosche criminali appartengono alla Mano d'Ombra; non costituiscono delle Gilde dei Ladri indipendenti.

Requisiti: Tutti i membri della Gilda devono appartenere alla classe dei Ladri. Le donne sono le benvenute. La Gilda ha dei "Membri Onorari" che appartengono ad altre classi di personaggio; questi devono avere delle competenze generali che risultino di grande utilità per la Gilda (come l'uso della magia, la competenza Acrobatismo, la conoscenza di potenziali siti da derubare e delle forze a loro protezione, influenza con il Senato, ecc...). Indipendentemente dalla classe, tutti i membri ed i membri onorari pagano la quota annuale. La Gilda assolda anche un sacco di Guerrieri, per lo più di 1° livello, come picchiatori e teppisti per aiutare a commettere i furti.

Quota Annuale: Il 30% di tutti i proventi ladreschi.

Benefici: Solitamente i ladri non pagano le tasse sui loro proventi ladreschi, così la quota del 30% da destinare alla Gilda non viene aggiunta alle imposte sul reddito. (Tuttavia, i funzionari Thyatiani, se riescono a dimostrare che un ladro non ha pagato le imposte sul reddito derivanti dalle sue entrate, lo condanneranno.) La Gilda provvederà a fornire ad un Personaggio Giocante dei ladri aggiuntivi (di un livello inferiore al suo) per i vari lavori; la ripartizione dei proventi richiesta dalla Gilda per questi lavori è di una quota per ogni livello del ladro, tre quote per ogni livello del ladro che pianifica il lavoro. *Esempio: Un ladro di 5° livello pianifica un lavoro ed ottiene tre ladri di 3° livello come aiutanti. La refurtiva viene divisa in 24 quote; il ladro che ha pianificato il lavoro riceve 15 quote (livello 5 x 3), mentre ciascun ladro aiutante ne riceve 3 (livello 3 x 1). Poi, ogni ladro versa il 30% dei suoi proventi alla Gilda.*

Problemi: La Mano d'Ombra compie delle terribili vendette sui Ladri membri che tradiscono la Gilda - nascondono i proventi, fanno la spia alle autorità, ecc... La Gilda ha dei nemici - gilde rivali più piccole. Inoltre, un PG ladro dovrà nascondere le sue entrate alle autorità: se acquista una casa da 100.000 mo, deve indicare come abbia ottenuto il denaro e dimostrare che sul quel denaro vi abbia pagato le tasse. La maggior

parte dei ladri di successo, registrano e pagano le tasse solamente sul loro "reddito derivante dalle avventure" (ovvero, non sui proventi derivanti dall'attività di ladrocinio) e poi utilizzano i loro proventi ladreschi per le altre cose: il mantenimento di uno stile di vita elevato, investendo segretamente in attività lontane, creandosi delle nuove identità alternative, ecc... Infine, ovviamente, le autorità Thyatiane sono dei nemici implacabili della Mano d'Ombra e per questo un personaggio ladro dovrà fare molta attenzione o verrà acciuffato dalla Legge.

Le Gilde dei Ladri Rivali

Naturalmente, la Mano d'Ombra non è l'unica Gilda dei Ladri dell'Impero. Ve ne sono molte più piccole, tutte loro richiedono dei requisiti ed offrono dei benefici simili a quelli della Mano d'Ombra. Se un PG vuole appartenere ad un'organizzazione rivale, può farlo... ma non è una buona idea avere ladri appartenenti a bande rivali all'interno dello stesso gruppo di PG.

Questa bande rivali tendono a condurre delle occasionali guerre tra bande e cercano di annientarsi a vicenda. Si tratta di lotte mortali, brutali e segrete che a volte possono trascinare nelle loro vicende anche i Personaggi Giocanti.

Alphatia



Prima di continuare a leggere questa sezione, bisogna leggere il *Libro Terzo: Guida del Giocatore ad Alphatia*. Questo vi offrirà una buona panoramica sugli Alphetiani - almeno riguardo a quello che pensano di sé stessi.

Quando tornerete qui, apprenderete la verità - non solo quella che credono gli Alphetiani, ma i fatti reali che sono alla base delle loro credenze... e quello che i Personaggi Giocanti possono fare relativamente alle avventure ed i loro mezzi di sostentamento all'interno di questo impero.

La Storia di Alphatia –

A differenza della storia Thyatiana, la "Storia di Alphatia" come viene presentata

nel *Libro Terzo*, risulta sostanzialmente vera. Anche se viene raccontata dal punto di vista degli Alphetiani, con annessa la loro avversione per i "barbari" Thyatiani, gli eventi in essa descritti sono accurati.

Ciò è dovuto al fatto che gli Alphetiani sono partiti da un livello di civilizzazione superiore e più longevo rispetto a quello dei Thyatiani e con una percentuale molto più alta di studiosi rispetto ai Thyatiani; gli Alphetiani erano colti da millenni prima ed hanno ricordi di tempi molto antichi più o meno accuratamente conservati nei loro registri.

Anche se gli studiosi sono in grado di scatenare astiose guerre con i loro studi e confondere facilmente i fatti come chiunque altro, il volume di materiale storico pubblicato ad Alphatia da prima dell'Approdo è sufficientemente ampio da

consentire a successivi studiosi più imparziali di poter ricostruire gli eventi reali con notevole precisione. È per questo motivo che la storia degli Alphetiani, come viene insegnata ai loro bambini, non è avvolta nel mito e nell'inganno come avviene per i Thyatiani.

Sinossi Storica per il DM –

Anziché ripetere tutte le informazioni della sinossi storica per il DM riportate nella sezione di questo libro "La Storia di Thyatis," metteremo semplicemente insieme tutti i fatti storici, Thyatiani ed Alphetiani, in una sequenza temporale; per una sinossi storica combinata, vedere la fine della sezione "La Storia di Thyatis" riportata in questo volume.

L'Atlante di Alphatia

In questa descrizione del continente di Alphatia, vi offriremo delle brevi descrizioni di molti dei regni più intriganti del continente. Prima dovrete acquisire familiarità con il capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo*, poi potrete tornare qui per accedere ai dettagli aggiuntivi riservati solo agli occhi dei DM.

Come per l'Atlante di Thyatis, vi incoraggiamo ad arricchire questi luoghi ed anche quelli riportati sulla mappa, ma non descritti in questo volume. Durante la lettura di questa sezione, fate riferimento alla mappa pighevole del continente di Alphatia.

Come vedrete, Alphatia ha un'alta densità di popolazione. Può permetterselo - come descritto ne "La Storia di Alphatia" riportata nel *Libro Terzo*, gli Alphatiani, grazie alla loro magia, possono produrre molto più cibo pro capite rispetto alle altre nazioni. Quindi, non stupitevi dei dati della popolazione che appaiono più alti rispetto alle altre regioni del mondo - lo sono davvero.

Il "REGNO" del Vulcano di Alphaks

Popolazione: 5.000 abitanti (compresa la città di Revenge (Vendetta)).

Descrizione: A circa 483 chilometri al largo della costa nord-occidentale del continente di Alphatia si trova un'isola vulcanica perennemente avvolta dalla nebbia - si tratta dell'isola del Vulcano di Alphaks, descritta nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad Alphatia*. Nascosta dalla nebbia vi è un'inabitata isola vulcanica, dall'aspetto oscuro e sinistro. Tuttavia, il cratere fumante del vulcano è in realtà un portale per la Sfera dell'Entropia e le esalazioni che vi fuoriescono sono mortali; l'Immortale Alphaks non è in grado di direzionarle (queste esalazioni seguono i venti, solitamente verso il Norwold), ma può decidere quando rilasciarle. All'interno di caverne enormi ed orribili scavate sotto il vulcano - caverne con fiamme perenni che bruciano ed eroi torturati - si trova la malvagia città di Revenge, dove vivono alcuni dei 5.000 seguaci di Alphaks. Essi obbediscono ai suoi voleri e viaggiano per il mondo, portando distruzione e dolore

ovunque si trovino. Alcuni di essi sono maghi ed "eroi" molto conosciuti che mantengono il loro rapporti con Alphaks come un tenebroso segreto. Altri sono uomini e donne che hanno abbandonato le loro normali identità per servire Alphaks a tempo pieno.

Regole: Morte e tortura per i non adoratori di Alphaks che raggiungono l'isola, per i cittadini di Revenge che rinunciano alla loro fedeltà nei confronti di Alphaks, per chiunque faccia arrabbiare Alphaks o per chiunque faccia arrabbiare il Re Nero (vedere più avanti).

Costumi: Gli agenti di Alphaks vengono reclutati nel mondo esterno e condotti qui per una cerimonia di iniziazione. Durante la cerimonia l'agente giura di servire fedelmente Alphaks fino alla fine dei suoi giorni. Per assicurarsi che questo avvenga, il Re Nero utilizza una variante dell'incantesimo *imposizione* (in realtà un *desiderio*) sui soggetti, per cui, se l'agente dovesse infrangere il suo giuramento, dovrà immediatamente e segretamente fare ritorno sull'isola di Alphaks per dichiarare la sua sfida nei confronti del Re Nero. A quel punto, naturalmente, il Re Nero e la sua corte uccideranno lo sventurato.



L'Atlante di Alphatia

Luoghi: *Revenge*, l'infernale città sotterranea, come descritto in precedenza.

Personalità: I governanti di questa terra sono *Il Re Nero* e *La Regina Nera*. Entrambi furono degli avventurieri caotici che dedicarono sé stessi al servizio di Alphaks. Per premiare la loro fedeltà, Alphaks li "ricostruì" - anche se ancora in gran parte umani, entrambi appaiono con sagome nere come la notte senza che i tratti del viso siano visibili all'occhio. Hanno entrambi CA 0, PF 65, MV 36 metri (12 metri).

Il Re Nero (M 36, C) è responsabile della progettazione degli atti di odio e di vendetta contro gli Alphantiani. È alto circa 1,98 metri, per un peso di circa 113 chilogrammi; indossa un kilt (gonnellino) bianco candido, stivali e bracciali da armatura.

La Regina Nera (C 36, C, di Alphaks) ha il compito di comunicare regolarmente con Alphaks e di ottenere il suo consenso e le sue raccomandazioni sulle varie azioni da compiere. È alta circa 1,88 metri, per un peso di circa 79 chilogrammi; indossa un abito bianco candido lungo fino alle ginocchia, stivali, ha i capelli bianchi candidi lunghi fino a metà schiena.

Il Regno di Ambur

Popolazione: 200.000 abitanti (comprese le cittadine e le città).

Descrizione: Come descritto nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia," riportato nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad Alphatia*, Ambur è un normale regno Alphantiano, fatta eccezione per i singolari impieghi dei residenti della città di Starpoint.

Luoghi: La città di *Starpoint* rappresenta la massima attrazione del regno.

Personalità: La *Regina Elshethara* (M24, N) è stata un'attrice di teatro fino ad una decina di anni fa, quando i suoi genitori decisero di abdicare al trono e lei vi ascese. Aspetto: altezza circa 1,70 metri, peso circa 54 chilogrammi, (corporatura esile); carnagione da Alphantiano comune; capelli castano scuri ed occhi castano dorati; atteggiamenti elegantemente nevrotici; indossa appariscenti e fluidi abiti completamente neri (ha recitato per lo più nelle tragedie); età 40 anni. Attualmente sta portando avanti una relazione amorosa con Lodun (vedere più avanti).

Starpoint

Popolazione: 40.000 abitanti (fino a 10.000 visitatori che visitano il teatro).

Descrizione: Come descritto nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad*

Alphatia, Starpoint è piena di teatri e di osservatori astronomici.

Costumi: Gli abitanti di Starpoint vanno matti per il teatro e tutti, anche i plebei che se lo possono permettere, vanno a vedere gli spettacoli teatrali tutte le volte che possono. Dal momento che le stelle del palcoscenico sono degli eroi nazionali, a Starpoint, negli incontri sociali e nelle occasioni teatrali, va di moda tenere atteggiamenti artificiosi e nevrotici.

Luoghi: Il *Teatro Elshethara*, costruito dalla regina in suo onore cinque anni fa, è un luogo da non perdere. In questo teatro non vi è alcuna platea con posti a sedere - il teatro è composto dal palcoscenico, dal pavimento vuoto antistante ad esso e dalla parete di fronte al palco ove vi sono 1.000 palchetti (con 4.000 posti a sedere). Il teatro, con le sue gloriose decorazioni ed il suo enorme organico di servitori (uno ogni quattro palchetti) è costato un milione di monete d'oro ed i biglietti costano nell'ordine delle 500 mo per uno spettacolo serale.

Personalità: *Lodun il Predestinato* (M12, C) è l'attuale favorito all'interno del circuito teatrale. Egli è bello, egocentrico, dalla personalità tragica, con picchi che raggiungono il livello "nevrotico." Lodun sta intrattenendo affari di cuore con una dozzina di grandi dame, tra le quali la Regina (aspettatevi il suo necrologio a breve). Egli è anche un grande attore di tragedie storiche (competenza Recitare con un punteggio di 19). Aspetto: altezza circa 1,83 metri, perso circa 77 chilogrammi; carnagione da Alphantiano "puro" (carnagione pallida e capelli scuri); capelli ed occhi neri (senza barba); indossa indumenti di una triste e funerea tonalità viola; età 35 anni.

Il Regno di Aquas

Popolazione: 70.000 abitanti (60.000 a Seashield, 10.000 divisi tra le stazioni periferiche).

Descrizione: Il regno, in realtà, oltre la città a cupola di Seashield ed a diverse più piccole cupole periferiche, è composto da poco altro - soprattutto colonie e stazioni scientifiche. Si tratta di un regno realmente nuovo, iniziato a costruire solo 50 anni fa con la benedizione dell'Imperatore Tylion IV ed il fondatore del regno è ancora il re in questo luogo.

Seashield è costituita da una gigantesca cupola di cristallo (costruita mediante l'utilizzo di centinaia di applicazioni dell'incantesimo *crea pietra*, descritto nel capitolo "Creazione del Personaggio" del *Libro Terzo*), creata in superficie e poi abbassata lentamente e con attenzione,

intrappolando l'atmosfera al suo interno. La cupola è stata poi chiusa su una sezione del fondo del oceano preparata con attenzione mediante l'uso di altri incantesimi *crea pietra* ed incantata con incantesimi *crea aria* in modo da fornire continuamente aria nuova.

Il sito scelto per la città è una stabile piattaforma rocciosa dove i terremoti sono sconosciuti. Grazie all'utilizzo giudizioso di incantesimi di *disintegrazione* e di altri tipi di magie, i maghi di Seashield scavarono i livelli inferiori della città direttamente sulla piattaforma rocciosa ove poggia la città; tutti gli accessi alla città inferiore possono essere sigillati con possenti porte stagno nel caso succeda qualcosa alla cupola.

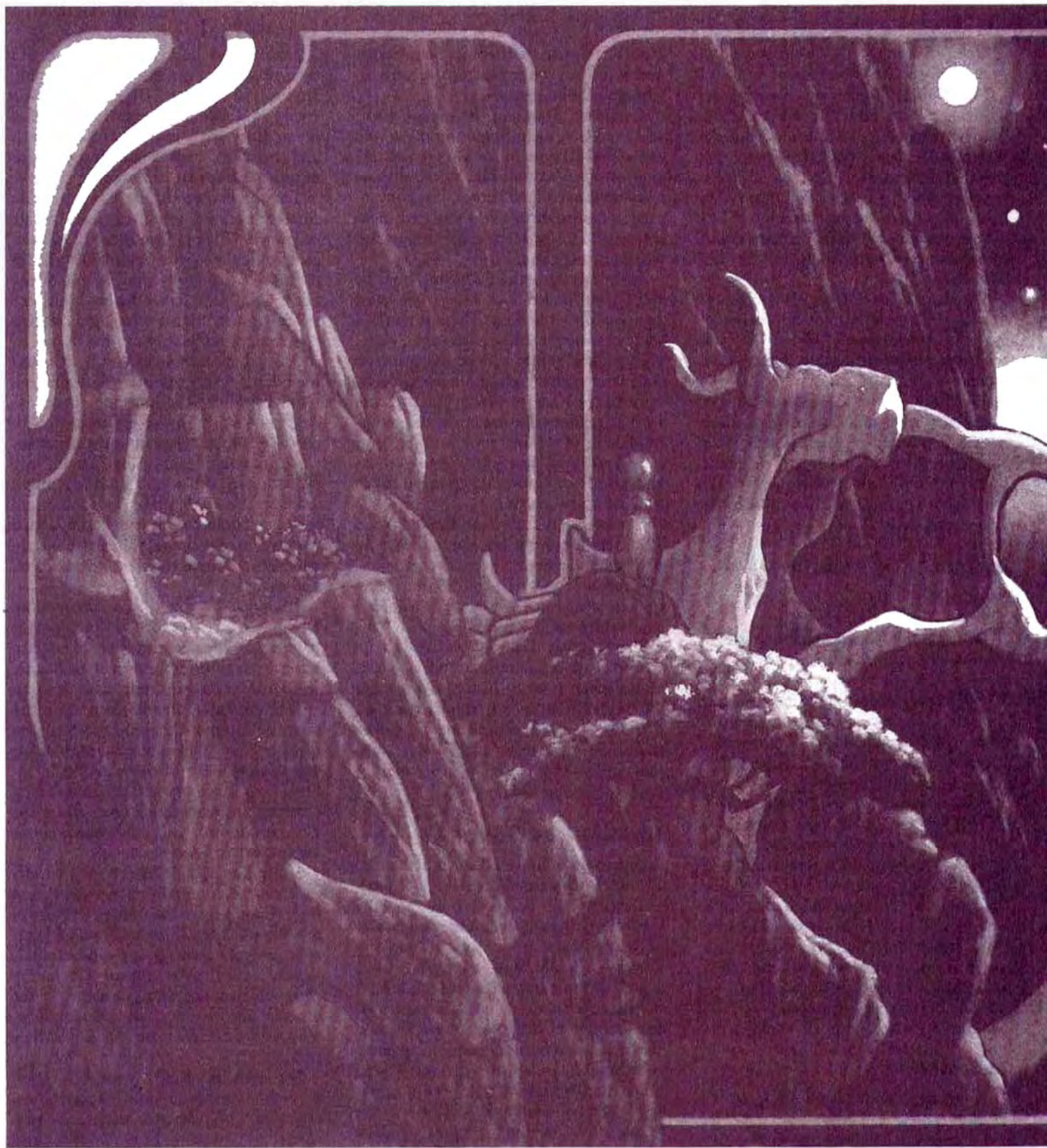
Sotto la cupola è stata costruita una piccola e bella cittadina, composta principalmente da altissime torri abitative; il re ha sempre incoraggiato la costruzione di torri colorate con il massiccio utilizzo di materiali da costruzione cristallini.

Regole: L'utilizzo sconsiderato di *palle di fuoco* o di qualsiasi altra magia che potrebbe danneggiare la cupola ed i sigilli protettivi della città è (perlomeno) passibile di esilio; danni reali alla cupola o ai sigilli comportano multe salate, eventuali sanzioni di confisca e l'esilio.

Costumi: Seashield era destinata ad essere, e lo è, un centro per lo sviluppo di nuovi mostri marini e per lo studio di quelli già esistenti; un luogo in cui tritoni ed altre creature senzienti potessero incontrarsi con i maghi di Alphatia; e come centro per lo studio degli utilizzi commerciali della vita marina. Pertanto, queste materie assorbono la maggior parte dell'attenzione della gran parte dei cittadini del regno. Da Seashield vengono effettuate regolarmente delle visite sul fondo dell'oceano circostante, tramite l'uso di *sottomarini* e barche (dal *Set Companion*) e di altri mezzi di trasporto.

Luoghi: La *Torre del Re*, sita nel pieno centro della città a cupola, si estende dal terreno dritta fino alla cupola. Il tetto della Torre costituisce l'*Osservatorio* e tutti i cittadini possono accedervi (senza entrare nella torre), salendo grazie ad una piattaforma *levitante* che funge da ascensore. Dall'Osservatorio, i visitatori possono guardare i delfini, i banchi di pesci e le altre creature marine che vi passano vicino.

Personalità: *Re Zyndryl* (M36, N) è il fondatore ed il re di Aquas. Avventuriero e mago pieno di creatività, Zyndryl convinse il vecchio Imperatore Tylion IV a concedergli un tratto del fondale marino come suo possedimento - e, iniziando 50 anni fa, lo ha trasformato nell'affascinante città a cupola che è oggi. Nel corso di una visita a Sundsvall subito dopo l'abdicazione





L'Atlante di Alphatia

di Tylion IV, riuscì a fare colpo sull'Imperatrice - e lei lo fece suo. La storia di amore durò pochi anni, concludendosi in modo amichevole a causa dei loro interessi che li spingevano verso direzioni diverse e diede luogo alla nascita di Eldrethila e Zandor. Zyndryl stravede per Eldrethila, ma non sopporta Zandor. Zyndryl è di bell'aspetto, insolitamente forte per un mago Alphatiano (Forza 16), si mantiene in ottima forma ed è un po' vanitoso al riguardo - indossa abiti attillati in stile avventuriero (le tuniche realizzate in seta di ragno) per mostrare il suo fisico. Aspetto: altezza circa 1,83, peso circa 82 chilogrammi; carnagione da Alphatiano comune; capelli biondi dorati ed occhi verdi; preferisce indossare abiti scuri (blu e viola); età apparente 30 anni (età reale 80 anni). Attualmente non ha legami amorosi.

Il Regno di Arogansa

Popolazione: 150.000 abitanti (nativi del luogo, fino a 50.000 visitatori nel picco della stagione turistica); comprende la città di Bluenose (popolazione 50.000 abitanti, fino a 75.000 nella stagione turistica).

Descrizione: Come descritto nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad Alphatia*. Si tratta di una nazione che vive di turismo e si rivolge principalmente ai visitatori snob ed aristocratici.

Regole: Gli schiavi ed i plebei, con una pena di venti frustate, potrebbero anche non rivolgere la parola agli aristocratici, a meno che non vengano interpellati prima da quest'ultimi; ad Arogansa si suppone che coloro che non siano utenti di magia vengano visti, ma non sentiti. (Non è un bel posto da visitare per i PG che non sono utenti di magia - in questo luogo si richiede un po' più di discrezione rispetto a quella che solitamente è in grado di mantenere un guerriero di alto livello.)

Costumi: La pigrizia rappresenta il passatempo nazionale per i turisti, così va di moda fingere noia e disinteresse per qualsiasi argomento di conversazione, non importa quanto potrebbe risultare interessante. Per gli avventurieri può risultare molto frustrante provare a parlare con i turisti di Arogansa, in quanto si prendono tantissimo tempo per rispondere ed appaiono pochissimo interessati alle questioni dei personaggi.

Luoghi: La *Spiaggia di Bluenose* è la spiaggia più bella e più pulita di tutta Alphatia - e dovrebbe esserlo davvero, considerando tutto il lavoro profuso su di essa. Al crepuscolo, quando i turisti vanno a casa, orde di schiavi lavoratori vengono inviati per ripulire il posto, lavorando tutta

la notte, fino ai primi barlumi dell'alba - ad ogni nuovo giorno, la spiaggia appare di nuovo immacolata.

Personalità: *Matterdy, Il Giudice del Gusto* (M12, L) è una figura popolare qui ad Arogansa. Egli è un critico autonominatosi ed una persona di spirito che fa tendenza, si presenta con i pettegolezzi più scandalosi, e vive essenzialmente di feste e serate mondane organizzate dai turisti che lo adorano. È piuttosto snob, ma sta attento a non insultare altri maghi - solo plebei. Aspetto: altezza circa 1,75 metri, peso circa 64 chilogrammi; carnagione da Alphatiano comune; barba e capelli neri, occhi castani; lineamenti affilati, solitamente contorti in un'espressione di beffardo disprezzo; indossa vesti incredibilmente esotiche ed affascinanti di propria progettazione; età 35 anni.

Il Regno di Blackheart (Cuor Nero)

Popolazione: 50.000 abitanti (compresa Shraek) (1% maghi, 40% residenti, 59% schiavi, servi e vittime di folli esperimenti).

Descrizione: Come descritto nel *Libro Terzo*, questa contorto, inquietante ed innaturale reame immerso nella foresta, fondato da maghi asociali - e destinato ad altri maghi di questo genere - che desiderano solo condurre in santa pace i propri esperimenti, soprattutto quelli più raccapriccianti e socialmente inammissibili. Questo regno è disseminato di castelli, torri e covi sotterranei di maghi con i loro laboratori. Le foreste sono piene di mostri fuggiti o liberati dai laboratori. Dal momento che qui vi sono poche leggi, è un posto popolare in cui vivere, soprattutto per i non utenti di magia caotici - in questo regno, i maghi locali possono sempre trovare un modo per impiegare un avventuriero capace.

Regole: Gli unici crimini riportati sui codici giuridici includono l'aggressione al Re o alla sua famiglia (pena di morte), il danneggiamento delle proprietà del Re (prevede l'immediato risarcimento e, se il Re è abbastanza arrabbiato, può comportare la pena di morte). Null'altro è illegale a Blackheart - potete avere tutti i diritti civili che riuscite a mantenere con l'uso della magia o della forza.

Costumi: Nonostante la reputazione orribile del regno, qui vige una raffinata e minuziosa cortesia - anche tra maghi che si odiano a vicenda. Quando cade il velo della cortesia, giunge il tempo di combattere - e, a differenza degli altri regni di Alphatia, qui i duelli non devono essere combattuti sotto l'egida di un incantesimo di *scudo da duello*.

Shraek

Popolazione: 20.000 abitanti.

Descrizione: Si tratta di un'oscura e tetra città circondata da una singola cortina muraria di ossidiana nerissima. Per ordine del Re, le strade della città furono disposte secondo schemi contorti e tortuosi, che si incrociano e rincrociano di continuo, e gli edifici, laddove possibile, sono costruiti secondo inquietanti stili architettonici. La popolazione di Shraek è composta principalmente dai gestori delle sue attività e da mercenari ed avventurieri Caotici al servizio - o speranzosi di essere assoldati - dei maghi del regno. La città è piena di oscure biblioteche (che fanno pagare costosi biglietti ai visitatori), taverne e locande, sale conferenze, botteghe di alchimisti e venditori di veleni, decine di fumerie di zonga, un forno crematorio molto frequentato per lo smaltimento degli organi dei defunti recenti, uffici di saggi per la consulenza, ed altri utili servizi per i maghi del regno.

Personalità: *Re Hugorth il Misanthropo* (M36, C) è il sovrano di questo luogo; questi possiede una piccola villa in città ed un castello da qualche parte nelle lande selvagge (è meglio non chiedere dove, in quanto le guardie della città hanno una scarsa opinione delle persone che si informano sulle faccende del Re). Il suo soprannome è abbastanza chiaro: non ama gli umani. Egli spera di riuscire a creare, un giorno, una razza senziente che possa piacergli (senza super poteri magici, egli "crea" le razze combinando magicamente le razze senzienti esistenti; solitamente queste combinazioni danno vita a mostri e mostruosità che egli poi distrugge). Aspetto: altezza circa 1,65 metri, peso circa 86 chilogrammi (un tantino in sovrappeso); carnagione da Alphatiano comune; capelli ed occhi castani; indossa informi abiti spieazzati di qualunque colore, solitamente macchiati dalle sbrodature dei pasti consumati negli ultimi giorni; età 50 anni.

L'Atlante di Alphatia

Il Regno di Floating Ar (La Fluttuante Ar)

Popolazione: 150.000 abitanti (compresa Skyreach).

Descrizione: Da confine a confine, Floating Ar è stracolmo di isole fluttuanti - con una grandezza che va da appena un centinaio di metri circa, fino ad arrivare a diversi chilometri. Anche se le isole fluttuanti non si schiantano mai, sotto di esse non vengono mai costituite comunità umane. La maggior parte delle comunità si sviluppano sulle isole fluttuanti e, per questo, i servi umani privi di magia dipendono in maniera maggiore dai loro padroni che utilizzano la magia. Il Regno fu fondato parecchio tempo dopo l'Approdo, da un potente mago di nome Ar, che ha trascorso la sua lunga esistenza incantando queste isole per farle fluttuare (ciascuna delle quali composta da centinaia o migliaia di incantesimi *crea pietra*, descritto nel *Libro Terzo*, incantati con l'incantesimo *levitazione*). La tecnica magica utilizzata nella loro creazione non è poi così incredibile - quello che stupisce gli altri maghi di Alphatia è la quantità di lavoro continuativo che Ar ed i suoi apprendisti devono aver affrontato per creare questo regno. (Bisogna tenere presente che una parte delle motivazioni che spinsero Ar a creare questo regno rappresentava uno dei requisiti del sentiero del Modello per l'Immortalità - è ovvio che Ar trasformò tutta la sua terra donandogli un aspetto unico!)

Regole: In questa terra, spingere o stratonare qualcuno viene considerato come Aggressione - in quanto la Corona intende scoraggiare qualunque tipo di stratonamento che possa verificarsi ai margini dei grandi blocchi di terra fluttuanti.

Costumi: Nella Fluttuante Ar, le regate con le navi volanti (gare di navigazione) rappresentano un passatempo popolare.

Skyreach

Popolazione: 25.000 abitanti.

Descrizione: Costruita sopra un'isola fluttuante di circa 3,2 chilometri di diametro (una delle più grandi del regno), Skyreach rappresenta una città ideale per qualunque studio legato all'aria: una branca dei Seguaci dell'Aria studiano ed insegnano la magia. In questa città vi sono cantieri navali per la creazione di Navi Volanti e di altre imbarcazioni volanti. Qui, uno o due ex Cavalieri dell'Aria, attirati dal troppo denaro, istruiscono i militari Alphetiani sui punti più delicati delle tattiche adottate dalla cavalleria volante dei Thyatiani. La città è circondata da praterie ove pascolano i

pegasi e, spesso, vi si trovano anche dei pegatauri (vedere la sezione "I Mostri di Alphatia").

Il Regno di Greenspur

Popolazione: 600.000 abitanti (compresa Eagret, popolazione 100.000 abitanti).

Descrizione: Come descritto nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad Alphatia*. Qui si trova la più grande base della marina militare di Alphatia, che domina la città di Eagret ed il resto della nazione.

Regole: A Greenspur vanno molto fieri del lavoro d'ufficio. Si suppone che ogni creatura senziente che appartenga alla nazione, o che vi si trovi solo in visita, porti con sé documenti di identificazione indicanti il suo nome, la sua origine, l'attuale occupazione e (se si tratta di uno straniero) il tempo che trascorrerà all'interno del regno. Le guardie del Regno e della città possono chiedere di vedere i documenti di chiunque in qualunque momento per vedere cosa stanno facendo... ma, generalmente, lo fanno solo quando vi è qualcosa che faccia credere che stia accadendo qualcosa di insolito.

Costumi: Greenspur non accorda maggiori diritti ai non utenti di magia rispetto alle altre nazioni di Alphatia, ma è più scrupolosa nel fare in modo che le leggi vengano applicate e che i processi dei plebei vengano condotti in modo equo.

Personalità: *Re Sildreth II* (C24, L, di Alphatia) è il sovrano di questo regno. È uno zelante, pragmatico ed irascibile perfezionista che non ha tempo per gli errori, per i visitatori che non hanno niente da dire o per il divertimento (uno spreco di tempo!) - ma che ha un forte senso della giustizia e della correttezza nel proprio profilo psicologico. Aspetto: altezza circa 1,83 metri, peso circa 68 chilogrammi; carnagione olivastra (la madre era originaria dell'Isola dell'Alba di discendenza Thyatiana); capelli castani ed occhi azzurri; indossa abiti stile uniformi militari; età 40 anni.

Il Regno di Haven

Popolazione: 1.200.000 abitanti (compresa Aasla).

Descrizione: Come descritto nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad Alphatia*.

Regole: All'interno del Regno di Haven, amante dell'arte, la distruzione volontaria di opere d'arte costituisce un'Aggressione nei

confronti di Aristocratico.

Costumi: La filosofia di abbellimento di Mylertendal ha visto la sua origine in questo luogo e non si è mai pienamente conclusa, così Haven abbonda di ogni genere di forma artistica. Non esistono grandi e scialbe superficiali (come ad esempio una costruzione o le mura della città) totalmente prive da qualsiasi forma di arte; l'intero regno, specialmente Aasla, la città capitale, trasuda di colori.

Luoghi: Il *Castello della Regina* si trova a circa 50 chilometri a nord della stessa Aasla; la regina non nutre alcun interesse a vivere in mezzo alla brulicante massa umana rappresentata da Aasla.

Personalità: La *Regina Kryndylya* (C36, N, di Kagyar) è la sovrana di questo regno. La Regina Kryndylya è un'artigiana ed una collezionista di sculture ed è stata per molto tempo amica di Mylertendal (vedere "Personalità" nel paragrafo "Aasla," riportato di seguito. Aspetto: altezza circa 1,65 metri, peso circa 59 chilogrammi; carnagione delle Isole della Perla, pelle, capelli ed occhi neri (artificiosi, in quanto utilizza un incantesimo di travestimento per cambiare il suo colorito e mantenere il suo aspetto ordinario, che normalmente consiste in una carnagione da Alphetiano comune); preferisce indossare abiti dorati con molte decorazioni in pizzo bianco; età apparente 35 anni (età reale 65 anni).

L'Immortale *Alphatia* condusse la propria esistenza da umana sotto il nome di Aasla - la fondatrice di questa nazione e della relativa città - e per questo ha un particolare interesse per ciò che avviene ad Aasla e ad Haven.

Aasla

Popolazione: 400.000 abitanti.

Descrizione: Aasla è la capitale di Haven ed è il più grande porto di mare di tutta Alphatia. La città ha un Quartiere per gli Stranieri, ove possono essere trovati commercianti di tutte le nazioni marinare di tutto il mondo. E, anche in misura maggiore rispetto al resto di Haven, Aasla è decorata con pitture, sculture e decorazioni realizzate con l'incantesimo *creazione spettrale* e da altre forme d'arte - tanto che difficilmente si può gettare un sasso senza colpire un'opera d'arte (o un artista).

Costumi: Come è facile immaginare, tra l'aristocrazia, l'arte e le filosofie di Mylertendal rappresentano la mania nazionale. Tra i plebei, invece, questa è rappresentata dal commercio e dal viaggiare.

Luoghi: La *Torre di Mylertendal* è il luogo più famoso della città. Questa ha un diametro di circa 18 metri e si erge per dieci

L'Atlante di Alphatia

piani di altezza - non un'altezza incredibile per gli standard Alphatiani, ma pur sempre rispettabile - e tutta la sua superficie è disseminata di piccole nicchie in cui sono collocate delle statue. Sono presenti qualcosa come 36.000 nicchie nella parte esterna della torre. Quando Mylertendal realizza o riceve una statua degna di essere esposta la inserisce all'interno di una nicchia bloccandola con una variante da lei sviluppata dell'incantesimo *chivistello magico*. Attualmente, le nicchie occupate sono circa 15.000. Mylertendal ha realizzato dei dischi volanti con un diametro di circa 1,20 metri che hanno delle basi e dei corrimani stabili, che non lasciano la sua torre, ma che altrimenti si comportano come dei *tappeti volanti*; i visitatori possono spostarsi sulle loro basi e volare in giro per ammirare le migliaia di bellissime statue, gratuitamente. Molte delle statue qui presenti sono state realizzate dalla stessa Mylertendal e molte altre dalla Regina; esse raffigurano qualsiasi tipo di situazione e di personaggio e Mylertendal potrebbe insistere con i PG dall'aspetto interessante perchè posino per lei.

Personalità: Mylertendal (M36, L) è, come avrete indovinato, l'abitante di Aasla più famosa. Mylertendal, artigiana per natura, totalmente votata all'abbellimento del suo mondo, fu l'ideatrice di una filosofia dell'abbellimento che scosse la cultura Alphatiana circa 300 anni fa e che non è mai del tutto morta. Cento anni fa, iniziò segretamente il suo Sentiero del Modello, grazie al suo impegno artistico che costituisce il requisito del Sentiero per cambiare le terre intorno a lei; Mylertendal non ha alcuna fretta e probabilmente riuscirà a portare a termine la propria missione. Aspetto: altezza circa 1,57 metri, peso circa 50 chilogrammi; carnagione da Alphatiano comune; capelli bianchi, occhi castani; indossa abiti brillantemente ricamati raffiguranti ogni genere di scenari e paesaggi; età apparente 60 anni (età reale 315 anni).

II REGNO DI LIMN

Popolazione: 250.000 abitanti (compresa Trollhattan, popolazione 40.000 abitanti).

Descrizione: Limn è un fazzoletto di terra abitabile circondato da alte e frastagliate montagne nella parte nord-occidentale di Alphatia. Limn si trova a soli 241 chilometri dal Vulcano di Alphaks ed i servitori di Alphaks fanno di Trollhattan la loro prima fermata quando viaggiano all'interno di Alphatia - qui riescono ad integrarsi meglio che in altri luoghi dell'Impero. Come descritto nel *Libro Terzo*, è una terra nella quale si muovono

liberamente all'interno della nazione, tra umani e semi-umani, praticamente tutte le specie senzienti non appartenenti alla razza umana. Un vicino di casa potrebbe benissimo essere un troll panettiere o una driade wicca, tanto comunemente quanto qualsiasi altra creatura senziente. Le abitazioni spaziano dalla sofisticata architettura Alphatiana alle primitive tane scavate sui fianchi delle colline.

Regole: A Limn, i cittadini possono appartenere a tutte le specie senzienti - anche se solamente gli utenti di magia possono essere degli Aristocratici. Attaccare un mostro solo perchè è un "mostro" potrebbe comportare all'aggressore una condanna per aggressione (o omicidio).

Costumi: In questo regno, l'Ostentazione della Forza rappresenta il costume maggiormente degno di nota. I cittadini non escono per strada senza essere pronti a difendersi. Le persone che *appaiono* indifese - persino i maghi potenti - trovano che sia consigliabile portare con sé delle guardie del corpo, in quanto così facendo fanno sì che gli altri non pensino che siano indifesi e non provochino un combattimento. E, dal momento che nessuno sembra una facile preda in un combattimento, in realtà i combattimenti sono piuttosto rari.

Luoghi: Il *Bestiario Vivente* è un grande zoo (che copre circa 200 acri) pieno di mostri magici che vivono all'interno di grandi gabbie che simulano i loro ambienti naturali. I mostri più potenti vengono ingabbiati in delle aree con delle spesse pareti di acciaio che hanno la peculiarità di irradiare *anti-magia*. In questo zoo vi sono circa 800 specie di mostri differenti e, anche con tutta la preparazione dei custodi, gli incidenti e le fughe non sono rari - è terribilmente difficile tenere in gabbia i mostri più potenti ed intelligenti ed i custodi assoldano continuamente avventurieri per mandarli a procurarsi delle bestie di ricambio e per trovare e catturare gli esemplari di mostri scoperti di recente.

Personalità: *Re Drushiye* (E10, Classe d'Attacco K, 3 attacchi/round, N) e la *Regina Mellora* (Driade Druida 10, N). Circa un centinaio di anni fa, Drushiye riuscì a convincere l'Imperatore che il possesso del suo regno avrebbe dovuto essere diviso tra due governanti - uno per gli umani ed i semi-umani, le razze accettate dal resto di Alphatia, ed uno per gli appartenenti alle altre razze senzienti che vengono considerati cittadini solamente a Limn. Quando l'Imperatore accettò la sua richiesta, egli prese Mellora come sua compagna co-reggente, una potente driade druida della nazione.

Aspetto (Drushiye): altezza circa 1,70

metri, peso circa 61 chilogrammi; capelli ed occhi neri, pelle con una leggera sfumatura dorata; preferisce indossare indumenti in nero o in verde realizzati in seta di ragno; età 330 anni (età apparente: elfo maschio adulto).

Aspetto (Mellora): altezza circa 1,50 metri, peso circa 41 chilogrammi; capelli ed occhi verdi, carnagione pallida; preferisce indossare gonne corte ed indumenti verdi e bianchi realizzati in seta di ragno; età 200 anni (età apparente: driade adulta).

II REGNO DI STONEWALL

Popolazione: 1.600.000 abitanti (compresa Draco, popolazione 550.000 abitanti).

Descrizione: Come descritto nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad Alphatia*.

Regole: Anche se ufficialmente i non utenti di magia rimangono sempre dei Plebei e gli utenti di magia degli Aristocratici, qui la legge penale è uguale per entrambe le classi sociali; tutti i reati vengono giudicati come se fossero commessi da Aristocratici nei confronti di altri Aristocratici. In questo regno l'Insolenza non viene considerata un crimine.

Costumi: L'atmosfera che si respira a Stonewall è relativamente amichevole nei confronti di tutti i non utenti di magia. Qui, la discriminazione legata alla mancanza di abilità magiche esiste prevalentemente tra gli stranieri.

II REGNO DI STOUTFELLOW

Popolazione: 60.000 abitanti (50% nani, 25% halfling, 25% gnomi) (compresa Denwarf-Hurgon).

Descrizione: Come descritto nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad Alphatia*. Questa è un'aspra terra montagnosa abitata da nani, halfling e gnomi, per lo più da famiglie con uno o più artigiani nel loro nucleo familiare.

Regole: Le leggi ed il sistema di governo sono simili a quelli di Casa di Roccia (vedere l'ATL 6, *I Nani di Casa di Roccia*). Nello specifico: non vi sono codici scritti per i crimini, anche se le tipologie di attività considerate criminali dagli umani, vengono considerate dei crimini anche qui. Non esiste alcuna distinzione tra utenti di magia e non utenti di magia; le stesse leggi valgono allo stesso modo per tutti. Le pene includono alcune questioni tipicamente naniche, come l'ozio forzato, l'esilio, il diseredamento, o i lavori forzati.

Costumi: Qui la razza nanica rappresenta

L'Atlante di Alphatia

la specie dominante, le usanze naniche sono le più comuni. I nani tendono ad essere sospettosi e reticenti con gli sconosciuti che non conoscono - e tendono ad impiegare anni ed anni per imparare conoscervi (fatta eccezione per gli eroi che hanno la reputazione di essere amici dei nani).

DENWARK-HURGON

Popolazione: 30.000 abitanti (90% nani, 5% halfling, 5% gnomi).

Descrizione: In nanesco, il nome di questo luogo significa Caverne Rockborn (del Nano Nato dalla Roccia), ed è all'interno delle grandi caverne sotto queste montagne che vive la maggior parte degli abitanti della città (25.000). Sopra le caverne si trova la città all'aperto dove vivono il resto dei cittadini. Dunque, nella città alta abbiamo circa 1.500 halfling, 750 gnomi e 2.750 nani. Nella città bassa, all'interno della caverna, abbiamo circa 750 gnomi e 24.250 nani.

Il Regno di Theranderol

Popolazione: 200.000 abitanti (compresa Errolyn, popolazione 30.000 abitanti).

Descrizione: Si tratta di un piccolo e grazioso regno caratterizzato da boschi radi e da numerosi laghi; è il regno ancestrale della famiglia dell'Imperatore Tylon IV e dell'Imperatrice Eriadna. Attualmente è governato dal figlio maggiore di Eriadna.

Personalità: La *Regina Eldrethila* (M30, L) è la figlia di Eriadna e di Re Zyndryl di Aquas e la sorella del Principe Zandor. Eldrethila è dolce, ma con una grande forza di volontà - dolce, ma dal cuore di ferro. È cresciuta in modo Legale e disciplinato, con un'avversione verso il caos e le politiche di corte. Quando divenne adulta, disse ad Eriadna ed a Zandor che si sarebbe ritirata dalla contesa per il trono di Alphatia (offrendo a Zandor le migliori possibilità per diventare imperatore) se avesse potuto governare Theranderol, il regno ancestrale della loro famiglia. Ad Eriadna apparve evidente che Eldrethila non aveva alcun interesse a governare una terra così vasta e caotica come Alphatia e Zandor fu pienamente a favore della sua scelta, e così Eldrethila divenne regina della sua tranquilla nazione. Aspetto: altezza circa 1,75 metri, peso circa 61 chilogrammi; carnagione da Alphantiano comune; capelli rossi, occhi verdi; lineamenti ordinari, ma modi di fare suggestivi e memorabili; preferisce indossare abiti semplici con tonalità marroni e dorate; età apparente 27 anni (età reale 37 anni).

Il Regno di Vertiloch

Popolazione: 2.000.000 abitanti (compresa Sundsvall).

Descrizione: Come descritto nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo, Guida del Giocatore ad Alphatia*. Vertiloch è una terra verde e situata nel sud, con numerosi piccoli laghi al suo interno, è la variopinta nazione capitale dell'Impero.

Costumi: il Regno di Vertiloch non viene tramandato all'interno di una singola famiglia come avviene per i possedimenti della maggior parte dei regni. Il regno viene automaticamente governato dal corrente Imperatore o Imperatrice di Alphatia. (Ciò avviene per via di un decreto di vecchia data che stabilisce che l'Imperatore debba essere un Re o una Regina; in un tempo in cui il candidato migliore per ascendere al trono imperiale non aveva alcun possedimento, il Gran Consiglio dei Maghi decretò che Vertiloch sarebbe stato il regno dell'attuale sovrano imperiale, in modo che tale obbligo venisse soddisfatto.)

Luoghi: Il luogo di maggiore importanza di Vertiloch è rappresentato dalla città di Sundsvall, la capitale imperiale, descritta di seguito.

Sundsvall

Popolazione: 500.000 abitanti.

Descrizione: La Città Costruita con la Magia è una vasta e tentacolare metropoli che si sviluppa verso l'esterno dal Palazzo Imperiale di Eriadna. La città si compone di circa 2.000 tenute individuali, ciascuna appartenente ad un Aristocratico o ad un Plebeo benestante. La popolazione media di ogni tenuta è di circa 250 residenti; molte di queste tenute hanno pochissimi residenti (da 50 a 100), mentre alcune sono dei caseggiati densamente popolati (fino a 1.000 abitanti). Segue una legenda della mappa ed un'ulteriore descrizione di Sundsvall.

Regole: Le proprietà di Sundsvall devono essere acquistate in blocchi interi. La vendita o l'acquisto di una proprietà più piccola di un isolato della città non è consentita. Naturalmente, un blocco può essere costituito da un insieme di proprietà o di immobili in affitto - molti mercanti si arricchiscono ulteriormente costruendo caseggiati per i plebei a prezzi gonfiati. Queste persone tendono ad essere odiate, ma ricche. Molti blocchi sono senza mura e vengono affittati a diversi mercanti per l'esercizio di piccole attività. Molti blocchi rappresentano essi stessi delle grandi attività.

Personalità: Le personalità di Sundsvall sono riportate nel capitolo "Personaggi di

Sundsvall.

Legenda della Mappa di Sundsvall

La mappa riportata a pagina 49 mostra la città di Sundsvall. Come si può vedere, assomiglia ad una ragnatela gigante che si irradia verso l'esterno dal Complesso del Palazzo Imperiale.

La città è illuminata da globi di luce persistente che costeggiano tutte le strade principali - i globi, posti in cima a degli alti pali, vengono schermati durante il giorno ed aperti durante la notte dagli operai stradali appartenenti alla plebe.

Nelle zone più ricche, le strade vengono mantenute meticolosamente pulite da schiavi operai. Nelle zone più povere, la città assume un aspetto decisamente più squallido.

I luoghi interessanti di Sundsvall comprendono:

(1) Il Complesso del Palazzo Imperiale:

Si tratta di un'enorme proprietà privata cinta da mura, della dimensione di nove blocchi normali della città. Il Complesso racchiude al proprio centro l'edificio del Palazzo principale; numerose strutture periferiche per le centinaia e le migliaia di residenti, servi e schiavi del Palazzo; una grande pista d'atterraggio per le Navi Volanti, una scuderia per i cavalli e gli altri animali di proprietà dei nobili del palazzo; gli edifici degli uffici governativi, laddove si svolge l'attività del governo; ed una cinta muraria alta circa 18 metri che circonda l'intero complesso.

(2) L'Aerodromo: Questo è il grande porto aereo di Sundsvall ed è anche un enorme complesso di blocchi multipli. È circondato dagli hangar per le Navi Volanti, da strutture per la costruzione di nuove Navi Volanti, dalle piste di atterraggio al centro e dalle aree di sbarco per i passeggeri.

(3) L'Università di Sundsvall: Questo intero blocco è costituito da un mastodontico edificio di 20 piani che ospita l'intera Università, dove si insegna la magia ai maghi in erba. Gli alloggi non si trovano nel campus (ovvero nell'edificio).

(4) La Cittadella Universitaria: Questi blocchi, che circondano l'Università, sono composti da attività che includono aree residenziali, taverne, osterie all'aperto ed altri servizi di interesse per gli studenti universitari.

(5) La Piazza degli Artigiani: Questo blocco, acquistato da un artigiano che l'ha mantenuto sgombro, è un luogo destinato agli artisti di ogni genere, all'interno del quale possono allestire bancarelle e tavoli ed esporre e vendere le loro merci. Qui aprono negozi sia i Plebei che gli Aristocratici per mostrare il loro talento. Ogni tavolo ed area

L'Atlante di Alphatia

di esposizione deve essere smontato quando arriva la notte e gli schiavi del proprietario devono ripulire il blocco fino a notte fonda.

(6) La Torre del Diapason: All'interno di questa alta e stretta torre, dimora di un eccentrico mago devoto alla *Sfera del Tempo*, si trova il più grande *diapason temporale* del mondo (*Set Companion, Libro del Master*, pagina 53). Questo diapason è 100 volte più grande di quelli appartenenti alla varietà comune di 7-8 centimetri, essendo lungo circa 7,6 metri, ed è udibile per un diametro di circa 1.800 metri (quasi 2 chilometri). Viene sempre mantenuto attivo sul primo ordine, di modo che scandisca l'ora, ad ogni ora.

(7) Gli Addetti allo Spegnimento degli Incendi: Si tratta di un'enclave di chierici e maghi pagati dal governo, il cui compito è quello di spegnere gli incendi che divampano all'interno della città. Essi utilizzano *teletrasporti* e trasporti aerei per spostarsi velocemente fino ai luoghi degli incendi, per poi utilizzare incantesimi come *crea acqua*, *tempesta/muro di ghiaccio* e via dicendo, per arginare gli incendi.

(8) I Jangles (Tintinnii): Questi numerosi blocchi racchiudono le sedi delle

attività dei plebei: uffici, negozi, piccoli mercati, imprese per qualunque sorta di attività dei plebei. Quando scende la notte, si trasforma in un luogo pieno di locali e diventa un posto spesso visitato dagli Aristocratici che si "spingono nei quartieri poveri."

(9) La Città di Fuoco: Questo è il soprannome dato a diversi punti dei blocchi ove si trovano le aree con i caseggiati più popolati della città. Dal momento che sono molto alti (dai 10 ai 20 piani) e costruiti senza troppe attenzioni, visto che sono così densamente occupati, gli incendi risultano comuni e molto pericolosi - nonostante gli sforzi magici volti allo spegnimento degli incendi della città.

(10) Le Cave: Questa è la zona peggiore di Sundsvall - si tratta di blocchi ove i proprietari, in collaborazione e cooperazione, mantengono le attività più losche - tra cui le cave dello zsonga, che hanno dato il nome alla zona. Si tratta di un luogo in cui gli Aristocratici si recheranno solamente se dovranno cercare qualcuno... o se saranno dei tossicodipendenti da zsonga.

(11) L'Arena per l'Hard-Ball: Questa grande arena ha 50.000 posti a sedere e

viene utilizzata per svolgere le sessioni di allenamento e di prova per la maggior parte della settimana e per lo svolgimento di due partite vere ogni Flajur (Nytdain) notte.

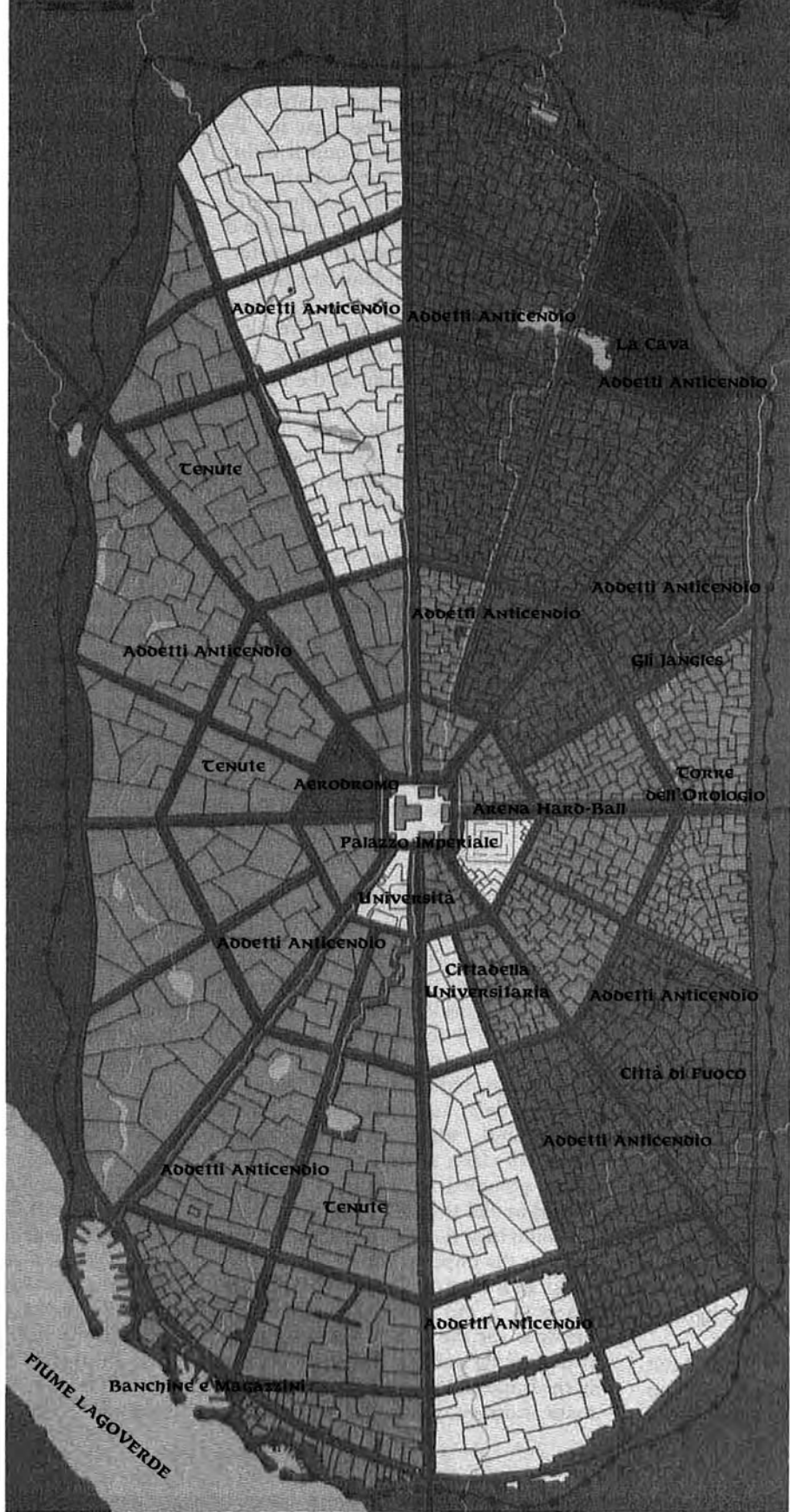
Sarebbe impossibile descrivere tutti gli altri luoghi della città. Gran parte della metà settentrionale della città è composta dalle tenute dei ricchi (in genere maghi, chierici e qualche elfo, ma occasionalmente anche da qualche appartenente alla Piccola Nobiltà). Ognuna di queste tenute possiede delle mura proprie, diversi edifici all'interno ed un numero di abitanti che può variare dalle 50 alle 1.000 persone - anche se un numero così alto è molto raro, la media si aggira sui 250 abitanti.

Gran parte della metà meridionale della città è composta dalle abitazioni e dalle attività della classe media e povera - che include anche la borghesia e gli Aristocratici poveri. La maggior parte degli affari della città vengono svolti nella metà meridionale di Sundsvall e spesso si vedono lungo queste strade ricchi Aristocratici che vengono a comprare ingredienti rari, a disporre prestiti con le banche della Piccola Nobiltà, e via dicendo.

LA CITTÀ DI SUNDSVALL

Popolazione: 500.000

Scala: 1 cm equivale a circa 120 metri



PERSONAGGI DI SUNDSVALL

Di seguito sono riportate alcune delle personalità più note di Sundsvall - la Famiglia Imperiale dell'Imperatrice Eriadna - ed altre personalità del Palazzo Imperiale, che un giorno i PG potrebbero incontrare. Come per la sezione "Personaggi di Città di Thyatis" non vengono elencati gli incantesimi dei personaggi maghi - per stabilire gli incantesimi in possesso di questi personaggi in un determinato momento, vedere la sezione Appendici riportata alla fine di questo libro.

Eriadna la Saggia

Imperatrice di Alphatia

Storia: Nata a Sundsvall circa 80 anni fa, Eriadna è l'unica figlia di Tyllion IV, il precedente imperatore. A differenza del padre, Eriadna fu educata all'apprendimento dei diritti e dei doveri spettanti ad un sovrano. Da bambina non fu propriamente viziata: per decreto di Tyllion, qualunque cosa ella voleva le veniva concessa... ma le conseguenze derivanti da tutte le sue richieste rimasero sempre impresse su di lei. Quando un Plebeo la insultò accidentalmente omettendo di utilizzare il suo titolo rivolgendosi a lei, Eriadna si lamentò, e l'uomo fu punito... ma fu costretta ad assistere al processo ed alla punizione. Quando per la sua festa di compleanno volle che fosse festa in tutta Sundsvall, Tyllion la accontentò... poi le insegnò come calcolare il costo dell'evento per il tesoro imperiale e le mostrò come questi soldi avrebbero potuto essere spesi per altre cose. Così facendo, ella imparò a considerare le conseguenze a lungo termine che tutte le sue azioni avrebbero potuto avere ed imparò a riflettere su tutte le sue decisioni ed i suoi desideri prima di pronunciarli.

Questo perchè il suo allineamento viene dato come Neutrale. Nell'animo, lei è Caotica come la maggior parte dei maghi Alphatiani. Il suo stile di conversazione divagante (che salta da una questione ad un'altra, da una cosa ad un'altra), ed i suoi stati d'animo mercuriali, sono tutte cose tipicamente Caotiche. Tuttavia, la sua rigida educazione nei confronti delle sue responsabilità l'hanno resa decisamente conscia dei propri doveri - un tratto Legale. Caotica per natura, Legale per designazione, Eriadna viene "indicata" come Neutrale.

Nel corso della sua giovinezza ed ai primordi dell'età adulta, Eriadna vide suo padre diventare sempre più frustrato per via del trono - ed in particolare per via dell'Impero di Thyatis. Quando Tyllion scatenò un attacco contro quell'Impero, la fine del regno di Tyllion era vicina - il

Gran Consiglio non voleva un imperatore così imprevedibile e pericoloso. Pertanto, Eriadna si offrì di aiutare il padre prendendo le redini del governo dei regni di Vertiloch (il dominio dell'Imperatore) e di Theranderol (il dominio di famiglia). Egli acconsentì. Durante il suo governo di Vertiloch e Theranderol, Eriadna fu molto appariscente e presente nella vita pubblica e presto si impresse nelle menti della popolazione come sovrana di quei paesi.

Quando l'attacco sferrato da Tyllion contro Thyatis fallì, ed in seguito, quando Thyatis fu in grado di riprendersi i suoi territori perduti nell'Isola dell'Alba, il Gran Consiglio si rivolse ad Eriadna e le giurò il proprio sostegno per il trono imperiale se fosse riuscita a convincere Tyllion ad abdicare. Se non l'avesse fatto - beh, vi erano alcuni maghi del Consiglio pronti a duellare con Tyllion giusto per sbarazzarsene.

Ella convinse il padre ad abdicare. L'uomo era debole e stanco; non fu una cosa difficile. E così Eriadna, chiamata la Saggia, divenne imperatrice del più grande impero del mondo. Eriadna ha governato bene nel corso di quasi quarant'anni. Ha imparato a riconoscere le persone con capacità organizzative - e leali di spirito - e pertanto il suo governo risulta essere una macchina che funziona relativamente senza problemi.

Eriadna ha intrattenuto delle relazioni con molti grandi e carismatici uomini di Alphatia ed ha avuto cinque figli: Eldrethila (età 37 anni) e Zandor (35 anni) da Re Zyndryl di Aquas, ed Ericall (30 anni), Mariella (20 anni) e Tredorian (17 anni) dal Generale Torenal. In base ad un accordo stipulato tra Eriadna, Eldrethila e Zandor, Eldrethila è attualmente la Regina di Theranderol, il dominio ancestrale della famiglia, mentre Zandor ha rinunciato a tutte le pretese su quel regno e viene istruito per succedere ad Eriadna; se non dovesse riuscire a soddisfare i criteri dell'Imperatrice, Zandor non potrebbe reclamare alcun diritto né su Theranderol, né sul trono imperiale.

Ericall è il re del Norwold; Mariella resta a casa sotto il severo sguardo di Eriadna, in quanto ella la considera una giovane donna sciocca e testarda; e Tredorian vive nel Palazzo Imperiale di Thyatis, come ostaggio diplomatico, mentre la sua controparte, la Principessa Asteriela di Thyatis, vive nel palazzo Imperiale di Sundsvall.

Personalità: Eriadna preferirebbe poter trascorrere tutto il suo tempo in attività magiche, personali ed amorose. Sfortunatamente, le esigenze legate al governo dell'Impero tendono a fraporsi ai propri desideri. Pertanto, ella esegue i propri doveri nel più breve tempo possibile e nel

modo più efficiente possibile, per poi tornare ai propri piaceri. Eriadna ama la musica ed il teatro, le gare con le navi volanti e le dimostrazioni delle specie di mostri di nuova creazione. Ed ha una ben nota debolezza per gli uomini attraenti, anche facenti parte della gente comune. Una delle grandi delusioni della sua vita è rappresentata dal fatto che il Generale Torenal non possiede neanche un briciolo di capacità magiche e tutti i figli avuti con lui sono altresì senza magia. Nei rapporti diplomatici, Eriadna è in grado di sfoggiare una grande astuzia, anche se preferisce non essere costretta a ricorrere a quel tipo di impegno: chiunque la costringa a comportarsi in quel modo può star sicuro di incorrere nella sua antipatia ed in una sua eventuale ritorsione.

Aspetto: Eriadna è una bella donna di origini da Alphatiano comune; altezza circa 1,52 metri, peso circa 48 chilogrammi; capelli scuri color mogano ed occhi verdi; tratti espressivi e delicati; indossa costosi abiti in seta di ragno, principalmente dorati e rifiniti con increspature; età apparente 30 anni (età reale 80 anni).

Note per il DM: Eriadna è la sovrana dell'intera Alphatia ed è diametralmente opposta all'Imperatore Thincol praticamente sotto ogni aspetto. È spiritosa, allegra, e preferirebbe mantenere a distanza la perfidia diplomatica ogni qualvolta risulti possibile. Normalmente, Eriadna non è raggiungibile per i personaggi di basso di livello, ma i maghi, i chierici e gli elfi avventurieri del livello del Titolo potrebbero facilmente diventare degli assidui frequentatori della sua corte.

Note di Combattimento: Maga di 36° livello; CA 5 (*anello di protezione +4*); PF 50; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 2-12 (2d6) (*bastone della stregoneria*); TS M36 + 4 (per via dell'*anello di protezione +4*); ML 6; AL N; For 9, Int 18, Sag 15, Des 12, Cos 9, Car 16. Lingue: Alphatiano, Allineamento (Neutrale). Thyatiano, Elfico (Shiye), Thothiano. Competenze Generali: Magie Alternative (Int), Geografia Planare (Int), Conoscenza del Governo Alphatiano (Int), Codici di Legge e Giustizia (Sag), Rilevare Menzogne +3 (Sag +3), Cavalcare (Cavalli) (Des), Pilotare (Navi Volanti) (Des), Recitare (Car), Contrattare (Car), Raggiare (Car), Leadership (Car), Persuadere (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *anello di protezione +4, anello respingi incantesimi, bastone della stregoneria.*

PERSONAGGI di SUNDSVALL



ZANDOR

Principe di Alphatia

Storia: Zandor è il figlio dell'Imperatrice Eriadna e di Re Zyndryl di Aquas. È cresciuto con la bruciante consapevolezza che un giorno avrebbe governato l'intera Alphatia e nulla potrà frapportarsi dinanzi. Egli ha dedicato tutto sé stesso per diventare un grande mago ed un grande politico - e, con il disappunto della madre, ha studiato le tattiche e gli scritti di Thincol di Thyatis con grande interesse, trovandovi molto da emulare.

Personalità: Zandor è il caos in azione. Egli è in continuo movimento - e non ama riposare - di conseguenza, sembra sempre un po' debole e stanco e, fin dall'inizio, non è mai stato un campione di fisicità. Zandor è sprezzante nei confronti dei non utenti di magia, tranne che verso coloro (come Thincol) che sono dei grandi pensatori nonostante il loro handicap. Zandor nutre un'energica avversione nei confronti dei suoi fratellastri Ericall e Tredorian e guarda alla propria sorellastra Mariella, come a nient'altro che un bene da scambiare. È un Seguace dell'Aria ed è affascinato da tutti i

tipi di magie aeree; possiede una tenuta a Floating Ar (la Fluttuante Ar), ha un grifone da cavalcare ed un'enorme e possente nave volante per gli spostamenti a lunga distanza. Ha anche preso in prestito parecchi fondi dal tesoro personale di sua madre - con il permesso leggermente tardivo di lei - per costruirsi un grande castello volante ed equipaggiarlo con tutti i generi di mostruosi servitori (per i dettagli a questo riguardo, vedere il modulo *M2, La Vendetta di Alphaks*). Egli è così sicuro che un giorno regnerà su Alphatia, che questa cosa per lui è come una sacra crociata - e guai a chiunque esprima un'opinione diversa. Zandor ha duellato fino alla morte contro diversi maghi (nessun Gran Maestro finora) perché non gli avevano mostrato il rispetto che meritava - nella sua mente, per inimicarselo, basta esprimere un'opinione che qualcun altro potrebbe essere un imperatore migliore di lui.

Aspetto: Altezza circa 1,88 metri, peso circa 63,5 chilogrammi; origini da Alphatiano comune; capelli ed occhi castani; esile, lineamenti taglienti, sempre in movimento, atteggiamento nervoso; indossa una toga lunga fino al ginocchio, calzoni color azzurro cielo, cintura, guanti, stivali e

mantello bianchi; età 35 anni.

Note per il DM: Zandor è un vero folle, ma ci vorrà un po' di tempo prima che il Gran Consiglio Alphatiano dei Maghi se ne renda conto (fino a quando Zandor non ucciderà uno di loro in un duello). Egli vuole governare l'Impero più di qualsiasi altra cosa e desidera volare per tutto il tempo solo un poco meno di quello. Zandor resterà affascinato da qualunque Personaggio Giocante utente di magia che abbia qualche nuovo giocattolo magico per volare, qualche nuova tecnica per il movimento aereo, qualche conoscenza del Piano degli Elementali dell'Aria o riguardante qualcosa di simile e proverà ad ingraziarsi quel PG - per poter apprendere le sue tecniche e per guadagnarsi un altro sostenitore per la sua eventuale ascesa al trono.

Note di Combattimento: Mago di 30° livello; CA 4 (bonus della Destrezza ed *anello di protezione* +3); PF 35; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 2-12 (*bastone del potere*); TS M30 +3 (derivante dall'*anello di protezione* +3); ML 3; AL C (molto Caotico); For 10, Int 17, Sag 6, Des 17, Cos 8, Car 12. Lingue: Alphatiano, Allineamento (Caotico). Thyatiano, Elfico

PERSONAGGI DI SUNDSVALL

(Shiye), Thyatiano. Competenze Generali: Alchimia (Int), Magie Alternative (Int), Ingegnere (Int), Conoscenza del Piano dell'Aria (Int), Ingegneria Magica (Int), Geografia Planare (Int), Pilotare (Navi Volanti) (Des), Pilotare (Castelli Volanti) (Des), Cavalcare (Cavalli) (Des), Cavalcare (Grifoni) (Des), Persuadere +2 (Sag +2).

Oggetti Magici Posseduti: *anello di protezione* +3, *stivali della levitazione*, *bastone del potere*, *pietra degli elementali dell'aria*.

Mariella

Principessa di Alphatia
(*alias Hyldeborg*)

Storia: Mariella è nata 20 anni fa, seconda figlia di Eriadna e Torenal. Come i suoi fratelli Ericall e Tredorian, anche lei non possiede alcuna capacità magica ed è stata cresciuta come se fosse una bambina handicappata dalla nascita. È stata trattata in modo speciale ed è diventata altezzosa, vizziata ed infantile.

Personalità: Mariella ottiene tutto ciò che desidera, e vuole parecchie cose. Vuole attenzioni, vestiti, attenzioni, gioielli, attenzioni, servitori e vuole fare a modo suo. È anche decisamente gelosa della bellezza e del potere magico e politico della madre e si ribella ai suoi ordini ed alla sua guida in ogni occasione.

Quando il "Barone" (Re) Norian di Qeodhar si recò in visita presso la corte imperiale di Sundsvall per corteggiarla, Mariella fu davvero felice dell'avversione provata da Eriadna nei confronti dell'uomo tanto che "si innamorò di lui" immediatamente. Dal momento del suo riluttante ritorno a Qeodhar, Mariella ha concepito un piano per scappare di casa e stare con lui e sta creando un'alternativa - quella di una donna delle Terre del Nord di nome Hyldeborg - nelle cui spoglie potrà viaggiare in segreto fino a Qeodhar. Se c'è una cosa che Mariella non riesce a sopportare è quella di essere trattata da inferiore - in qualsiasi cosa. Anche se sta imparando a giocare ad un gioco per la prima volta e viene battuta, l'altro giocatore ha imbrogliato.

Aspetto: Sfortunatamente per il mondo intero, Mariella è molto affascinante ed irresistibile. Buona parte del suo fascino è frutto di un comportamento acquisito - ed in fin dei conti, la aiuta ad ottenere quello che vuole. Dal sangue di Torenal ha preso la sua carnagione pallida ed i capelli scuri da Alphatiano "puro." Altezza circa 1,63 metri, peso circa 57 chilogrammi; capelli neri ed occhi viola; età 20 anni. Come Hyldeborg: Capelli lunghi, biondi ed intrecciati

(parrucca). Porta con sé un medaglione con con il suo nome e la sua discendenza reale, che possiede qualche altra interessante funzione (vedere sotto).

Note per il DM: Mariella è una vera fonte di guai racchiusa in un corpicino molto affascinante. È probabile che un bel giorno scapperà da casa direttamente nelle braccia dei Personaggi Giocanti ed offrirà loro un sacco di oro per farsi condurre in segreto a Qeodhar - molto più oro di quello che un viaggio del genere potrebbe fruttare. In alternativa, potrebbe provare a scappare ed essere catturata da agenti di qualche potenza straniera (*non* Thyatiana, l'hanno fatto già una volta e non accadrà mai più), spingendo l'Imperatrice ad inviare degli agenti speciali (tra i quali i PG) alla sua ricerca. Un'altra sgradevole opzione potrebbe essere quella che possa scappare per iniziare il suo viaggio verso Qeodhar, imbattersi nei PG ed innamorarsi immediatamente di uno di *loro* - di un mago se volete giusto rendere la vita di un personaggio un inferno, o di un non mago se volete che Eriadna sia arrabbiata con tutti.

Note di Combattimento: Donna Comune; CA 5; PF 3; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-4 (2d6) (pugnale); TS G1-1 + 4 (per via del suo *medaglione*); ML 3; AL C; For 10, Int 9, Sag 6, Des 12, Cos 8, Car 18. Lingue: Alphatiano, Allineamento (Caotico). Competenze Generali: Recitare (Car), Raggiare +1 (Car +1), Persuadere (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *Il medaglione di Mariella ha i poteri di un anello respingi incantesimi, di un anello di protezione +4, di un anello salva vita e di uno scarabeo protettore.* L'Imperatrice Eriadna fece realizzare questo medaglione e lo fece dare a Mariella da suo padre (in quanto non l'avrebbe preso dalla madre) allo scopo di proteggerla da sé stessa - il medaglione potrebbe appunto salvare Mariella dalla rabbia di qualche mago abbastanza a lungo perchè la ragazza possa farsi riconoscere. Il medaglione reca inciso il nome di Mariella (e "Se l'incontrate, riportatela al Palazzo Imperiale di Alphatia, Sundsvall, Vertiloch"), e l'incisione non può essere danneggiata da qualcuno che rubi il medaglione a proprio uso.

TYLION IV

Precedente Imperatore di Alphatia

Storia: Nato 100 anni fa da Tylari III, l'ultima Imperatrice, Tylion sembrava possedere tutte le giuste caratteristiche di personalità per essere un buon imperatore - era intelligente, adeguatamente caotico come ogni buon Imperatore e propriamente diligente come dovrebbe essere un buon governante. Egli ascese al trono nel 1919 AA (919 DI), quando Tylari scomparve per cercare l'immortalità e governò bene per molti, molti anni.

Tuttavia, come molti leader prima di lui, Tylion fu logorato dalle proprie responsabilità. Lo stress senza fine del governo rese il suo temperamento irascibile e le sue capacità decisionali incerte. Egli divenne sempre più reazionario nei suoi rapporti politici. Prese un sacco di decisioni sbagliate e si fece un sacco di nemici.

Quando nel 1959 AA (959 DI), l'Imperatore Thyatiano Gabrionus IV ruppe un accordo commerciale di lunga data, questo fatto rappresentò l'ultima giocata che fece traboccare il vaso di Tylion. Egli ordinò un attacco a tutto campo contro Thyatis. Sfortunatamente per lui, tutte le persone che aveva offeso nel corso degli ultimi anni non riuscirono a rispondere al suo ordine. Dopo il successo iniziale, l'attacco contro Thyatis venne nuovamente respinto e gli Alphatiani persero ogni briciola di territorio che avevano guadagnato... tutto per niente. Il Gran Consiglio dei Maghi sostenne Eriadna, la figlia di Tylion, quando quest'ultima gli consigliò di abdicare. E fu questo che egli fece con amarezza.

Tuttavia, il suo ritiro forzato fu una benedizione sotto mentite spoglie. Alla fine si rassegnò a tutta la faccenda. Da allora ha avuto tempo da dedicare alle proprie passioni, tra cui la creazione di piccoli famigli e l'adozione di nuove identità.

Nel corso degli anni, utilizzando *incantesimi del travestimento*, Tylion ha dato vita ad un certo numero di identità alternative - oltre sessanta, in base all'ultimo conteggio. Nella sua personalità alternativa, egli viaggia, fa nuove amicizie e vede luoghi nuovi, il tutto senza il peso delle relazioni create mentre era l'Imperatore Tylion IV. Diverse persone conoscono alcune delle sue identità; ma solo lui le conosce tutte.

Una di queste personalità è quella del Maestro Terari, un insegnante di magia nel Palazzo Imperiale di Sundsvall. Terari è va in giro da così tanto tempo - trenta e passa anni - che ora nessuno ricorda che la sua origine sia un mistero. Terari insegna i

PERSONAGGI DI SUNDSVALL

rudimenti della magia agli ospiti speciali del Palazzo, lavoro che Tylion trova particolarmente gratificante. Nemmeno Eriadna sa che suo padre è altresì Terari.

Nel corso degli ultimi anni, Tylion è stato invitato ad unirsi al Gran Consiglio dei Maghi - era idoneo a farne parte da 80 anni, ma gli imperatori in carica non possono sedersi nel Consiglio e dopo la sua abdicazione era talmente detestato che l'invito ha tardato a lungo ad arrivare. Tylion ha accettato ed ora è membro dell'organo governativo che disciplina i poteri di sua figlia.

Personalità: Attualmente, Tylion è un individuo sedentario e rilassato, in netto contrasto con l'Imperatore dal temperamento suscettibile e violento che era quarant'anni fa. Egli si gode l'insegnamento, fa amicizia con persone che non sanno che egli sia Tylion e viaggia in luoghi interessanti - anche se non compie avventure. Ama creare piccole tipologie di mostri e vantarsene. È diventato riflessivo ed abbastanza introspettivo da percepire i difetti dello stile di vita Alphatiano e non è più sprezzante nei confronti di coloro che non praticano la magia. Egli adora sua figlia, ma non si cura di gran parte dei suoi figli - ad eccezione di Tredorian, del quale pensa che abbia un certo potenziale come essere umano. Gli piace la Principessa Asteriela, la nuova arrivata sotto la tutela dell'Imperatrice, e Galatia, la dama di compagnia della Principessa. Tylion ha recentemente deciso di intraprendere il sentiero dell'Eroe Epico - un cammino verso l'Immortalità che non lo dovrebbe separarlo troppo a lungo dalla sua famiglia mortale durante la sua realizzazione.

Aspetto: Come Tylion - Altezza circa

1,73 metri, peso circa 63,5 chilogrammi; carnagione da Alphatiano comune; capelli ed ampia barba castani, occhi castano dorati; tratti solenni ed intelligenti; indossa vesti color porpora e dorate realizzate in seta di ragno; età apparente 40 anni (età reale circa 120 anni).

Come Terari - Altezza circa 1,88 metri, peso circa 73 chilogrammi; carnagione da Alphatiano comune; folti capelli e barba grigi, occhi castano scuri; tratti affilati ed inquisitori; indossa semplici vesti di cotone marroni; età apparente 60 anni (età reale circa 120 anni).

Note per il DM: Tylion, in una delle sue numerose identità diverse, potrebbe diventare un mecenate ed anche un amico dei Personaggi Giocanti... anche se non li accompagnerebbe nelle loro avventure. Questi non dovrebbero riuscire a scoprire la sua identità fino a quando non avranno raggiunto un alto livello - almeno il 18°. Come Maestro Terari, potrebbe essere il mentore di uno dei PG maghi.

Note di Combattimento: Mago di 36° livello; CA 6; PF 60; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-6 +6 (derivante dal bonus della Forza e dal bastone +5); TS M36; ML 7; AL N; For 13, Int 18, Sag 11, Des 13, Cos 14, Car 15. Lingue: Alphatiano, Allineamento (Neutrale), Elfico (Shiye), Spiritelli, Folletti. Competenze Generali: Conoscenza del Bestiario +2 (Int +2), Biologia Animali/Mostri (Int), Veterinario (Int), Alchimia (Int), Magie Alternative (Int), Artigiano (Scultura/Progettazione di Piccoli Umanoidi) +2 (Int +2), Insegnamento (Istruzione Magica) (Int), Addestrare Animali (Sag), Cavalcare (Cavalli) (Des), Recitare (Car), Persuadere (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *anello accumulatore di incantesimi* con sei *incantesimi del travestimento* (creato da Tylion), *anello di protezione +3*, *tappeto volante*, *bastone +5*.

TORENAL

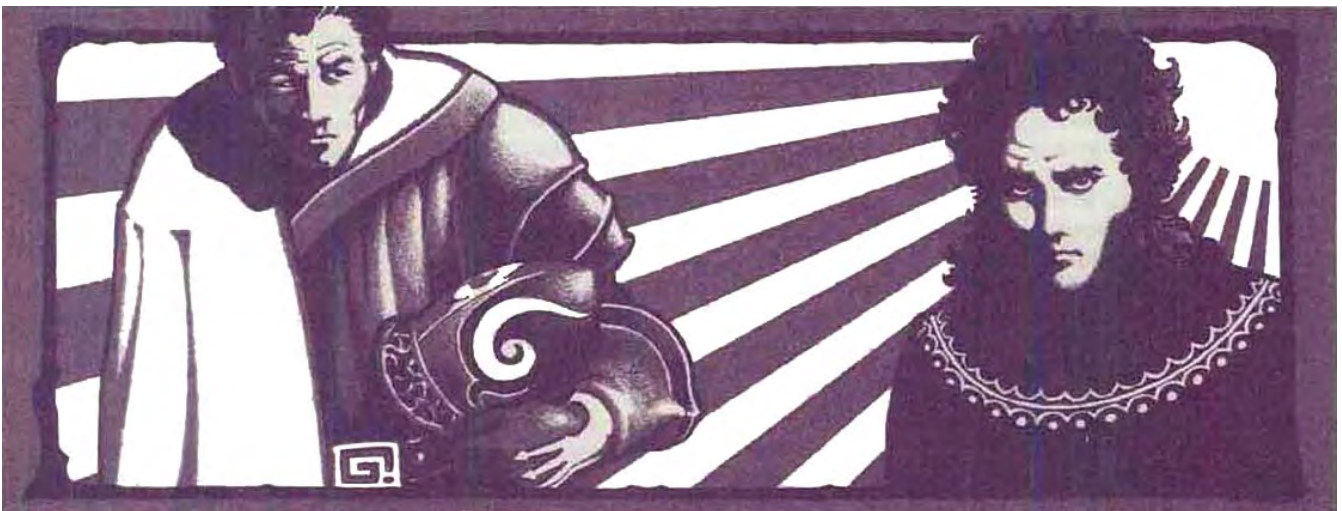
Generale della Guardia di Eriadna

Storia: Torenal era figlio di una schiava del Palazzo Imperiale; è nato nel 1945 AA (945 DI). Lui stesso era uno schiavo, ma fu liberato nel 1963 AA da Tylion, che vide che il giovane aveva un grande potenziale e che non era necessario tenerlo in catene per il resto della sua vita.

Torenal entrò immediatamente nella Guardia Imperiale e fece una bella carriera al suo interno. Egli apprese tutto quello che le vecchie guardie avevano da insegnargli, il che non era abbastanza, e successivamente assoldò caparbi mercenari stranieri, giocolieri ed acrobati, ed anche ladri ed assassini, per farsi insegnare il maggior numero di forme di combattimento che avrebbe potuto apprendere. Torenal divenne un guerriero straordinario e scalò rapidamente i ranghi della Guardia Imperiale.

Ed attirò lo sguardo dell'Imperatrice. In fin dei conti, egli era forte, aggraziato, bello e devoto al suo continuo benessere. Se solo avesse avuto anche un briciolo di potenziale magico... ma non l'aveva e non riuscì a mantenere solida la relazione con la passionaria Imperatrice che va avanti in modo irregolare da oltre 30 anni.

Torenal è diventato generale della Guardia di Eriadna. Eriadna ha avuto tre figli da lui (Ericall, Mariella e Tredorian), tutti disperatamente senza magia, ed ha



Personaggi di Sundsvall

generato dei figli con altre donne (uno di questi figli è il grottesco Lernal, governatore di Landfall nel Norwold).

Personalità: Proteggere la persona di Eriadna, vendicare le offese arrecatele e mantenere il suo affetto (per quello che può) sono le sue grandi motivazioni. Torenal ha udito molte cose circa la brillante abilità nel combattimento di Thincol di Thyatis e, pensando che un giorno la disputa Alphatiana/Thyatiana dovrà portare ad uno scontro tra Thincol ed Eriadna, si è allenato in modo da essere in grado di sconfiggere Thincol. Se sarà in grado o meno non lo può indovinare nessuno, ma ha delle buone possibilità come ogni grande combattente.

Aspetto: Aspetto da Alphatiano "puro" (carnagione pallida, capelli scuri); altezza circa 1,93 metri, peso circa 100 chilogrammi; capelli neri (ben rasato), lunghi fino a metà schiena, ed occhi neri; grosso, bello, dall'aspetto istrionico; indossa la colorata uniforme rossa, gialla e nera della Guardia Imperiale; età apparente 35 anni (età reale 55 anni).

Note per il DM: All'interno di una campagna, Torenal incarna la minacciosa figura sempre al fianco dell'Imperatrice, pronto a dare la propria vita per lei ed ancora più pronto ad offrire la vita di qualcun altro per lei. Finché i personaggi saranno ben voluti dall'Imperatrice, saranno i migliori amici di Torenal. Tuttavia, i personaggi che si opporranno all'Imperatrice diventeranno dei nemici di Torenal e non avranno mai modo di insultarla o attaccarla di persona - perché lui sarà lì.

Note di Combattimento: Guerriero di 36° livello; CA -4 (derivante dal bonus della Destrezza, dalla *corazza di piastre* +2 e dallo *scudo* +2); PF 120; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 4; Danni 2d6+8 (Gran Maestro con la spada), con un +6 aggiuntivo (per via del bonus della Forza e della *spada* +3); TS G36 + 4; ML 12; AL N; For 18, Int 13, Sag 10, Des 17, Cos 16, Car 18. Lingue: Alphatiano, Allineamento (Neutrale), Thyatiano. Competenze Generali: Intimidire (For), Forza Fisica (For), Lottare (For), Tattiche Militari (Int), Acrobatismo +3 (Des +3), Prontezza (Des), Hard-Ball (Des), Pilotare (Navi Volanti) (Des), Cavalcare (Cavalli) (Des), Leadership (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *corazza di piastre* +2, *scudo* +2, *spada* +3, *anello respingi incantesimi* (l'ultimo regalo di Eriadna).

Asteriela Torion

Principessa di Thyatis

Storia: Asteriela, nata 21 anni fa, è la terza ed ultima figlia dell'Imperatore

Thincol e dell'Imperatrice Gabriela di Thyatis. Asteriela, come sua sorella, è stata cresciuta per essere facilmente data in sposa in cambio di una buona alleanza imperiale... e lei, naturalmente, ha mostrato segni di ribellione quando è giunto il momento di fidanzarsi. Thincol, più vecchio e più saggio, dopo le esperienze vissute con la figlia maggiore, prende ancora tempo prima di farla fidanzare, nell'attesa che Asteriela se ne faccia una ragione ed accetti le sue scelte più qualificate del proprio libero arbitrio.

Nel frattempo, alcuni folli agenti di Thincol riuscirono a rapire il figlio minore di Eriadna, Tredorian, dalla città di Alpha, nel Norwold. Thincol non voleva che avvenisse una cosa del genere, ma non poteva nemmeno rinviare semplicemente a casa il ragazzo dopo la richiesta di Eriadna - in quanto avrebbe portato ad una considerevole perdita del proprio prestigio. Così, egli inviò la propria figlia Asteriela ad Alphatia, per fare da contro-ostaggio, e ciò contribuì sicuramente a salvare la faccia di Thincol.

Così giunse a Sundsvall e fu accolta con granade favore dall'Imperatrice... e Tyllion, il padre dell'Imperatrice, presto scoprì che la ragazza aveva del potenziale per la magia. Avuta l'opportunità di apprendere l'uso della magia, ed avendo in tal modo il potere nel suo pieno diritto, quando arrivò il momento di ritornerne a Thyatis o meno, ed al momento della sua restituzione, per tornare a diventare nuovamente una merce di scambio per il padre, scelse di restare ed apprendere la magia.

Asteriela si trova ormai da un anno a Sundsvall ed ha subito imparato ad amare la colorita città e la semplice e meno bieca Imperatrice. Anche se lei ama suo padre, lo teme, ed il suo rapporto con l'Imperatrice è molto rassicurante e solidale... per questo la sua lealtà si sta spostando verso Eriadna.

Personalità: Asteriela è solare ed energica, una spugna per la cultura Alphatiana. Dal momento che è bella, poco critica nei confronti degli Alphatiani ed affascinante, sta diventando molto popolare presso la corte di Eriadna - una rivelazione per i cortigiani che avevano sempre pensato ai Thyatiani come a dei rozzi barbari e, di conseguenza, un benefico effetto collaterale per Thincol.

Aspetto: Altezza circa 1,65 metri, peso circa 57 chilogrammi; capelli biondo dorati ed occhi castano scuri; carnagione chiara (ereditata dal ramo paterno della famiglia); preferisce gli stili di abbigliamento Thyatiani e ne sta introducendo molti nella corte Alphatiana; età 21 anni.

Note di Combattimento: Maga di 4° livello; CA 9; PF 12; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-4+1 (*pugnale*

+1); TS M4; ML 8; AL L; For 8, Int 17, Sag 15, Des 12, Cos 10, Car 15. Lingue: Thyatiano, Allineamento (Legale), Alphatiano, più altre due non ancora imparate. Competenze Generali: Rilevare Menzogne (Sag), Cavalcare (Cavalli) (Des), più altre quattro non ancora scelte.

Oggetti Magici Posseduti: *pugnale* +1.

Galatia Allatryan

Dama di Compagnia

Storia: Galatia proviene dall'Isola dell'Alba ed è di discendenza Alphatiana. Sua cugina, la Contessa Julia Kendasius, la governante di Kendach sull'Isola dell'Alba, la portò a Città di Thyatis nel corso di una normale visita di stato e la presentò (la fece conoscere) all'Imperatore Thincol. Anche se era molto giovane, Thincol poté vedere che Ladi Galatia sarebbe probabilmente sbocciata in una donna molto bella, così fece in modo che Galatia diventasse una dama di compagnia di sua figlia Asteriela.

Inizialmente, Asteriela non fu molto lieta di questo accordo. Lei sapeva bene che la mente del padre era soggetta alla bellezza delle giovani donne ed era stanca di assecondare i progetti dell'Imperatore che l'aveva messa al suo servizio. Tuttavia, Galatia si rivelò essere divertente, non una bellezza senza cervello che aspetta solo di essere chiamata al servizio di Thincol. Asteriela realizzò i suoi vestiti e disegnò degli impressionanti abiti esotici per Asteriela, proprio nel momento in cui l'Imperatrice Gabriela stava tentando di sottomettere la natura estrovertita di Asteriela ed il suo amore per lo spettacolo. Galatia aveva girato tutta l'Isola dell'Alba ed aveva molte storie interessanti da raccontare su questa affascinante isola, in cui due grandi isole si sfregano l'un con l'altra; Galatia incoraggiò Asteriela in ogni sorta di bravata, come ad esempio vestirsi da contadini e girovagare senza scorta per tutta Città di Thyatis. In breve, entrambe si cacciarono in un sacco di guai, cosa che rese furioso Thincol e felice Asteriela.

Quando Asteriela fu scambiata come ostaggio ed inviata a Sundsvall, Galatia fu semplicemente felicissima di andare con lei. Non era abbastanza Alphatiana come credeva di essere, però, ed ebbe alcuni problemi ad ambientarsi alle usanze dell'Impero Alphatiano... ma Eriadna chiese al vecchio Maestro Terari di scoprire se avesse del potenziale magico e, se l'avesse avuto, di fare in modo di svilupparlo. Galatia lo aveva e fu salvata dalla patetica vita di un servitore senza magia all'interno del Palazzo Imperiale di Sundsvall.

PERSONAGGI di Sundsvall



Personalità: Galatia è una ragazza intelligente e piena di energia, talmente abituata ad essere intelligente che non è consapevole del fatto di essere inesperta e credulona. Galatia era solita fare delle supposizioni basilari sul modo in cui funziona il mondo, supposizioni che, vivendo a Sundsvall, si stanno sfaldando e stanno cadendo a pezzi col passare del tempo. L'idea che qualcuno possa mentirle per qualsiasi ragione rappresenta una cosa semplicemente aliena per lei, così cade vittima di inganni e complotti. D'altro canto, Galatia ha molto talento e non commette lo stesso errore due volte - e non si lascia mai ingannare dallo stesso stratagemma due volte - così, un giorno, potrebbe diventare una maga esperta ed un'abile statista. Ha la passione per le avventure e le peripezie folli e si caccia sempre in un guaio o in un altro agli occhi dell'Imperatrice Eriadna, ma porta una gradita solarità all'interno della corte imperiale e raramente viene punita.

Aspetto: Altezza circa 1,60 metri, peso circa 45 chilogrammi; capelli rossi, occhi castani; carnagione ramata da Alphatiano

comune; disegna ed indossa abiti e vestiti molto eleganti; età 21 anni.

Note per il DM: Galatia rappresenta un contatto tra i Personaggi Giocanti di basso livello ed il mondo della corte imperiale di Sundsvall. Galatia esce sempre per la città sotto mentite spoglie, a volte con la Principessa Asteriela. Nel caso in cui Asteriela avesse bisogno di qualcosa dal "mondo esterno" (ossia, dal mondo al di fuori della corte imperiale), invierebbe Galatia. Per esempio, la Principessa potrebbe avere bisogno di una spia mercenaria (come ad esempio, un Personaggio Giocante Ladro o Rake). Asteriela potrebbe desiderare un determinato oggetto magico o un libro che il Maestro Terari non vuole che abbia (il che significherebbe che i PG verrebbero assoldati per procurarle una cosa di questo tipo). Più pericolosamente, la Principessa potrebbe innamorarsi di qualcuno che non vada a genio alla corte imperiale, il che significherebbe che Asteriela assolderebbe i PG per uscire di nascosto dall'esilio all'interno del complesso del palazzo

imperiale per recarsi ai loro appuntamenti. In tutti questi casi, Galatia rappresenterebbe l'intermediario di fiducia per ingaggiare i servizi dei PG. Una storia d'amore tra un Personaggio Giocante e Galatia porterebbe i PG in costante contatto con il mondo della corte, magari esponendoli allo sguardo di Eriadna, che necessita sempre di avventurieri capaci di tutte le classi di personaggio, ma discreti.

Note di Combattimento: Maga di 2° livello; CA 9; PF 7; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-4 (pugnale) o a seconda del tipo di incantesimo; TS M2; ML 6; AL N; For 9, Int 18, Sag 11, Des 12, Cos 10, Car 15. Lingue: Thyatiano, Alphatiano, Thothiano, Elfico (dialetto Shiye-Lawr), Allineamento (Neutrale). Competenze Generali: Artigiano +1 (Progettazione di Capi di Abbigliamento) (Int +1), Artigiano (Artista di Disegni a Colori) (Int), Conoscenza dell'Isola dell'Alba (Int), Cartografia (Int), Conoscenza di Sundsvall (Int), Conoscenza della Città di Thyatis (Int).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

I Mostri di Alphatia

In una terra piena di maghi come quella dell'Impero Alphatiano, non avrebbe senso cercare di descrivere quali tra i mostri provenienti dai manuali delle regole di D&D® sono presenti e quali no.

Dato il numero elevato di guardiani magici e creatori di creature, come regola generale, bisogna considerare che *ogni creatura presente sul Primo Piano Materiale presentata nei manuali delle regole sia rappresentata in qualche luogo dell'Impero* - così come alcune provenienti da altri piani.

Questo non vuol dire che in giro ve ne siano in abbondanza. Probabilmente non esiste un posto nel mondo dove troverete beholder in abbondanza. Tuttavia, se una creatura esiste, probabilmente è stata ingabbiata, *evocata* e poi replicata dalla magia Alphatiana, o addirittura creata fin dall'inizio da qualche mago folle.

Come seconda regola generale, dovete supporre che le creature più strane ed orribili appaiono solo il numero molto limitato ed in pochissimi luoghi. Potete trovarle all'interno delle tenute e dei dungeon dei maghi potenti e, spesso, all'interno delle fitte foreste di Blackheart (Cuor Nero). Nelle aree comuni abitate da numerosi umani, non troverete molti mostri - e quando ciò si verificherà, questi

rappresenteranno l'eccezione, non la regola.

In questo capitolo, quindi, parleremo dei mostri comuni ad Alphatia, ma molto rari altrove.

Pegatauro (Pegataur)

(Dall'M2, *La Vendetta di Alphaks*)

Classe dell'Armatura: 5 (o migliore)

Dadi Vita: 5*-14***

Movimento: 54 metri (18 metri)

Volando: 108 metri (36 metri)

Attacchi: 2 zoccoli, 1 arma o 1 incantesimo

Danni: 1-6/1-6/ a seconda dell'arma o dell'incantesimo

N° Mostri: 2-20

Tiro Salvezza: Elfo di livello = ai DV (massimo 10) o DV Mostro, a seconda di quale dei due è il migliore

Morale: 8

Tipo di Tesori: E

Allineamento: Neutrale

Valore in PX (a seconda dei DV): 5* - 300;

6* - 500; 7* - 850; 8* - 1.200; 9* - 2.300;

10** - 2.500; 11** - 2.700; 12** - 3.000;

13*** - 4.200; 14*** - 4.500.

I pegatauri furono creati da qualche mago folle nella città di Shraek. L'indentità del

creatore della razza non è nota - questi non ha mai riconosciuto la sua creazione. I pegatauri furono creati dalla sacrilega unione tra pegasi ed elfi Shiye; il risultato di questa unione si presenta come un centauro con ali da pegaso e lineamenti elfici. Una volta creati, i pegatauri furono liberati per dar vita a delle loro comunità; forse il loro creatore li sta tenendo d'occhio per osservare quello che succede.

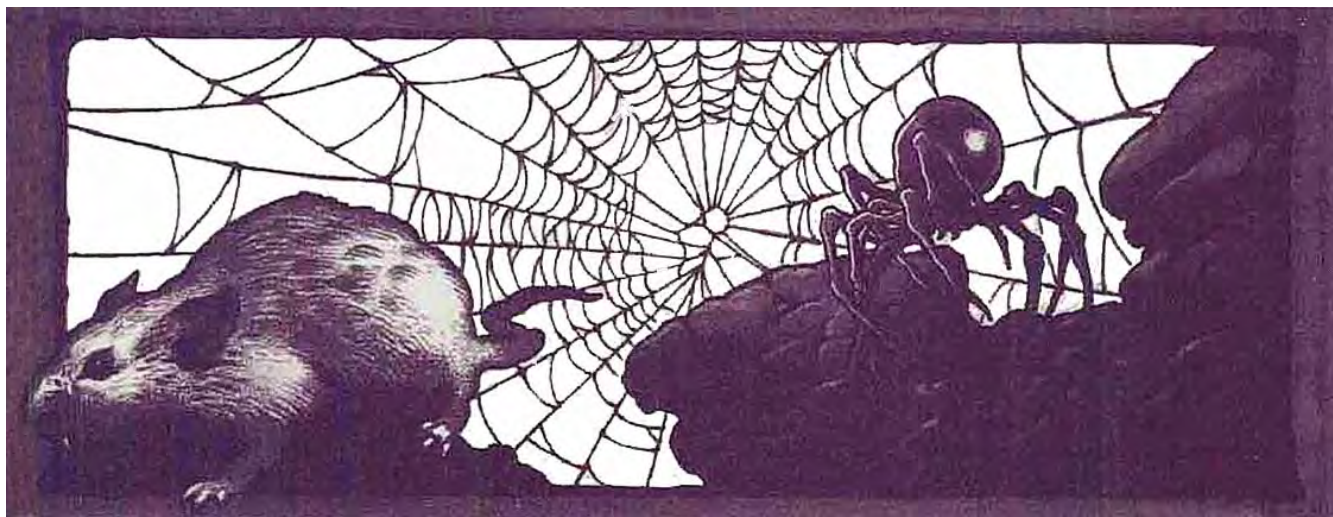
I pegatauri sono rari, per lo più confinati nelle foreste di Blackheart e di Shye-Lawr ed in alcune inaccessibili terre fluttuanti nel territorio di Floating Ar (la Fluttuante Ar). I pegatauri hanno un'affinità con i pegasi e sono in grado di comunicare con loro. Qualsiasi gruppo di pegatauri composto da meno di cinque elementi potrebbe essere accompagnato da almeno un numero doppio di pegasi nel 40% delle volte.

I pegatauri parlano le seguenti lingue: Elfico (dialetto Shiye), Allineamento (Neutrale), Alphatiano, linguaggio dei Pegasi, dei Cavalli e dei Grifoni.

Anche se generalmente i pegatauri sono freddi, specialmente nei confronti delle creature che non volano, il loro allineamento neutrale fa sì che siano avvicinabili. Se trattati con rispetto e pagati bene, possono essere assoldati da chiunque come truppe per guarnigioni o eserciti o per



I Mostri di Alphaia



svolgere dei servizi particolari. I singoli pegatauri non si uniscono ai gruppi di avventurieri.

La maggior parte dei pegatauri dovrebbero essere trattati come elfi di 1° livello. Tuttavia, il trenta per cento della razza, sono di un livello più alto, fino al livello massimo degli elfi, di 10° livello. (Perciò, un pegatauro di 5 DV possiede la capacità di lanciare incantesimi come un elfo di 1° livello, mentre un pegatauro di 14 DV possiede la capacità di lanciare incantesimi come un elfo di 10° livello: il livello da elfo più quattro, equivale ai DV del pegatauro.) Quando un pegatauro è impegnato in un combattimento corpo a corpo o deve effettuare un Tiro Salvezza, deve essere trattato o come un mostro avente il totale dei suoi Dadi Vita o come un elfo del suo livello, a seconda di quello che risulti migliore in quella determinata situazione.

Il venti per cento dei pegatauri di 10° livello hanno guadagnato abbastanza esperienza per ottenere le Classi d'Attacco ed alcuni, o tutti gli attacchi o le difese speciali degli elfi (vedere pagina 30 del *Libro del Giocatore del Set Companion*).

Tutti i pegatauri adulti hanno la padronanza base delle armi con l'arco lungo, la lancia, la spada a due mani e la mazza. Vi è una probabilità del 20% che un pegatauro di primo livello incontrato casualmente abbia un ulteriore 20% di probabilità di guadagnare un altro livello di padronanza ogni due nuovi livelli. Per esempio, un

pegatauro di terzo livello deve tirare due volte e potrebbe avere fino a due livelli extra di padronanza con le armi. Un pegatauro di nono livello deve tirare cinque volte.

Se un pegatauro è di 10° livello, bisogna trattare ogni progressione nella Classe d'Attacco come se fosse un livello. Per esempio, un pegatauro con 1,1 milioni di Punti Esperienza potrebbe avere fino a sette livelli aggiuntivi di padronanza con le armi. Tutti i pegatauri lavorano sulla padronanza con una sola arma alla volta, fino a quando il pegatauro non diventi un Gran Maestro. Gli ulteriori livelli di padronanza vengono applicati ad un'arma differente.

Un pegatauro senza armatura ha una Classe dell'Armatura di 5. La tabella riportata di seguito mostra le Classi dell'Armatura relative ai pegatauri con le corazze:

Armatura	Probabilità*	CA
Da Torneo	0%	-1
Da Battaglia	0%	0
Di Piastre	10%	1
Laminata	10%	2
Di Maglia	50%	3
A Scaglie	15%	4
Di Cuoio	15%	5
Senza Armatura	0%	7

* Si riferisce alla frequenza dei pegatauri incontrati casualmente che indossano questa tipologia di armatura. I pegatauri non incontrati casualmente possono avere delle armature migliori. Qui viene mostrata la

loro CA di base.

Uno scudo concede una modifica di -1 alla Classe dell'Armatura alla parte anteriore umanoide della creatura. Nessun pegatauro incontrato casualmente porta uno scudo.

Ragno della Seta

Classe dell'Armatura: 7

Dadi Vita: 2**

Movimento: 9 metri (3 metri)

Attacchi: Effetto su 1 area

Danni: Speciale (vedi sotto)

N° Mostri: 1 sciame

Tiro Salvezza: Uomo Comune

Morale: 11

Tipo di Tesori: Ragnatela Ragno della Seta

Allineamento: Neutrale

Valore in PX: 30

Un singolo ragno della seta è una piccola e pericolosa creatura di circa 2,5 centimetri di diametro (comprese le zampe). Il rivestimento chitinoso della creatura è di un marrone lucido e senza peli; a differenza dei ragni del Mondo Conosciuto, i ragni della seta hanno dieci zampe.

Le statistiche sopra riportate sono relative ai ragni della seta come appaiono quando *sciamano* - questi rappresentano solo una varietà dello *sciame di insetti*. Tuttavia, questi ragni possiedono due abilità speciali invece di una sola.

In primo luogo, possono sciamare sui gruppi di avventurieri, mordendo e

I Mostri di Alphatia

pungendo, causando due punti di danno per round a personaggio - non è concesso alcun Tiro Salvezza.

In secondo luogo, questi ragni possono tessere una gigantesca *ragnatela* sopra gli intrusi - e questa agisce esattamente come l'incantesimo *ragnatela*. I ragni della seta sciamanti pungeranno il 60% delle volte (1-60) e tesseranno una *ragnatela* il 40% delle volte (61-00).

I ragni della seta nidificano nelle grotte asciutte e nelle buche. Non sono nativi di questo mondo e moriranno al di fuori degli ambienti speciali creati per loro dai maghi Alphatiani, per questo vi sono poche possibilità di incontrarli in natura al di fuori del territorio controllato dagli Alphatiani... D'altro canto, non si può sapere dove un Alphatiano allestirà un laboratorio.

I ragni della seta sono apprezzati per via delle *ragnatele* che tessono che possono essere raccolte e trasformate in un materiale molto leggero e molto resistente - più leggero e più resistente della seta. Questo è il materiale utilizzato per confezionare i capi d'abbigliamento pregiati ad Alphatia, che i Plebei non possono indossare.

Ogni *ragnatela* di 3x3x3 metri dei ragni della seta può essere trasformata in pezzo di stoffa adatto a realizzare un abito ordinario di grandi dimensioni o diverse tuniche corte o indumenti più piccoli. Per raccogliere la *ragnatela*, un custode dei ragni deve utilizzare il suo incantesimo *blocca mostri*, che colpisce un intero sciame di ragni della seta come se questi fossero un singolo mostro di 2 DV.

Pianta della Zzonga

Classe dell'Armatura: 9
Dadi Vita: 1
Movimento: 0
Attacchi: 1
Danni: Speciale (vedi sotto)
N° Mostri: 1-10
Tiro Salvezza: G4
Morale: Nessuno
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale
Valore in PX: 0 (non combatte!)

L'arbusto della *zzonga* è una pianta che cresce fino ad un diametro di circa 1,20 metri. Ha delle corte foglie verdi appuntite ed un grosso frutto che si presenta come una fragola rosa chiaro. I frutti emanano un odore forte, dolce e caratteristico.

È impossibile mascherare l'odore del frutto della *zzonga*: per esempio, non può essere aggiunto nel cibo di una persona senza che quest'ultima ne sia a conoscenza.

I frutti possono essere consumati crudi, trasformati in conserve o gelatina, o fatti fermentare e distillati in vini e liquori. Risultano deliziosi in qualunque forma vengano consumati.

Questi frutti procurano anche un effetto potente e nocivo. Una dose di frutto dello *zzonga* (una dose costituisce l'equivalente di un frutto o della stessa quantità sotto forma di gelatina o conserve; un bicchiere di vino; o un bicchierino di whisky), in caso di fallimento nel Tiro Salvezza contro Veleno con una penalità di -6, drogherà il consumatore. Gli effetti durano 1-4 giorni.

Durante questo periodo di tempo, l'individuo drogato sarà piacevole e felice, ma assolutamente e completamente privo di ambizioni: questi non avrà alcun interesse

nel promuovere la propria carriera, a guadagnarsi da vivere ed a proteggere l'Impero. Effettuando un controllo in Saggazza, potrebbe scuotersi per proteggere la propria famiglia o i suoi amici.

Un mago, mentre si trova sotto gli effetti dello *zzonga*, riesce ad utilizzare la magia con difficoltà. Per lanciare con successo qualunque incantesimo, il mago deve effettuare un controllo sull'Intelligenza con -6. (I chierici devono effettuare un controllo sulla Saggazza con -4.)

Una seconda dose assunta nello stesso giorno assicura automaticamente che l'effetto dello *zzonga* perduri per 4 giorni interi, al posto degli inaffidabili 1d4 giorni. Eventuali altre dosi assunte nel corso della stessa giornata non sortiranno altri effetti - tranne che l'individuo drogato ne trarrà molto piacere.

L'assunzione di una dose per ogni giorno successivo estenderà la durata dello stato di alterazione di un giorno. Eventuali dosi successive assunte nei giorni in cui lo *zzonga* sarà già stata consumata, non avranno alcun effetto - tranne, ovviamente, il piacere dell'assuntore dello *zzonga*.

All'interno dell'Impero Alphatiano vi sono molti tossicodipendenti da *zzonga*. Questi sciupano tutti i loro denari per acquistare la roba; sotto i suoi effetti non possono lavorare. Anche i potenti maghi non possono difendersi in maniera affidabile con la loro magia.

Fortunatamente per il resto del mondo, questa roba può crescere solo in ambienti speciali (per lo più all'interno di serre sotterranee con delle cupole fosforescenti) allestiti all'interno del continente di Alphatia; questa pianta non è nativa di questo mondo e non può sopravvivervi senza delle speciali attenzioni.

La Campagna ad Alphatia

Alphatia rappresenta una cornice ove ambientare eventi che coinvolgano potenti magie, nuove e bizzarre creature fuori controllo e grandi regni che si scontrano a vicenda a causa delle meschine divergenze dei loro re e delle loro regine che li governano. È una terra di caos e di grandi opportunità per gli utenti di magia (maghi, chierici ed elfi). Qui possono vivere bene anche i non utenti di magia, ma in genere devono avere degli amici aristocratici che li proteggano.

In questo capitolo parleremo del "percorso della carriera" dei personaggi Alphatiani: come iniziano le loro carriere, come progrediscono verso i livelli di esperienza più elevati e verso l'acquisizione di un peso più importante all'interno dell'Impero e cosa fanno quando raggiungono il livello Master.

Avventure di Livello Base

Nelle avventure di livello Base, i personaggi di basso livello iniziano a realizzare le loro fortune nel mondo. Si presuppone che i maghi e gli elfi abbiano degli insegnanti di alto livello all'interno delle loro città di provenienza. Se volete, potete far lavorare questi personaggi con dei PNG esperti; magari saranno in grado di indirizzare gli eroi verso buone missioni e tesori con le chiacchiere che avranno udito. Quando i personaggi si troveranno nelle loro città di provenienza, tra un'avventura e l'altra, studieranno la magia.

Allo stesso modo, i chierici all'inizio delle loro carriere apparterranno ad uno o ad un altro ordine clericale. Tra un'avventura ed un'altra, apprenderanno dai loro superiori tutto quello che un chierico necessita di conoscere.

Nella società Alphatiana, maghi, elfi e chierici con un livello superiore al 1° sono degli Aristocratici. Con questo non si intende che quelle persone saranno stracolme d'oro, o che il loro cammino verso il successo sarà liscio come l'olio - significa solo che portano un titolo nobiliare, che hanno l'opportunità di raggiungere classi sociali superiori e che hanno dei diritti legali (e spesso dei giudici più clementi) all'interno della società.

Nella società Alphatiana, guerrieri, ladri, nani ed halfling sono dei Plebei e questa condizione potrebbe essere difficile da gestire. In generale, non vengono continuamente e crudelmente discriminati - semplicemente, non possono raggiungere le classi sociali più elevate e devono prestare attenzione al loro modo di comportarsi nei confronti dei PNG Aristocratici che non conoscono bene.

Nelle loro prime avventure, i gruppi di

Personaggi Giocanti dovrebbero avere la possibilità di trovare missioni pericolose ma gratificanti, che gli consentano di costruirsi le loro fortune e di incontrare qualche persona importante... persone che si ricorderanno di loro in futuro, quando le carriere dei personaggi saranno più avanzate.

Avventure di Livello Expert

Nel corso delle loro avventure di livello Expert, i personaggi dovrebbero intraprendere missioni più pericolose, incontrare (ed aiutare o ostacolare) PNG più importanti, magari addirittura farsi notare dalla Corte Imperiale e dal Gran Consiglio dei Maghi.

È in questo momento che i personaggi inizieranno a desiderare di creare dei propri possedimenti. Non tutti i PG potrebbero necessariamente voler governare un dominio; alcuni si accontenteranno di rimanere con i loro amici che governano, mentre altri sentiranno il bisogno di governare.

Giunti a questo punto, bisogna compiere una scelta importante: volete separare geograficamente questi personaggi quando iniziano a creare i propri possedimenti o volete tenerli insieme? Se la situazione precedente potrà fare al caso vostro, in quel caso avrete una zona più ampia ove concedergli di creare i loro possedimenti. I non utenti di magia potranno dar vita ai loro possedimenti nelle frange estreme dell'Impero - Norworld, Estherhold, parte dell'Isola dell'Alba o, se oseranno, anche nell'Arcipelago Yannivey. D'altro canto, gli utenti di magia potranno governare nelle terre più vicine a casa: potranno ereditare dei possedimenti nel continente di Alphatia, a Bellissaria e nell'Isola dell'Alba. Tuttavia, se deciderete di separare i personaggi in questo modo, vi sarà maggiore lavoro da fare per voi per creare delle storie più ampie in modo da poterle mettere insieme. (D'altro canto, all'interno dell'Impero Alphatiano, con le sue Navi Volanti ed i suoi potenti maghi, questo rappresenterà una preoccupazione di minore entità rispetto ad altre parti.)

Se invece preferite mantenere i personaggi uniti, dovrete fare in modo che qualche PNG sovrano offra loro dei domini gli uni vicini agli altri. Il miglior posto per fare questo all'interno dell'Impero è rappresentato dal Norworld, che risulta in larga parte non colonizzato ed all'interno del quale i non utenti di magia possono essere uguali nel rango ai fruitori di magia.

Questo potrebbe essere un buon momento (se non l'avete già fatto nelle avventure di

livello Base) per introdurre uno o più nemici personali per alcuni dei personaggi - facendo in modo che questi nemici non vengano uccisi. Create un'aspra rivalità e dell'astio tra questi nemici ed i vostri PG, sia lavori personali che di gruppo, ma assicuratevi che alcuni di questi nemici riescano a fuggire per recuperare e guadagnare forza ed esperienza.

Avventure di Livello Companion

Dopo che i personaggi hanno creato i loro possedimenti e vi si sono insediati, a questo punto i PG dovrebbero:

Iniziare ad utilizzare le loro risorse per difendere il loro Impero;

Iniziare a ricevere le attenzioni delle potenze straniere che potrebbero voler instaurare un'alleanza con loro; e

Iniziare a guardarsi intorno per carpire il funzionamento dell'Universo e degli altri Piani di Esistenza.

In altre parole, potete inserirli nelle avventure incentrate sulle loro posizioni elevate da governanti. Non potranno ignorare le minacce rivolte ad uno specifico impero se quell'impero è il loro; dovranno reagire. Il loro sovrano, sia esso Re Ericall, l'Imperatrice Eriadna o chiunque altro, richiederà spesso i loro servizi (specialmente nelle guerre) - ed in queste avventure potrete mettere i PG di fronte a qualunque genere di grandioso dilemma morale, dal momento che i loro sovrani richiederanno loro di compiere delle azioni che non potranno giustificare o accettare. Inoltre, le potenze straniere, in particolare l'Imperatore Thincol di Thyatis, inizieranno a sondare maliziosamente il terreno per vedere se la loro lealtà è solida... e se percepiranno che il personaggio ha qualche punto debole (oro, donne, perplessità, qualunque cosa), inizieranno gradualmente ed inevitabilmente a sfruttare queste debolezze contro il personaggio per fare in modo che la sua fedeltà vada a Thyatis.

Inoltre, i personaggi diventeranno abbastanza potenti da poter esplorare gli altri Piani di Esistenza con una certa regolarità. Innanzitutto dovranno trovare dei PNG reggenti (governanti subordinati a loro) di cui possano fidarsi per lasciarli a governare nei loro possedimenti ed a tenere i loro troni per loro mentre saranno via. Se non dovessero riuscirci, potrebbero ritornare a casa dopo un lungo viaggio per trovare i loro possedimenti in mano ad altri - e questa, quando i PG cercheranno di recuperare i loro possedimenti, potrebbe rappresentare una nuova avventura.

In secondo luogo, una volta che avranno trovato dei reggenti di cui fidarsi, potranno

La Campagna ad Alphatia

intraprendere le più sfrenate avventure tra le dimensioni che riuscirete ad inventarvi - e questo potrà continuare tranquillamente nelle loro avventure Master.

Nel corso di queste avventure potreste anche determinare cosa sia successo ai nemici dei Personaggi Giocanti. La maggior parte di essi dovrebbero aver conseguito ricchezza e fortune allo stesso ritmo dei Personaggi Giocanti. Magari uno due PG potrebbero avere degli scontri finali con i loro nemici - degli aspri duelli all'ultimo sangue. Altri nemici, naturalmente, dovrebbero sopravvivere.

Avventure di Livello Master

Ad un certo punto delle carriere dei personaggi - probabilmente in questo momento - potreste decidere di voler risolvere alcune questioni nei rapporti tra Alphatia, Thyatis e le loro colonie. Se il Norwold ha dichiarato l'indipendenza da Alphatia, magari vorreste fare in modo che questi eventi si svolgano secondo una sequenza ordinata. Se i personaggi governano all'interno del Norwold, dovranno capire come difendere la loro terra dalle rappresaglie Alphantiane. Se i personaggi governano altrove, essi saranno chiamati per aiutare nell'assalto contro il Norwold. Se i personaggi saranno divisi metà e metà, avrete per le mani una situazione di gioco più interessante...

Magari ritenente che sia giunta l'ora che Alphatia e Thyatis risolvano una volta per tutte le loro divergenze. Questo evento potrebbe prendere la forma di una guerra totale, una guerra di grande intensità che lascerà i due imperi esausti, esangui ed esposti alle conquiste provenienti dalle terre più lontane. Potrebbe prendere la forma di un incontro e di un'improvvisa infatuazione dell'Imperatrice Eriadna per Thincol, con pace e gioia disseminate come farfalle. Risulterà più probabile che la risposta definitiva possa essere trovata da qualche parte tra questi due estremi, con una piccola parte in questa risoluzione per i vostri Personaggi Giocanti.

In alternativa, potreste volere che un Impero vinca sull'altro in modo assoluto. Magari Eriadna potrebbe aver finalmente messo insieme un'enorme forza composta da maghi di alto livello che siano coinvolti, non distratti da altre questioni e non dipendenti dallo zonga, e creato la propria aviazione d'élite per combattere la Flotta Aerea di Retebius ed i Cavalieri dell'Aria. Thyatis, a questo punto, non avrebbe alcuna possibilità di resistere... e questo vi offrirebbe l'opportunità di anni di avventure con i personaggi che danno man forte nella conquista di Thyatis, nell'ulteriore conquista delle terre assoggettate da Thyatis e nel mantenimento delle nuove terre aggiunte all'Impero Alphantiano.

Nelle avventure Master potreste voler definire le sorti dei nemici ancora in vita dei Personaggi Giocanti. A questo punto, questi nemici dovrebbero tutti aver raggiunto anche grande fama e fortuna - questo è il momento per dare vita all'ultimo scontro con i PG. Questi conflitti possono essere portati a termine attraverso aspre ed epiche missioni, ove gli eroi ed i nemici combatteranno fino ad un amaro finale - e, naturalmente, non tutti i PG ne usciranno necessariamente vittoriosi. Magari, un nemico ed il proprio avversario PG, raggiungeranno un accordo e da quel momento in poi diventeranno alleati. O magari, un nemico ed un PG saranno costretti ad arrivare ad una tregua temporanea per combattere un nemico comune.

Infine, quando le carriere dei PG si avvicineranno alla conclusione, questi vorranno imbarcarsi per la strada verso l'Immortalità. Non dovrebbero riuscirci tutti. Alcuni ce la faranno. Alcuni falliranno e saranno condannati all'ordinaria mortalità. Alcuni periranno nel compimento dei loro sforzi. E, magari, il più grande nemico dei PG riuscirà a raggiungere la propria strada verso l'Immortalità e resterà in loro attesa fino a quando non si imbarcheranno per il loro prossimo livello di avventure.

Altri Territori

In questo capitolo vi daremo ulteriori informazioni su molti dei territori assoggettati da Thyatis ed Alphatia. Voi avete già una conoscenza basilare di queste aree derivante dalle informazioni offerte nel *Libro Secondo* e nel *Libro Terzo* - in particolare nei capitoli "Una Panoramica," "Società e Politica" e "Creazione dei Personaggi."

Le Alatian

Le Alatian sono riportate sulla mappa a pagina 62.

La Storia

Queste isole furono colonizzate da Alphatiani privi di magia che volevano vivere lontano dalla tirannia dei nobili Alphatiani - e ci riuscirono. La terra non era particolarmente ricca, le fattorie non furono mai particolarmente prospere e l'Impero ed i suoi maghi non fecero alcuna attenzione a queste isole. Tuttavia, nel 1730, secondo il calcolo Alphatiano (730 DI secondo il calendario Thyatiano), le filosofie di abbellimento della maga Mylertendal divennero molto popolari e l'imperatore di quel tempo decise che il suo progetto sarebbe stato quello di "abbellire" le grandi aree. Egli scelse i poveri ed indifesi Alatiani, spostò l'intera popolazione altrove ed iniziò a riorganizzare le cose.

Due dei suoi progetti fallirono. Egli trasformò l'Isola di Aegos in un enorme zoo per le bestie fantastiche create magicamente; tuttavia, questo progetto fu sabotato dai maghi di Trollhattan e tutte le bestie si uccisero l'un l'altra o morirono misteriosamente. L'Isola di Artesia fu riadattata ad un paradiso per gli artigiani, ma risultava troppo fuori mano per la maggior parte degli Alphatiani che se ne infischiarono e l'isola perì dal punto di vista economico. Aegos ritornò all'agricoltura; Artesia fu ripopolata da ladri e farabutti e fu rinominata Ne'er-do-well (Buona a Nulla).

Tuttavia, le altre due isole furono un successo. Aeria divenne uno dei due centri per lo studio delle magie dell'aria, rivale della Fluttuante Ar (Floating Ar) nel nord. Mentre Gaity (Gioiosa) divenne un grande parco di divertimenti, un posto di vacanza per i maghi ricchi e per le loro famiglie.

La Cultura

La cultura di Aegos, Aeria e Gaity è prevalentemente Alphatiana, senza sorprese. Aegos è un'isola agricola e rurale, per cui vi è molto poco in termini di sofisticati intrattenimenti per i visitatori Alphatiani

Appartenenti alla nobiltà. Aeria è molto accademica, un bel posto per l'apprendimento; ma i suoi abitanti di lungo termine colpiscono per i loro manierismi accademici e possono risultare alquanto insopportabili. Gaity (Gioiosa), come indica il nome stesso, è un luogo piacevole da visitare, un centro di divertimenti, da quelli più innocentemente infantili, a quelli più sofisticati; tutti vanno a Gaity per divertirsi e quindi risulta essere un'isola molta allegra.

Ne'er-do-well è molto losca e cosmopolita. In base alle leggi locali, i maghi non hanno maggiori tutele rispetto a quelli che non lo sono - ossia, non vengono per niente tutelati. Si tratta di una sorta di isola pericolosa, redditizia e scrieteriata, un buon posto da visitare per portare a termine qualcosa, per assoldare dei mercenari di talento o per procurarsi cose rare ed illegali - ma non è un posto sicuro da visitare.

La Geografia

Queste quattro grandi isole, come mostrato nella mappa a pagina 62, si trovano all'incirca ai quattro punti cardinali della bussola - Aegos ad ovest, Aeria a nord, Gaity ad est e Ne'er-do-well a sud.

Sono tutte isole collinari, con terreni poveri e duri, distese di durevoli boschi di pini. Questi boschi sono carini, ma improduttivi a livello agricolo e gli abitanti di queste isole devono importare la maggior parte del loro cibo (eccezion fatta per Aegos, che ha abbastanza fattorie per sostenersi). Queste isole tendono ad avere delle belle spiagge ed una pittoresca vista sul mare.

Popolazioni:

Aegos: 5.000 abitanti.

Aeria: 15.000 abitanti. (Nel conteggio sono compresi 5.000 residenti fissi non associati con l'università o con la sua comunità circostante; 5.000 abitanti della città, membri del personale dell'università e studenti in pianta stabile; e 5.000 studenti normali. Durante l'inverno, quando l'università non è in sessione, la popolazione dell'isola scende a circa 11.000 abitanti.)

Gaity: 5.000 abitanti. (Nel conteggio sono compresi circa 1.000 operatori del Rainbow Park (Parco dell'Arcobaleno) e 4.000 persone che appartengono alle famiglie degli operatori.) Il turismo aggiunge una media estiva di 5.000 persone, 2.000 in media durante l'autunno e 1.000 in media durante l'inverno.

Ne'er-do-well: 20.000 abitanti.

I Personaggi

Su Aegos: *Re Haldeberan l'Astuto* (M36,

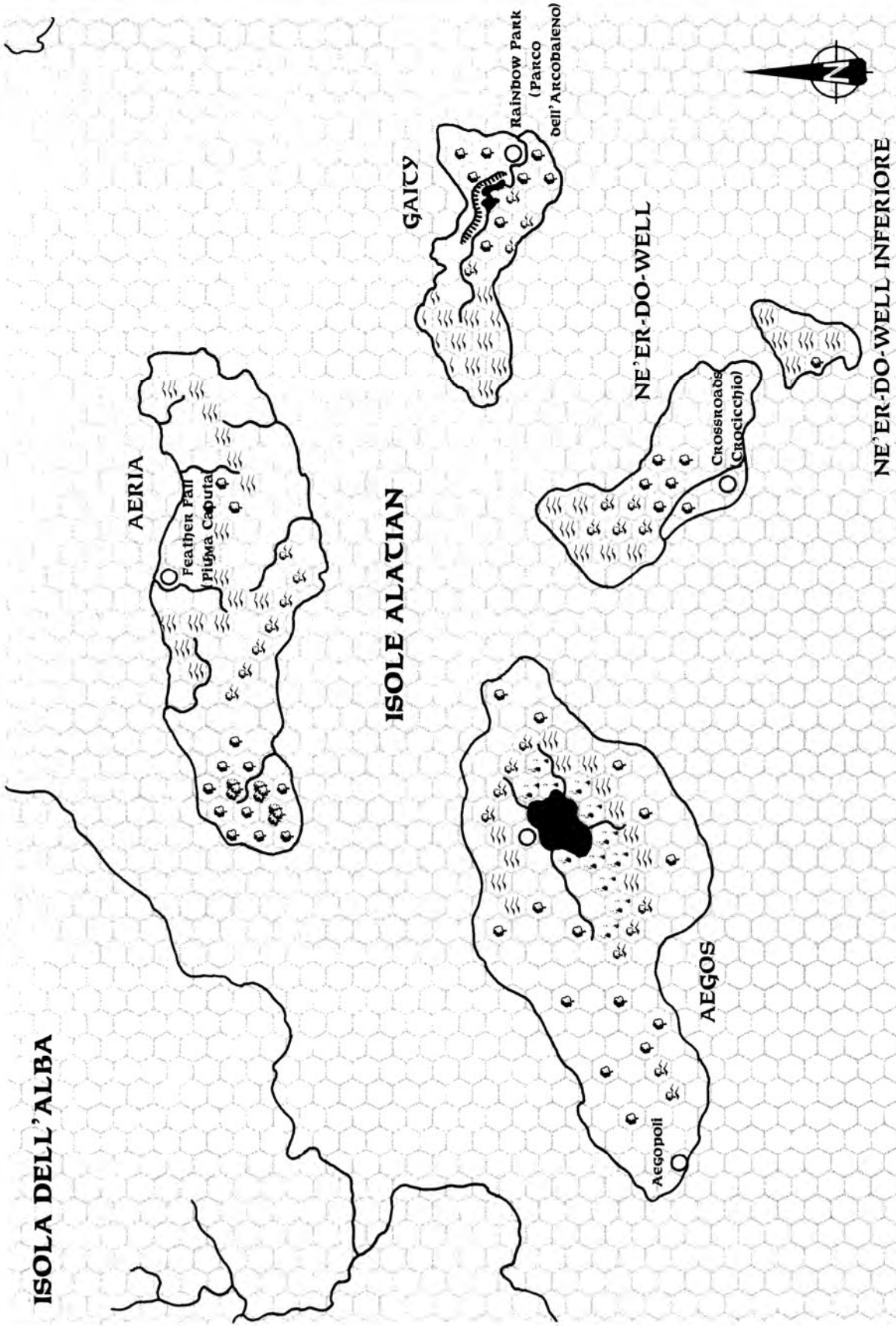
N). Heldeberan, come il suo soprannome potrebbe indicare, ha un punteggio di 18 sia in Intelligenza che in Saggezza; anche se è stato invitato più volte ad entrare nel Gran Consiglio, egli ha sempre educatamente declinato l'invito, preferendo tenere il suo naso all'interno del suo laboratorio. Odi le interruzioni di qualunque genere, delegando la sua autorità regale ai propri subordinati. Egli è anche, per sua stessa ammissione, un vero codardo, ed assolda coraggiosi avventurieri per far fronte a qualsiasi combattimento-problema che affiori sulla sua isola. Re Heldeberan è affascinante, un tantino suonato, con un incantesimo *teletrasporto* sempre a portata di mano, imparziale e (cosa insolita per un mago Alphatiano) senza alcun pregiudizio né per la razza né per la classe dei personaggi che incontra; gli avventurieri ed i mercenari amano essere assoldati da lui. Aspetto: altezza circa 1,90 metri, di corporatura esile; carnagione da Alphatiano comune; capelli e barba rossi; adora gli abiti in seta di ragno gialli ridicolmente decorati; età apparente 35 anni (età reale 75 anni).

Su Aeria: *Maestro Aiklin lo Sconnesso* (M36, L). Il personaggio che i PG avranno più probabilità di incontrare su quest'isola non è il suo re, ma il maestro dell'Università di Aeria. Aiklin teoricamente gestisce la scuola, ma in realtà delega il lavoro ai suoi subordinati. Aiklin viene chiamato lo Sconnesso per via della sua parlata balbettante, ma non esiste un'insegnante o uno sviluppatore di magie dell'aria migliore di lui - e, nonostante il suo balbettio, ha occhi come un falco ed un'intelligenza sagace. È originario di Aasla. Aspetto: altezza circa 1,70 metri, pesantemente in sovrappeso; capelli neri (senza barba), occhi azzurri; Alphatiano "puro" (carnagione pallida); preferisce indossare vesti bianche e non porta gioielli; età 60 anni (reale ed apparente).

Su Gaity: *Tristilia l'Elfa* (M12, C). La guida più popolare per i tour al Parco dell'Arcobaleno (Rainbow Park). Tristilia è una discendente del fondatore del parco e si prepara ad ereditare il trono di Gaity alla morte del nonno. Tristilia è ancora molto giovane secondo gli standard dei maghi ed appare ancora più giovane grazie ad una *pozione della longevità*. Ha un punteggio di 17 in Intelligenza e Carisma e numerose competenze generali ad impatto sociale (Recitare, Conversare, Persuadere, Oratoria, ecc...). Aspetto: altezza circa 1,68 metri, slanciata; carnagione da Alphatiano comune; capelli biondi lunghi fino al bacino; preferisce indossare vesti rosse con decorazioni bianche, orecchini d'oro; età apparente 18 anni (età reale 28 anni).

Su Ne'er-do-well: *Re Koryn l'Arpista*

ISOLA DELL'ALBA



AERIA

Feather Fall
piuoma Capura

ISOLE ALACIAN

GAICY

Rainbow Park
(Parco
dell' Arcobaleno)

NE'ER-DO-WELL

AEGOS

Aegopoli

CROSSROADS
(Croccicchio)

NE'ER-DO-WELL INFERIORE

Scala: UN ESAGONO equivale a circa 36 chilometri

Altri Territori

(conosciuto anche come il Grande Dipper*) (L36, N). Koryn, figlio del mago mercantile che ridenominò e ristrutturò l'isola, iniziò come quello che i locali chiamano "Dipper" - un borseggiatore. Era, e lo è ancora, un buon borseggiatore, ed è a capo della locale Gilda dei Ladri (nota anche come il Governo dell'Isola). È anche un arpista di grande abilità (Intelligenza 16, Destrezza 18, competenza musicale Arpista su dado da 20). Koryn vede il furto come un mero esercizio intellettuale e di fatto vive in condizioni molto modeste, spendendo tutte le sue risorse monetarie per miglioramenti civici ed altri progetti per rendere Ne'er-do-well un paradiso dei ladri. Egli ruberà ad un uomo cieco, ma senza avere nulla di personale e darà generosamente i soldi alle persone che hanno perso tutta la loro ricchezza sull'isola. Egli viene rispettato dai ladri e non tradirà una promessa o un tirapiedi. Aspetto: altezza circa 1,83 metri, fisico scolpito; incrocio Alphatiano/Thothiano (pelle ramata, capelli ed occhi neri); preferisce indossare tuniche, calzoni, cintura e stivali tutti neri con bordino dorato; ha dita estremamente affusolate; età 40 anni (reale ed apparente).

*ndt. Non è chiaro se venga utilizzato un gioco di parole o se la combinazione delle due parole "Big" e "Dipper" sia casuale, in quanto "Big Dipper" in italiano corrisponde al nome della costellazione Orsa Maggiore, chiamata anche

Grande Carro. Il termine "Dipper," preso singolarmente, può essere tradotto con "merlo acquaiolo" o "mestolo," ma, se inteso come termine derivante dal verbo "to dip" "infilare, intingere, ecc...," potrebbe anche essere inteso come colui che compie queste azioni e, di conseguenza, in un'accezione più ampia, come "furfante, mariolo, borseggiatore." Tuttavia, potrebbe anche voler rappresentare un termine a sé nella lingua locale, senza possibili traduzioni dirette. Per queste ragioni si è deciso di mantenerlo nella lingua originale, traducendo solo l'aggettivo "Big" con Grande.

Utilizzo nella Campagna —

Queste aree possono essere utilizzate al meglio come luoghi interessanti da far visitare ai PG di tanto in tanto.

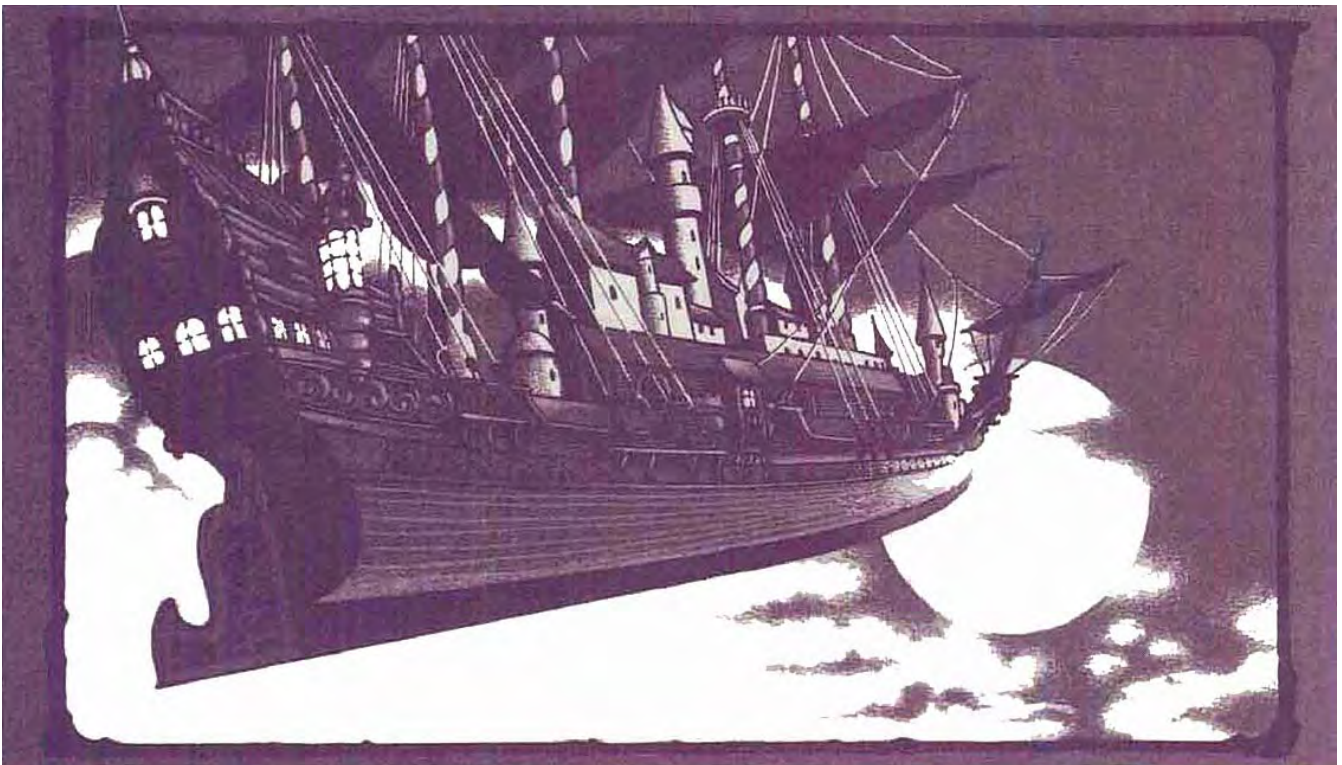
Su Aegos, occasionalmente sbucano fuori dai boschi bizzari mostri fuorisciti dal breve periodo in cui vi fu il bestiario - e Re Heldeberan necessita di avventurieri per dare la caccia e catturare o uccidere le bestie.

Su Aeria, i personaggi possono rintracciare i fatti storici, i miti o la magia da lungo tempo perduti. Potete fare in modo che uno o più PG siano ex-allievi dell'Università di Aeria e che questi personaggi abbiano delle relazioni con i PNG della scuola. I maghi Aeriani effettuano continue sperimentazioni con la magia che verte sull'aria e sono a rischio di

incidenti - per questo potrebbero creare accidentalmente dei mostri d'aria o portarli dal Piano dell'Aria e questi incidenti poi dovranno essere risolti.

Su Gaity, i personaggi possono far parte di un team di animatori, lavorare con le attrazioni o nelle giostre o in qualità di guardie del famigerato "Dirigibile dell'Amore" - una gigantesca nave volante che effettua crociere attraverso l'Impero, iniziando e terminando i suoi viaggi da Gaity, incoraggiando le storie d'amore e lo sperpero di denaro. Un po' più in là nel corso delle loro carriere, i personaggi potrebbero farvi visita per trascorrervi un periodo di svago - sia per una tranquilla vacanza di divertimento, o nel caso in cui qualcosa vada per il verso storto in qualche attrazione è si necessiti dell'aiuto degli avventurieri per risolvere il problema.

Su Ne'er-do-well, i personaggi possono seguire le tracce dei criminali famosi (per consegnarli alla legge o per utilizzarli per i loro scopi); possono udire delle voci che li conducono in posti da lungo tempo perduti che dovranno trovare; potrebbero essere assoldati per dare una mano contro i furti, le incursioni dei pirati, il contrabbando ed altre attività criminali; o potrebbero anche provare a creare una propria Gilda dei Ladri rivale ed impadronirsi dell'isola, in stile malavitoso.



Altri Territori

Bellissaria

Bellissaria viene riportata sulla mappa a pagina 66.

La Storia

I maghi Alphatiani si stabilirono a Bellissaria subito dopo l'Approdo ad Alphatia. L'enorme isola aveva un terreno fertile, delle basse, ma belle montagne e delle grandi pianure - un territorio ideale per dar vita a nuovi regni a debita distanza dalla capitale a Sundsvall.

La storia di questa isola ha pochi eventi degni di nota - quale che siano le scelte dei vari re dell'isola che si sono succeduti. Gli abitanti di Bellissaria apprendono la magia, pagano le tasse, i plebei lavorano la terra, forniscono assistenza all'Impero in tempo di guerra e, altrimenti, se ne stanno per conto proprio. La storia dell'isola segue quella del continente di Alphatia, tranne che qui, durante i periodi di decadimento e decadenza, non sono mai stati così male - ed i periodi di prosperità non sono mai così buoni.

La Cultura

Gli abitanti di Bellissaria - aristocratici come plebei - tendono ad essere di poche parole. A loro non piacciono gli stranieri, non piacciono gli avventurieri, non piace il frastuono, non piacciono i problemi. Le locande sono poche; nei luoghi in cui sono presenti, i loro gestori non amano il chiasso o i problemi con gli ospiti. Le taverne sono comuni... ma quando gli stranieri vi entrano, tutti si zittiscono.

Le leggi di Bellissaria sono rigidamente orientate a placare o a liberarsi dei facinorosi. L'esilio rappresenta una pena abbastanza comune per i reati di Alta e Bassa Giustizia. E l'esilio rappresenta quasi sempre una condanna permanente; i governanti ed i giudici locali difficilmente decidono di riconsiderare questa condanna. Un buon punto di partenza per uno o più dei vostri PG è quello di farli nascere in una nazione Bellissariana, con qualche guaio causato durante la loro gioventù sfrenata - di modo che siano stati esiliati dalle loro terre native.

Un'eccezione a questa regola è rappresentata dal regno di *Surshield*, menzionato nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo*. *Surshield* è un'anarchia - al di fuori degli avamposti militari nella parte orientale della nazione, non vi sono leggi a *Surshield*.

La Geografia

Circa il 90% di Bellissaria è pianeggiante: pianure e foreste a macchia di leopardo. La parte centrale di Bellissaria, che non è ben irrigata, è piuttosto arida, ma non abbastanza da costituire un deserto - è semplicemente un luogo boscoso. Il resto dell'isola è ben irrigata.

L'intera costa meridionale di Bellissaria è dominata dalla catena del Monte Surkarian, le cui propaggini scendono all'interno a pochi chilometri dal mare lungo la maggior parte della costa. Il punto più orientale della costa meridionale, la penisola ove si trova la città/fortezza di Spearpoint (Punta di Lancia) è priva di montagne.

Popolazione: Di comune accordo - con il desiderio di mantenere le cose tranquille e pacifiche - alcune comunità di Bellissaria, hanno il permesso di potersi espandere oltre i 500 abitanti. Quando ciò avviene, i governanti costringono una parte della popolazione a stabilirsi in nuovi villaggi all'interno dello stesso possedimento. Eccezioni: Alchemos, un centro dedito alla ricerca, ha una popolazione di 10.000 abitanti, e Spearpoint, un'importante comunità militare, ha una popolazione di 30.000 abitanti.

Utilizzo nella Campagna

Bellissaria è una terra di nobili di vedute ristrette e di contadini superstiziosi. Le strade sono vuote al tramonto e le famiglie stanno per conto proprio. Per gli standard degli avventurieri e degli Alphatiani del continente, come dice una vecchia battuta, Bellissaria è un bel posto dal quale farsi sbattere fuori.

Tuttavia, proprio perchè le sue genti sono così taciturne e superstiziose, Bellissaria rappresenta un posto grandioso ove far svolgere avventure con i mostri. In questo tipo di avventure, un eroe PG potrebbe essere ritornato a far visita alla sua vecchia fattoria - con i suoi amici avventurieri al seguito, ovviamente - nel momento in cui qualche mostro infernale sta devastando la campagna. I nativi non ne parlano con gli estranei (ed anche l'eroe nostrano ora è uno straniero - dopo tutto se ne è andato dalla propria patria) e le autorità locali nascondono il problema. Tuttavia, quando la famiglia e gli amici dell'eroe verranno minacciati, verrà il momento per l'eroe ed il suo gruppo di scovare la bestia ed annientarla... e successivamente, con tutto il putiferio che avranno sollevato, verrà loro probabilmente mostrata la strada più breve fino al vicino confine.

Inoltre, un PG intraprendente potrebbe avere l'idea di poter riuscire a rendere

Bellissaria un posto più interessante in cui vivere - per creare lì il proprio possedimento o per rilevare una nazione esistente e renderla tanto raffinata e chiassosa quanto i luoghi dell'Alphatia continentale. Naturalmente, una cosa di questo tipo rappresenterà una lotta per il PG, in quanto i governanti delle nazioni circostanti lo avverseranno - e lo contrasteranno - scompigliandogli le cose, corrompendo i loro ragazzi, e così via. Un PG potrebbe essere particolarmente incline verso questo corso d'azione se gli venisse suggerito...

Esterhold

Esterhold viene riportata sulla mappa a pagina 66.

Questa regione è sostanzialmente come descritta nel capitolo "Una Panoramica di Alphatia" riportato nel *Libro Terzo*.

La Storia

Un tempo questa regione era spartitamente popolata dalle tribù dei Jenniti. I Jenniti erano delle popolazioni molto primitive che vivevano nella tecnologia della Nuova Età della Pietra prima della venuta degli Alphatiani; tutte le punte delle lance e delle frecce erano di pietra e gli unici metalli che lavoravano per fini decorativi erano il rame e l'argento.

Gli Alphatiano iniziarono ad insediarsi nella regione nell'ottavo secolo dopo l'Approdo (Landfall) (800 AA, o 200 PI); utilizzarono la loro magia e le più sofisticate forze militari per ricacciare indietro di diverse centinaia di chilometri i Jenniti che dominavano la regione... e schiavizzando il resto delle popolazioni. Da quel tempo, i Jenniti dell'est hanno mosso delle sporadiche guerre contro gli invasori Alphatiani.

La Cultura

Per gli standard degli Alphatiani del continente, Esterhold è un posto molto arretrato. Sorveglianti ben armati schioccano la frusta contro le forze degli schiavi Jenniti che coltivano la terra e scavano nelle miniere delle colline. Queste comunità di schiavi sono sudicie e mantenute malamente e non hanno visto miglioramenti dalle occasionali incursioni e dalle sortite militari delle belligeranti tribù libere dei Jenniti dell'est.

Gli Aristocratici ed i comandanti militari che governano pensano per lo più a sé stessi; sulla popolazione dei Jenniti vengono commesse atrocità incredibili e le pene inflitte agli schiavi Jenniti che scappano sono particolarmente efferate.

In breve, la cosiddetta "cultura" dell'Esterhold potrebbe essere allettante solo per i PG ed i PNG più avidi e crudeli. La maggior parte degli Alphatiani che visitano questa terra degradata non vi fanno più ritorno.

La Geografia

Esterhold, una vasta penisola che punta verso est sul grande continente orientale, è una terra ondeggiante, piena di rade foreste, macchie di boscaglia e piante resistenti. È

una terra spoglia e sterile, che richiede un sacco di lavoro per produrre colture accettabili. Gli incendi boschivi non sono rari e possono essere terribili in questa terra.

Skyfyr: Popolazione 10.000 abitanti (50-50 uomini liberi/schiavi).

Faraway: Popolazione 25.000 abitanti (20-80 uomini liberi/schiavi).

Utilizzo nella Campagna

Quest'area può essere utilizzata al meglio per testare la coscienza dei personaggi - in particolare dei personaggi Alphatiani. Più che in qualunque altro posto all'interno degli imperi di Thyatis ed Alphatia, qui gli schiavi subiscono oppressioni per nulla e poi vengono eliminati; essi conducono vite orribili e miserabili, Chiunque visiti l'Esterhold sarà messo di fronte a questo fatto dal primo giorno del suo arrivo e sarà compito vostro, come DM, fare in modo che questo fatto urti i giocatori.

I Personaggi Giocanti avranno a che fare con ossequiosi schiavi denutriti che rabbrivideranno al primo movimento improvviso dei PG - questi schiavi sono abituati ad essere colpiti. I pochi schiavi che si ribellano, fuggono, o che addirittura pronunciano espressioni poco lusinghiere nei confronti dei loro proprietari o di altri uomini liberi vengono messi a morte. Mentre i loro proprietari colpiscono per le loro maniere civili e per gli atteggiamenti colti quando intrattengono i loro ospiti Alphatiani, offrendo loro cibo e vino, ricevendo in cambio le ultime notizie riguardanti la società del continente.

Se volete, sarà abbastanza facile gestire un'avventura o una mini campagna sulla ribellione degli Jenniti. Qualunque motivo legato alla campagna intendiate utilizzare, fate in modo che i PG giungano ad Esterhold - nella città di Skyfyr o a Faraway - come dipendenti o ospiti di una delle famiglie governanti.

Poi, fate in modo di coinvolgerli con un PNG Jennita o con un gruppo di PNG. Magari un Personaggio Giocante - presumibilmente un guerriero o un ladro - si innamorerà di una servitrice Jennita. Magari un giovane ed ancora energico giovanotto Jennita salverà uno dei Personaggi Giocanti da una ferita accidentale o dalla morte. La cosa importante è che il PG venga coinvolto con il PNG. Inevitabilmente, il PNG inviterà il PG a far visita alla sua famiglia ed il PG potrà vedere da vicino le miserabili vite condotte dagli Jenniti.

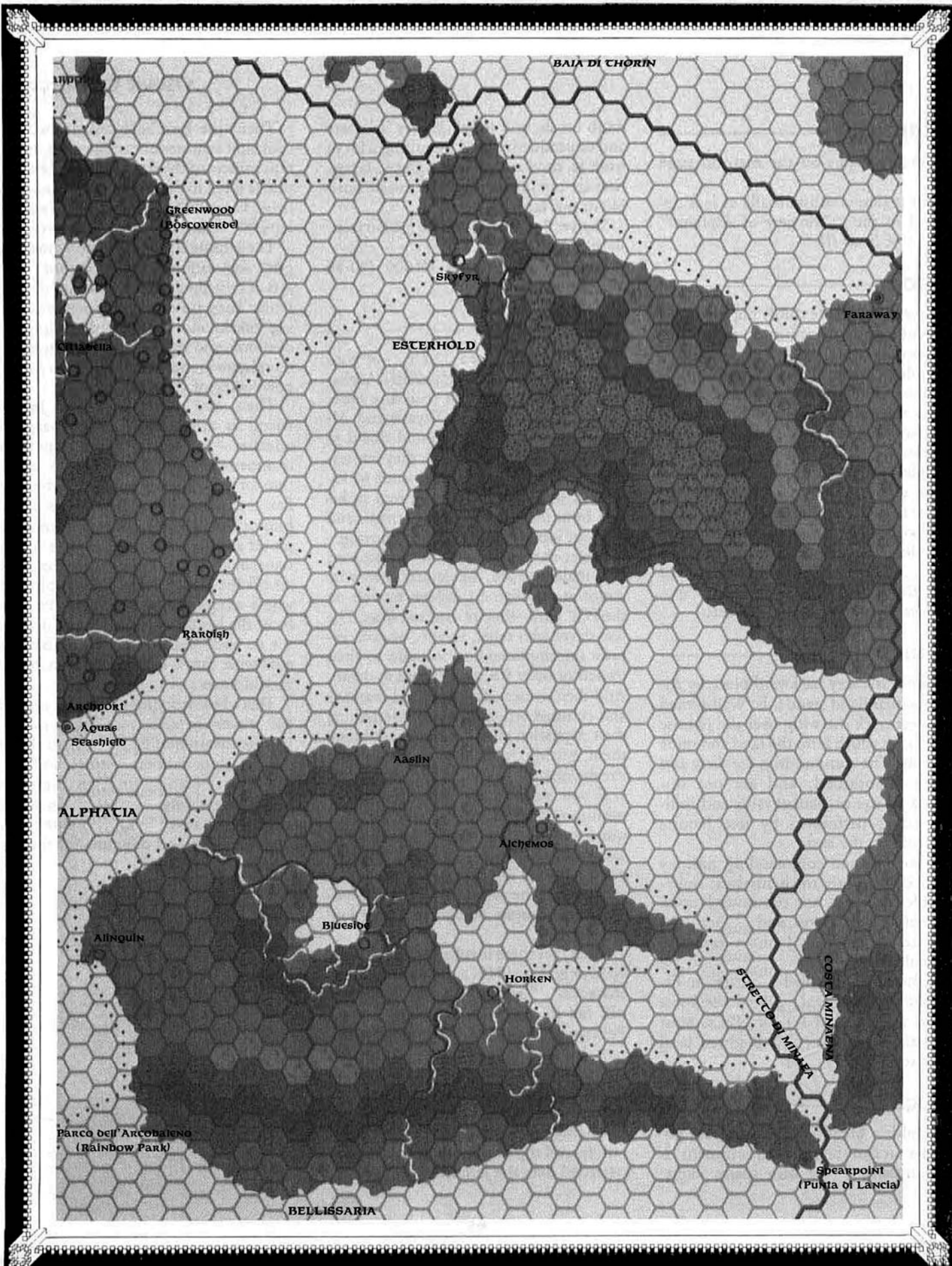
Successivamente, l'esercito di Esterhold assesterà un colpo e catturerà uno dei più importanti capi delle libere tribù Jennite. Il principe verrà portato in città in catene e giustiziato pubblicamente. Gli Alphatiani

della città festeggeranno l'evento per un'intera giornata.

La popolazione degli schiavi Jenniti si arrabbierà ancora di più. Alcuni compiranno dei piccoli atti di ribellione, e verranno giustiziati. Molti si ribelleranno, e verranno giustiziati. Deflagheranno sporadici combattimenti tra i padroni Alphatiani ed i loro numerosi, ma facilmente massacrabili, schiavi ribelli. La città diventerà una polveriera di violenza.

In seguito, il Jennita amico del Personaggio Giocante verrà arrestato con questa o quella accusa - forse vera o forse inventata - e condannato ad essere giustiziato il giorno stesso o all'alba del giorno seguente. I Personaggi Giocanti eroi lo o la salveranno (di sicuro si renderanno conto che si sta per scatenare una violenta rivolta contro gli Alphatiani) o lasceranno che il o la PNG muoia (cosa che potrebbe a sua volta dare il via alla rivolta!)? Gli Alphatiani locali non accetteranno una bustarella per lasciare andare il PNG - questi deve rappresentare una lezione per gli altri. E non è il caso di minacciare i maghi Alphatiani con la forza, come i Personaggi Giocanti dovrebbero sapere.

L'intera storia potrebbe concludersi con i Personaggi Giocanti a capo di una massiccia invasione Jennita dell'Esterhold, scacciando del tutto gli Alphatiani e dando vita qui al proprio possedimento - o che con riluttanza si schierino dalla parte dei propri simili contro la popolazione nativa. In entrambi i casi, per loro vi sarà un cruciale dilemma morale da risolvere.



Gli Hinterland

Gli Hinterland vengono riportati sulla mappa a pagina 69.

La Storia

In passato questa regione fu occupata dalle tre grandi tribù Thyatiane prima della loro migrazione verso la terra ora conosciuta con il nome di Thyatis. Qui vissero altre razze che migrarono verso il continente settentrionale, via via che la calotta di ghiaccio si ritirò verso nord, dando vita alle nuove terre del nord.

In quei tempi antichi, non tutti quelli che erano di discendenza Thyatiana migrano verso nord. Alcune tribù rimasero e furono assorbite dalla successiva ondata di migranti che, nella loro lingua, si riferivano genericamente a sé stessi come gli Uomini dei Quattro Regni.

In realtà, i Quattro Regni sono quattro tribù popolate, ma sparpagliate, ognuna chiamata con il nome del suo totem tribale: Tribù del Lupo (nell'estremo ovest), Tribù del Cavallo (nel medio occidentale), Tribù del Corvo (nel medio orientale) e Tribù del Leone (nell'estremo est). Ciascun regno/tribù è suddiviso in centinaia di piccoli villaggi indipendenti. A partire da una dozzina di anni fa, Thincol iniziò ad inviare le truppe Thyatiane nel territorio dei Quattro Regni. Occasionalmente, Thyatis aveva intrattenuto scambi commerciali con questi popoli, ma ora l'impero si sta muovendo alla conquista. Nell'ultimo decennio o giù di lì, i Thyatiani si sono spinti progressivamente sempre più in profondità all'interno dei territori della Tribù del Cavallo e della Tribù del Corvo, conquistando villaggio dopo villaggio, superando i disorganizzati contrattacchi effettuati dai guerrieri dei Quattro Regni.

Nel periodo attuale, la regione viene chiamata dai conquistatori Thyatiani gli Hinterland. I nativi si riferiscono ad essa in base alle varie aree, come la Terra del Cavallo, la Terra del Corvo, ecc...

La Cultura

Gli Hinterlander hanno una cultura belligerante, onorando solo i combattenti meritevoli. Combattono sia i loro uomini che le loro donne; la loro cultura discrimina quelli dal fisico debole. Anche in questo caso, come avviene per molti maghi, un fisico debole con grandi poteri è degno di onore.

La cultura Hinterlander si concentra sull'individualismo e sulla libertà; la maggior parte degli Hinterlander tendono verso l'allineamento Caotico. Gli

Hinterlander non combattono in formazione e, anche se singolarmente sono dei grandi guerrieri, tendono a rimanere frastornati dalle possenti armate in formazione dei Thyatiani.

Gli Hinterlander venerano gli Immortali devoti alla guerra ed all'individualismo, come ad esempio la loro patrona Diulanna.

La Geografia

Gli Hinterland sono ondegianti aree costiere collinari caratterizzate da una vegetazione verdeggianti e molto fitta, tetre foreste. Gli Hinterlander non tagliano le loro foreste - solo appezzamenti abbastanza grandi per potervi costruire dei villaggi al loro interno.

Gli Hinterland sono attraversati da centinaia o migliaia di piccoli villaggi, che prendono il nome dal clan che ci vive. Un villaggio nella Terra del Corvo occupato dal clan Falchion (Falcione) verrebbe chiamato Corvo-Falchion.

Negli Hinterland vi sono cinque grandi comunità - le quattro "capitali" del regno e l'avamposto militare dei conquistatori Thyatiani. Le città capitali non sono realmente abitate dai re che governano questi grandi "regni" - si tratta di enormi accampamenti ove si riuniscono una volta all'anno i rappresentanti di tutti i clan per una settimana di giochi e consigli in cui prendere le decisioni. Negli ultimi anni, le tematiche di questi consigli sono sempre state incentrate su come eliminare la Minaccia Thyatiana.

Il **Ritrovo del Lupo (Wolf-Meet)** è il luogo di raduno per il Clan del Lupo. Normalmente ha una popolazione di 5.000 abitanti; questa sale fino a 25.000 abitanti durante il raduno dei clan.

Il **Ritrovo del Cavallo (Horse-Meet)** è il luogo di raduno per il Clan del Cavallo. Normalmente ha una popolazione di 3.000 abitanti; questa sale fino a 15.000 abitanti durante il raduno dei clan.

Il **Ritrovo del Corvo (Raven-Meet)** è il luogo di raduno per il Clan del Corvo. Normalmente ha una popolazione di 10.000 abitanti. La popolazione non è stata sempre così elevata... ma d'altronde, questo non è l'originario Ritrovo del Corvo. Dal momento che i Clan del Corvo furono spinti più all'interno del loro territorio, questi furono costretti a spostare il Ritrovo del Corvo in un luogo più distante... e molti profughi rifugiati del Clan del Corvo vivono qui stabilmente. La popolazione della comunità sale fino a 20.000 abitanti durante il raduno dei clan.

Il **Ritrovo del Cavallo (Horse-Meet)** è il luogo di raduno per il Clan del Cavallo. Normalmente ha una popolazione di 3.000

abitanti; questa sale fino a 15.000 abitanti durante il raduno dei clan.

Raven Scarp (Scarpata del Corvo) è la comunità allestita dagli invasori Thyatiani. Sede dell'originario Ritrovo del Corvo (Raven-Meet) ora racchiude la fortezza militare Thyatiana chiamata **Fire-Height (Altura di Fuoco)**, il porto navale Thyatiano ed una vasta comunità di civili - per la maggior parte, Hinterlander Thyatianizzati; la restante parte è composta da ufficiali di basso rango, avventurieri e mercenari. Popolazione 20.000 abitanti (tra cui una 4.000 militari, 14.000 Hinterlander Thyatianizzati ed altre 2.000 persone).

I Personaggi

I personaggi che i Personaggi Giocanti avranno maggiori probabilità di incontrare sono:

Penn Figlio di Bran (G6, L). Penn, figlio dell'ex capoclan del vecchio Ritrovo del Corvo, fu catturato dodici anni fa nella stessa battaglia del Ritrovo del Corvo ove il padre, il capoclan, cadde per mano dei Thyatiani. Per salvare il suo popolo dal massacro completo, egli rinunciò al titolo di capoclan. Da allora, le genti del Clan del Corvo al di fuori del territorio controllato dai Thyatiani - e molti all'interno di esso - lo considerano un traditore della Terra del Corvo. Negli anni successivi, Penn ha solennemente mantenuto la propria parola e collaborato con i Thyatiani, aiutando a mantenere la pace ed a reprimere le ribellioni nella Scarpata del Corvo, anche senza avere alcuno status ufficiale in città. Brian, il fratello più giovane, attualmente governa i resti del suo clan e lo odia ferocemente; Dylan, il figlio di Penn, ha perso tutto il rispetto per il padre ed ha lasciato gli Hinterland. Negli anni successivi alla caduta del Ritrovo del Corvo, Penn ha perso molto del suo acume in combattimento ed il rispetto per sé stesso... tuttavia, continua ancora ad avere le preoccupazioni di un capo per la sorte del suo popolo, ma cerca di sfruttare al meglio il peso politico che ancora mantiene per tenere al sicuro i cittadini della Scarpata del Corvo (Raven Scarp). Aspetto: altezza circa 1,88 metri, peso circa 127 chilogrammi (dovrebbe stare intorno ai 91 chilogrammi); capelli e barba rossi, occhi azzurri; lento e dalle maniere pesanti; indossa una tunica marrone priva di tratti distintivi, calzoni, cintura e stivali; età 40 anni.

Generale Leilah (C30, L, dell'Immortale Tarastia). Leilah, governatore militare della Scarpata del Corvo, è la figlia di una ricca famiglia di Tel Akbir. Dopo il divieto di intraprendere la professione di avventuriera, Leilah scappò di casa e si unì all'Ordine di

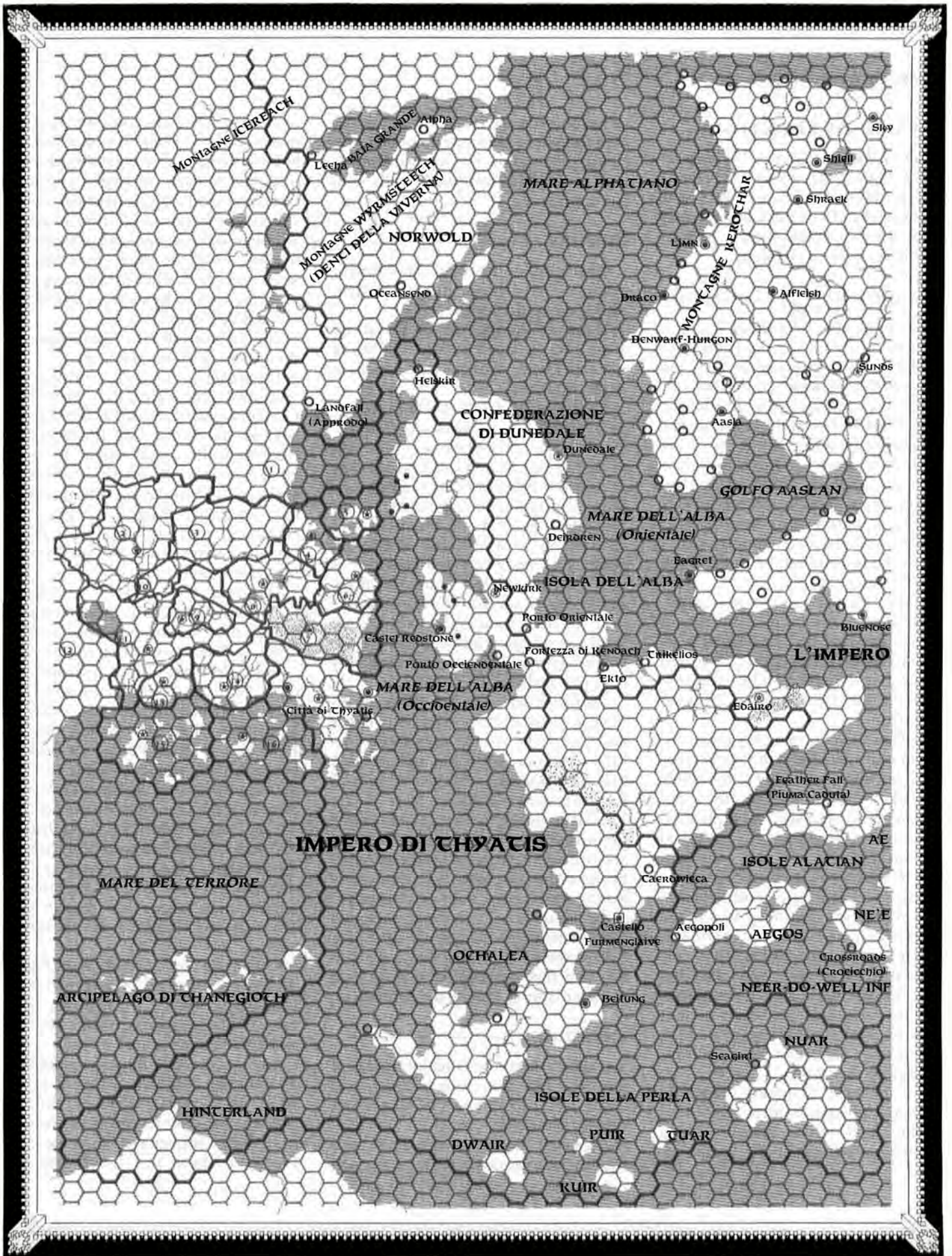
Altri Territori

Tarastia e, successivamente, all'Esercito di Thyatis. Durante l'Assalto Alphetiano della Lancia di quarant'anni fa, Leilah era un modesto sergente di squadrone, ma si distinse agli occhi di Thincol l'Impavido e, dopo quegli eventi, scalò rapidamente le posizioni all'interno dei ranghi militari. È stata sposata due volte ed è sopravvissuta ad entrambi i mariti avventurieri. Leilah è un comandante di guarnigione capace, anche se non particolarmente ingegnoso e fa in modo che nessuna atrocità di guerra perpetrata da coloro che sono sotto il suo comando resti impunita; ed ha un buon occhio per scovare nuovi ufficiali e tattici brillanti, che le permettono di ottenere un successo militare

maggiore rispetto a quello che altrimenti potrebbe raggiungere solo con il suo comando. Aspetto: altezza circa 1,63 metri, peso circa 54 chilogrammi; carnagione Alasiyana (carnagione scura, capelli ed occhi neri); lineamenti appariscenti ed occhi charmanti (Carisma 16); indossa l'uniforme militare Thyatiana grigia di serie della guarnigione della Scarpatata di Raven con il simbolo di Tarastia sulla spalla sinistra; età apparente 30 anni (età reale 60 anni).

Utilizzo nella Campagna —

Gli Hinterland sono un luogo remoto ove ambientare le avventure nelle terre selvagge dei Personaggi Giocanti. Le tribù Hinterlander sono raggruppate lungo la costa e le aree più all'interno del continente sono inespolorate - note per essere abitate da tribù barbare, ma poco altro è noto. La continua lotta tra i difensori Hinterlander ed i conquistatori Thyatiani rappresenta uno scenario buono per le avventure di guerra; i Personaggi Giocanti potrebbero schierarsi con una o con l'altra forza, o potrebbero fare dei bei soldi contrabbandando armi e magie per gli Hinterlander.



Altri Territori

L'Isola dell'Alba

L'Isola dell'Alba viene riportata sulla mappa a pagina 71. L'isola è situata in un'area critica, direttamente tra i continenti degli imperi di Thyatis ed Alphatia ed è stata un terreno di battaglia tra quelle nazioni per poco più di un millennio.

La Storia

Come avete visto nel capitolo "La Storia di Thyatis" riportato in questo volume - nella sinossi storica - c'era una volta una potente nazione, chiamata Impero Nithiano, in quella che attualmente è Ylaruam. L'Impero Nithiano si sviluppò accanto all'imponente Fiume Nithia ed era una terra circondata dai deserti, con fertili terreni agricoli lungo il fiume, faraoni e piramidi. Sfortunatamente, i suoi leader si allearono con l'Immortale dell'Entropia chiamato Thanatos e molti altri Immortali collaborarono per distruggere l'Impero - per distruggerlo e per fare in modo che il mondo intero dimenticasse che fosse mai esistito.

Tuttavia, la colonia più orientale dei Nithiani, quella di Thothia, si era stabilita nell'Isola dell'Alba e non aveva mai adorato Thanatos. Gli Immortali, quando annientarono Nithia, giustamente risparmiarono questa colonia - intorno a 500 AA (500 PI nel calendario Thyatiano).

I Thothiani, non solo persero i loro contatti ed i benefici commerciali con la madre patria, ma anche ogni ricordo di essa - cosa che ridusse la nazione in miseria e portò confusione e costernazione ai suoi abitanti. Gli Alphatiani vi si insediarono e la conquistarono facilmente, spinti dalla cupidigia e dalla mancanza di un senso di pietà per i poveri Thothiani in preda al panico, nonostante i Thothiani avessero poco da offrire loro.

Gli Alphatiani continuarono a governare l'Isola dell'Alba e ad insediarsi nel nord, nel sud e nelle zone occidentali. Poi combatterono la loro prima grande guerra contro i Thyatiani, nel 998 AA (2 PI) e gli invasori Thyatiani conquistarono l'intera metà occidentale della grande isola. Vi si insediarono per governare le comunità Alphatiane esistenti e vi costruirono la propria comunità.

Nel corso dei successivi mille anni, i confini Thyathiani/Alphatiani si spostarono per tutta l'isola, ma in generale i due imperi avevano sotto il loro controllo dei territori di dimensioni abbastanza simili. Alcune comunità dell'isola impararono a collaborare ed a commerciare l'un l'altra, mentre i potenti imperi che le governavano litigavano capricciosamente l'uno con l'altro.

La Cultura

Gli abitanti dell'Isola dell'Alba tendono ad appartenere ad una delle tre culture: Thyatiana, Alphatiana e Thothiana.

I **Thyatiani** dell'Isola dell'Alba sono molto simili ai Thyatiani di qualunque altro posto. Sono altrettanto invadenti, subdoli ed infidi come quelli del continente.

Gli **Alphatiani** dell'Isola dell'Alba tendono ad essere molto simili agli Alphatiani del continente. Tuttavia, anche se credono che i maghi siano superiori a quelli che non lo sono, essi sono giunti a questa convinzione dalla semplice osservazione che gli utenti di magia sono più potenti. Non hanno l'atteggiamento degli Alphatiani del continente che considerano i non utenti di magia come indegni e plebei - per loro hanno sono delle limitazioni. Inoltre, gli Alphatiani dell'Isola dell'Alba, a differenza dei loro omologhi continentali, tendono ad usare i nomi di famiglia come i Thyatiani; gli Alphatiani dell'Isola dell'Alba si contraddistinguono sia dal nome proprio che dal nome di famiglia.

I **Thothiani** appartengono ad una cultura civilizzata molto austera ed antica. Essi credono che gli Alphatiani siano l'unica altra nazione civile del mondo e sono contenti che gli Alphatiani si degnino di occuparsi di tutti i barbari al posto loro. La maggior parte dei Thothiani sono mistici, avendo sviluppato una complessa serie di credenze sul rapporto dell'uomo con le forze della natura e con gli altri Piani di Esistenza; pochi venerano gli Immortali. I Thothiani hanno delle altre credenze peculiari tipo: che i loro faraoni siano automaticamente Immortali, conseguendo quello status elevato quando sembrano morire; e che i Thothiani provengano dallo stesso luogo remoto degli Alphatiani.

La Geografia

Avete già una conoscenza di base delle città e dei possedimenti dell'Isola dell'Alba grazie ai capitoli "Una Panoramica" riportati nel *Libro Secondo* e nel *Libro Terzo*.

In generale, l'Isola dell'Alba è prevalentemente collinare, con molti acquitrini nel nord-est, nell'estremo nord e nelle aree centro-occidentali; fitte foreste ad ovest di Dreidren e lungo tutta la Costa dell'Ombra nella parte sud-occidentale; ed una grande scarpata (collinare e boscosa) e tre scarpate più piccole nella regione meridionale dell'isola. La grande scarpata è rivendicata sia da Alphatia che da Thyatis, senza che nessuno dei due imperi l'abbia occupata; due di quelle più piccole sono allo stesso modo disabitate, mentre l'ultima, a sud della Fortezza di Kendach, è colonizzata

e rivendicata da Thyatis.

Le popolazioni e le informazioni relative alle grandi città sono le seguenti:

Dunedale: 18.000 abitanti. Sotto il controllo Alphatiano. Dunedale è la capitale della Confederazione di Dunedale, la terra più acquitrinosa dell'isola. La Confederazione controlla le terre che vanno da Helskir fino a circa 240 chilometri a sud di Deirdren e ad ovest fino alle scogliere collinari che segnano il confine non ufficiale con il territorio controllato dai Thyatiani. Qui la Lingua Comune è l'Alphatiano, anche se il Thyatiano è ampiamente parlato.

Deirdren: 3.000 abitanti. Sotto il controllo Alphatiano. Qui la Lingua Comune è l'Alphatiano; la città è piccola ed ospita pochissimi residenti che parlano Thyatiano.

Porto Orientale (East Portage): 1.000 abitanti. Sotto il controllo Alphatiano. Per essere una città così piccola Porto Orientale possiede un buon porto. Merci ed anche intere navi vengono attentamente condotte da qui a Porto Occidentale e viceversa da mercanti e marinai che desiderano evitare la lunga navigazione attorno all'Isola dell'Alba. Qui la Lingua Comune è l'Alphatiano.

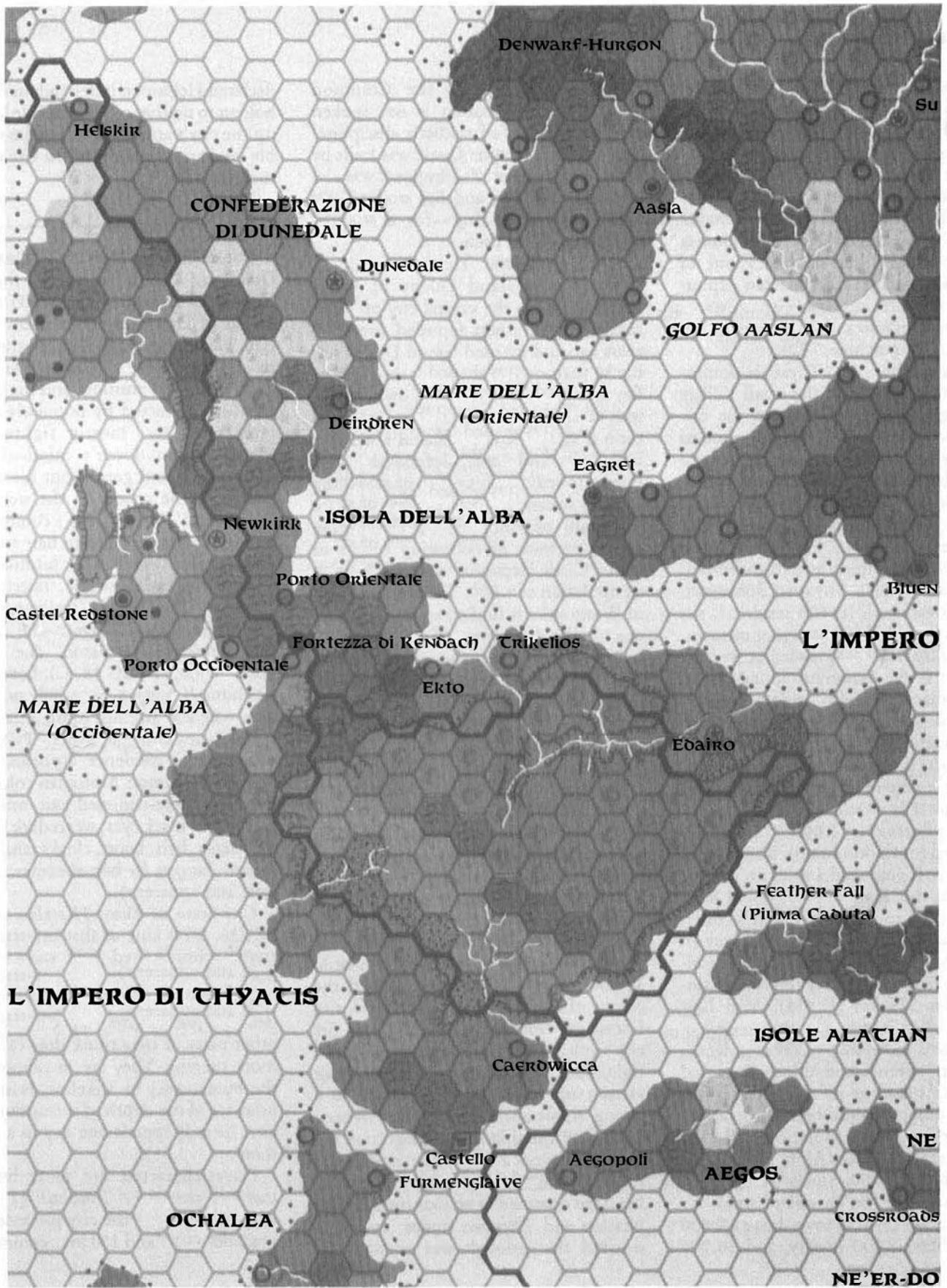
Città-Stato di Ekto: 15.000 abitanti. Sotto il controllo Alphatiano. Qui si trova un rinomato Collegio dei Metalli, ove gli studiosi possono studiare la scienza della metallurgia. Qui la Lingua Comune è l'Alphatiano, anche se si parla bene anche un po' di Thyatiano e di Thothiano.

Città-Stato di Trikelios: 20.000 abitanti. Sotto il controllo Alphatiano. Buon porto con molti cantieri. Qui la Lingua Comune è l'Alphatiano, anche se si parla bene anche il Thyatiano ed il Thothiano.

Edairo: La terra circostante ha una popolazione di 10.000 abitanti o più. Si tratta di una regione molto arida e secca, che si distingue per le sue rovine disabitate appartenenti ad un'epoca passata. Qui la Lingua Comune è il Thothiano, anche se la maggior parte dei nobili parlano perfettamente l'Alphatiano. Qui il Thyatiano non viene parlato.

Caerdwicca: 1.000 abitanti. Dominio Thyatiano. Circa 750 persone vivono al Villaggio di Caerdwick, mentre le restanti 250 persone vivono al Castello di McRhoamaag - una grezza fortificazione costituita da una collina con un fossato ed una palizzata di legno intorno. Il Clan McRhoamaag patrocina un sacco di pirateria fuori dal Villaggio di Caerdwick; di tanto in tanto, gli esploratori Caerdwiccani si avventurano anche presso la Grande Scarpata. Qui la Lingua Comune è il Thiatiano.

Furmenglaive: 750 abitanti. Dominio Thyatiano. Circa 600 persone vivono nel



Altri Territori

piccolo Villaggio di Furmenglaive raccolte intorno al castello, mentre la popolazione del castello è composta da circa 150 persone. Qui la Lingua Comune è il Thyatiano. L'originario Castello Furmenglaive fu costruito 500 anni fa, una cittadella nera e cupa in cima ad una scogliera che si affaccia sul mare. La zona collinare rappresenta un rifugio per oscuri e sinistri mostri come vampiri e licantropi.

Kendach: 5.000 abitanti. Dominio Thyatiano. La fortezza, con i suoi 200 abitanti, si trova a cavallo di una grande collina al centro della città, con la Città di Kendach distesa ai suoi piedi. Qui la Lingua Comune è il Thyatiano, ma l'Alphatiano è ampiamente parlato. A sud-est della città si trova la grande Scarpata di Kendach, rivendicata dalla Contessa Julia Kendasius per la propria città; sulla sua sommità, la Contessa sta costruendo una fortezza secondaria ed una torre di osservazione.

Porto Occidentale (West Portage): 2.000 abitanti. Sotto il controllo Alphatiano (non un dominio). Si tratta di una città di ladri: se avete bisogno di un ladro sull'Isola dell'Alba è questo il posto in cui lo troverete. La città è immacolata - il governatore della città, il Capogilda Kubek, vuole che sia così (la città racchiude l'alta classe sociale dei ladri e cela il fatto che i governanti della città costituiscano anche la sua Gilda dei Ladri). Come Porto Orientale, sopra descritta, questa rappresenta il capolinea di una rotta commerciale di circa 160 chilometri, ove le merci ed anche alcune navi vengono condotte attraverso l'isola fino al suo punto più stretto. Qui la Lingua Comune è il Thyatiano, ma la maggior parte della popolazione della città, e dell'intero suo governo, parla anche l'Alphatiano.

Redstone (Pietra Rossa): 20.000 abitanti. Si tratta di una grande città militare gestita dall'esercito Thyatiano - non è un dominio. La città vanta 8.000 fanti, 2.000 cavalieri e 10.000 civili. La Lingua Comune è il Thyatiano e, per una questione di disciplina militare, qui l'Alphatiano non viene parlato. Le fondamenta di Castel Redstone furono costruite per ordine dell'Imperatore Zendrolion I negli anni 2 DI-5 DI, ed è resistito - con qualche occasionale ristrutturazione - per quasi 1.000 anni da allora.

Newkirk: 25.000 abitanti. Dominio Thyatiano (fa parte del Granducato di Westrouke). Questa è la capitale di Westrouke, un possedimento fondato oltre 500 anni fa ed al quale, 30 anni fa, fu riconosciuto lo status di Granducato, nello stesso periodo in cui Stefano Karamaikos creò la propria nazione ad ovest di Thyatis. Qui governa l'Arciduca Donegal Firestorm.

Si tratta di una città fortemente fortificata e ben difesa; Firestorm mantiene una serie di stazioni di segnalazione che si estendono da Newkirk fino alla montagna di Finnegar's Watch (Guardiano di Finnegar) nel nord, per avvertire degli eserciti e delle flotte in arrivo. Castel Firestorm a Newkirk ha una popolazione di 1.000 abitanti. Il Granducato di Westrouke è suddiviso in numerosi possedimenti più piccoli (per lo più baronie) in mano ad avventurieri; quando i vostri Personaggi Giocanti Thyatiani inizieranno a pensare a creare dei possedimenti, questo rappresenterà un buon posto da consigliare loro. Qui la Lingua Comune è il Thyatiano, anche se anche l'Alphatiano è molto diffuso.

Helskir: 13.000 abitanti. Un indaffarato porto mercantile nel quale viene svolto un sacco di commercio marittimo. La città non ha fortificazioni; la residenza del governante, le sale del capo della gilda ed un alto faro di pietra sono costruiti su una ripida collina e protetti da una palizzata di legno. Qui la Lingua Comune è l'Alphatiano, ma anche il Thyatiano viene ampiamente parlato. Helskir è stata per secoli una città contesa, solitamente di proprietà di Alphatia. Quando l'Imperatrice Eriadna costituì la colonia del Norwold, cedette Helskir ad Ericall di Norwold. Questa decisione fece arrabbiare il governatore della città, Lord Eruul Zaar, un potente guerriero ed un organizzatore geniale che tirò su Helskir da un villaggio di pescatori, trasformandola in una città forte e stabile; Zaar riteneva che gli fosse stato negato il riconoscimento ufficiale del possedimento per il fatto che egli non era un mago, ed aveva ragione. Nel corso degli ultimi anni, Helskir è stata occupata in vari periodi dalle truppe Alphatiane e Thyatiane e Zaar ha deciso di averne abbastanza - ha dichiarato Helskir una città indipendente, senza obblighi verso nessun impero. Mentre Zaar prepara le armate della città per l'inevitabile ritorsione, i cittadini della città aspettano che la scure si abbatta su di loro.

I Personaggi

Confederazione di Dunedale (Dunedale, Deirdren): Il governatore in carica di questa Confederazione è *Tastagarth Lunn* (M18, N), un Alphatiano comune cresciuto sull'Isola dell'Alba. Egli viene trattato come un Re dalla burocrazia imperiale... ma a Dunedale, la sua carica è elettiva ed il governo è guidato da rappresentanti eletti dal popolo, per lo più guerrieri e ladri. A Lunn non importa - egli firma giusto i documenti e porta avanti i suoi studi magici, mentre gli altri fanno tutto il lavoro. Aspetto: altezza circa 1,80 metri, peso circa 66 chilogrammi; carnagione da Alphatiano comune; capelli ed occhi castani; carattere nervoso e movimenti della testa simili a quelli di un uccello; indossa sottili e raffinate vesti azzurre; età apparente 40 anni (età reale 60 anni).

Hillvale (Porto Orientale): Il governatore di questo possedimento è il "Barone" (ossia, Re) *Lornce N'Jozee* (M18, C). Lornce si immagina come un bel furfante ed un seduttore - egli proverà ad entrare nelle grazie di qualsiasi PG o PNG di sesso femminile attraente che visiti la sua residenza. Aspetto: altezza circa 1,83 metri, peso circa 73 chilogrammi; carnagione da Alphatiano comune; con capelli tagliati corti, baffi e barba neri; occhi neri; indossa una tunica blu scuro, calzoni, cintura, stivali, mantelli e si fa notare per i pugnali decorati nei foderi da cintura; età 35 anni (reale ed apparente).

Città-Stato di Ekto: *Hastalan il Bello* (M36, N) è il re di questa città-stato. La città viene amministrata da una massa di grassi e viscidati funzionari corrotti che accetteranno denaro per qualsiasi attività sporca e qualche volta lo offriranno - altrettanto spesso, tradiranno la controparte se penseranno di riuscire a trarne un profitto maggiore. Essi sono in combutta con la burocrazia di Trikelios. *Hastalan* è ignaro della profonda corruzione presente nella sua città; lì vi trascorre un solo giorno al mese.

I Personaggi Giocanti avranno maggiori probabilità di incontrare *Townsmaster (Signore della Città) Trumbull* (L10, C), colui che gestisce realmente la città. Aspetto: altezza circa 1,75 metri, peso circa 68 chilogrammi; carnagione da Alphatiano comune; capelli ed occhi castani; dai modi spicci, ma con un raffinato atteggiamento viscido; indossa raffinati abiti a maniche lunghe e lascia credere ai visitatori che egli sia un potente mago (anche se non sostiene di esserlo); età 45 anni (reale ed apparente).

Città-Stato di Trikelios: *La Regina Stillian* (M24, L) è la sovrana ufficiale di questa città-stato. È ascesa al trono da poco e trascorre quasi tutto il suo tempo a cercare

Altri Territori

di svelare (per lo più senza successo) la rete di corruzione che ha governato questa città per così tanto tempo. Accoglie con favore gli avventurieri - soprattutto i ladri esperti - che possano aiutarla in questo processo ed è disposta a fidarsi degli estranei (anche Thyatiani!) dal momento che non suscettibili di far parte della burocrazia corrotta della sua città. Aspetto: altezza circa 1,65 metri, peso circa 59 chilogrammi; carnagione da Alphatiano "puro" (pelle quasi bianca, capelli ed occhi neri); molto bella e fiera del suo aspetto, porta i capelli lunghi quasi fino al pavimento, quando non sono legati, e preferisce indossare abiti scuri che risaltino la sua pelle pallida; età apparente 30 anni (età reale 50 anni).

Thothia (Edairo): Qui governano *Ramenhotep XXIII* (C15, C, del Ragno della Notte) e la *Regina Aketheti* (Mostro, C - speciale, vedere più avanti). *Ramenhotep* è un chierico del Ragno della Notte, un'Immortale creatura demoniaca nota solo a lui, *Aketheti* e pochi altri privilegiati. *Aketheti* è una figlia del Ragno della Notte e possiede tutti i poteri di un vampiro, di un ragno planare e di un mago di 15° livello; *Aketheti* deve essere considerata come una creatura di 16 DV; la sua forma naturale è quella di un ragno gigante, ma può passare da questa alla sua bella forma umana a proprio piacimento; Aspetto di *Ramenhotep*: altezza circa 1,78 metri, peso circa 68 chilogrammi; originario di stirpe *Thothiana* (carnagione scura, capelli ed occhi neri); lineamenti aristocratici; spesso, durante la meditazione, ha un'espressione sognante; indossa un gonnellino, una tunica di lino e la corona d'oro di *Thothia*; età 50 anni. Aspetto di *Aketheti*: altezza circa 1,57 metri, peso circa 50 chilogrammi; apparentemente originaria di stirpe *Thothiana*; bella e dai lineamenti persuasivi; parla a nome del marito; indossa vesti in stile *Thothiano*, la corona d'oro di *Thothia*; età apparente 20 anni (in realtà ha diverse centinaia di anni).

Caerwicca: Questo possedimento è governato dal *Thane (Barone) Uthgaard McRoamaag* (G20, C). *Uthgaard* è un guerriero ed un pirata dallo spirito libero; per lui non esiste niente di meglio che solcare i mari, saccheggiare qualche nave ed esigere il pagamento di tributi dagli altri (a seconda del suo stato d'animo, che è piuttosto mutevole). Aspetto: altezza circa 1,73 metri, peso circa 82 chilogrammi (tracagnotto); capelli rossi e lunga barba ispida; occhi azzurri; indossa dei grandi gonnellini con disegni a riquadri (stile scozzese); età 40 anni (reale ed apparente).

Furmenglaive (Castello Furmenglaive): Questo luogo infestato di notte è governato dal *Conte Phileus Furminglaive* (G36, L) e

dalla *Contessa Lyra Furminglaive* (C36, L, di *Protius*). Essi hanno governato qui per oltre 40 anni e non si mischiano molto con la gente comune. C'è una ragione per questo: entrambi sono degli ex-avventurieri nobili che sono stati afflitti dalla licanthropia essendo stati morsi da un licantropo. Tristi e stanchi della loro condizione, nelle notti di luna piena si incantano da soli ed ancora non sono disposti a sacrificarsi per spezzare la maledizione. Essi mantengono un organico di personale minimo nel loro castello e si recano all'estero solo quando i loro compiti lo richiedono. Sarebbe facile mettere su un'avventura per cercare di liberarli dalla loro maledizione. Aspetto di *Phileus*: altezza circa 1,88 metri, peso circa 77 chilogrammi; capelli neri ed occhi azzurri; elaborati baffi; indossa abiti grigi e neri in stile militare con armatura smaltata in nero; età 30 anni (età reale 60 anni). Aspetto di *Lyra*: altezza circa 1,75 metri, peso circa 63,5 chilogrammi; capelli ed occhi castani; indossa vesti con il simbolo dell'Immortale *Protius*, con una comune corazza di piastre; età apparente 30 anni (età reale 60 anni). Diversamente dalla maggior parte dei personaggi elencati in queste pagine, i due regnanti di *Furmenglaive* non si mantengono giovani attraverso l'uso di *pozioni della longevità*; restano giovani per via della loro maledizione della licanthropia.

Kendach (Fortezza di Kendach): La *Contessa Julia Kendasius* (C24, N, di *Halav*) governa questo possedimento. È una donna ambiziosa che vorrebbe far diventare *Kendach* la regione più potente dell'Isola dell'Alba; dal momento in cui dieci anni fa prese il controllo di *Kendach*, avviò un piano di crescita militare e per la costruzione della fortezza, cosa che mise in allarme i suoi vicini. Aspetto: altezza circa 1,78 metri, peso circa 63,5 chilogrammi; capelli biondi ed occhi castani; indossa uniformi bianche con sopravvesti recanti il simbolo dell'Immortale *Halav*; età 40 anni (reale ed apparente).

Porto Occidentale (West Portage): Il governatore di questo posto è il *Capogilda Lareth Kubek* (L20, N). Egli non è il sovrano di un possedimento, ma solamente il capo degli abitanti della città. Egli è anche il *Capogilda* del commercio della seta di *Minrothad* che attraversa *Porto Occidentale*. *Lareth Kubek* è anche un ladro di 20° livello e sfrutta efficacemente la copertura della *Gilda* per pianificare ed eseguire rapine ai danni delle carovane commerciali di passaggio; molti ladri e banditi che operano lungo la strada carovaniera tra *Porto Occidentale* e *Porto Orientale* rispondono anch'essi ai suoi ordini. Aspetto: altezza circa 1,83 metri, peso circa 77 chilogrammi; *Alphatiano* comune, pelle ramata; capelli

biondo-castani, occhi verdi; terribilmente bello; indossa delicati indumenti marroni con le mostrine della sua gilda e della sua carica sulle spalle; ha calmi e discreti modi amichevoli; età 30 anni (reale ed apparente).

Redstone (Castel Redstone): Qui il comandante della guarnigione è il *Generale (Lord) Harantius Lycrandonion* (G36, L), scelto con cura dall'Imperatore *Thincol* per questa sede. Egli è un comandante risoluto, burbero e dalla mente sveglia che sa come addestrare gli uomini e mantenere una posizione assediata - cosa che ha dovuto fare un paio di volte nei dieci anni in cui è stato al comando di questo forte. Aspetto: altezza circa 1,90 metri, peso circa 104 chilogrammi; origini *Nuari*, pelle nera; capelli ed occhi neri; indossa l'uniforme standard dell'esercito *Thyatiano* nella brillante tonalità rossa della guarnigione di *Redstone*; età apparente 40 anni (età reale 60 anni).

Granducato di Westrouрке (Newkirk): L'*Arciduca Donegal Firestorm* (G30, N) è il nipote di *Thincol* e, come l'Imperatore, è nato e cresciuto ad *Oceansend*. Non è un suo sostenitore e stabilisce le proprie regole per *Westrouрке* e sta progettando di farla diventare una nazione indipendente come *Karameikos*. Egli governa dal suo possente castello di *Newkirk*. Aspetto: altezza circa 1,78, peso circa 86 chilogrammi; capelli biondo-rossicci ed occhi azzurri; indossa abiti come l'uniforme nera con intarsi dorati dei fanti *Thyatiani*; età apparente 30 anni (età reale 50 anni).

Helskir: *Eruul Zaar* (G27, C) è il governante di questo posto. Egli è molto più che impetuoso, incline ad esprimersi liberamente e caparbiamente resiste agli sforzi dell'Imperatrice *Eriadna* di tenerlo al "suo posto" - vale a dire, quello di inerme guerriero al servizio dell'élite *Alphatiana* degli utenti di magia. *Eruul* potrebbe giurare fedeltà ad *Alphatia* se solo gli venisse concesso il pieno titolo regale... ma anche in quel caso la cosa sarebbe in dubbio. Aspetto: altezza circa 1,93 metri, peso circa 100 chilogrammi; origini da *Alphatiano* comune, capelli castano scuri ed occhi ambrati; indossa una tunica lunga, un mantello di un intenso blu e dorato, armatura smaltata con gli stessi colori; età 45 anni (reale ed apparente).

Altri Territori

Utilizzo nella Campagna —

L'Isola dell'Alba è un luogo molto utile per mostrare gli alterchi in corso tra Thyatis ed Alpathia. Spesso scoppiano delle brevi guerre di confine tra Westrouke e Dunedale o tra Porto Orientale e Porto Occidentale; nelle poche occasioni di guerre totali, qualunque città Thyatiana combatterà contro qualunque città Alpathiana. In questi casi i Personaggi Giocanti potranno trovare impiego come combattenti, spie, mercanti e diplomatici tra i due imperi. I misteri legati alla grande scarpata meridionale richiedono delle ricerche che i PG sono in grado di fare - e quello rappresenta un buon posto per loro ove creare i propri possedimenti, possedimenti che potrebbero cambiare mano imperiale in un batter d'occhio.

Per una complessa avventura che coinvolga l'Isola dell'Alba ed i vostri Personaggi Giocanti, prendete il modulo *M5, Gli Artigli della Notte*, che offre maggiori dettagli su Thothia, sui suoi abitanti ed opportunità per avventure politiche e catastrofiche sull'isola.

NORWOLD —

Per una mappa del Norwold, vedere pagina 75.

La Storia —

Il Norwold è stato a lungo una zona di conflitto tra i due imperi... ma generalmente ha visto solo conflitti minori ed Alpathia solitamente ha vinto le contese riguardanti questa terra. Non molto tempo dopo la prima Guerra Thyatiana/Alpathiana, Thyatias costruì un avamposto commerciale (forse più una postazione militare travestita) in questa regione. Immediatamente Alpathia assoldò dei mercenari per attaccarla e ridurla in cenere e così fu.

Nei secoli successivi, una manciata di coloni - soprattutto halfling ed umani provenienti dai vicini Territori Heldannici - si stabilirono in questa regione.

Un secolo fa, Thyatis costruì qui una città di buone dimensioni (Oceansend) e le ingerenze Alpathiane non riuscirono a raderla al suolo. Oceansend rimase una colonia Thyatiana fino all'attacco compiuto dagli Alpathiani contro Thyatis di circa 40 anni fa - in quel momento, Oceansend proclamò la propria indipendenza, un'indipendenza che in modo precario mantiene ancora oggi.

Negli anni trascorsi da quel momento, pirati e ladri fondarono la città dal crimine fiorente di Landfall. In tempi più recenti, Ericall, il secondo figlio dell'Imperatrice

Eriadna, raggiunse l'età adulta ed iniziò a sentire il richiamo del suo sangue reale... e ad agitarsi per avere un proprio dominio. Egli era sempre stato fonte di imbarazzo per Eriadna; Ericall, come tutti i figli del Generale Torenal, non possedeva neanche una briciola di potenziale magico ed aveva dedicato la propria esistenza per diventare il miglior combattente possibile - una magra consolazione.

Alla fine, sua madre, in ansia per tutti i fastidi che gli arrecava, gli concesse la città di Alpha nella regione del Norwold più il potere regale sull'interno Norwold (se fosse riuscito a controllare il paese), il controllo di Helskir sull'Isola dell'Alba ed un grado elevato di autonomia (se avesse mantenuto il Norwold lontano dalle mani Thyatiane, pagato i propri tributi e se non le avesse causato dei guai).

Ericall ora governa il Norwold da otto anni - con risultati alterni. Ha nominato Lernal la Sciacquetta, suo fratellastro (un altro figlio di Torenal, non di Eriadna) governatore di Landfall... ma il vero potere appartiene ancora alla Gilda dei Ladri. Ericall non è riuscito a portare Re Yarvik della vicina Oceansend sotto il suo dominio. Quando Farian, il fratellastro più giovane, venne in visita nel Norwold, una spedizione Thyatiana catturò e rapì il giovane - e Farian si trova ancora a Thyatis, cosa molto imbarazzante per Ericall. Ericall crede che questi eventi siano dovuti alla sfortuna e non si rende conto semplicemente di non essere un buon re.

La Cultura —

Il Norwold è uno strano miscuglio di culture, un crogiolo di razze superiori a qualsiasi altro luogo dell'Impero Alpathiano. La stirpe di base della gente proviene dai Territori Heldannici - agricoltori e guerrieri dai capelli biondi, amanti della buona terra, del buon bere e delle buone storie. Aggiungetevi i Thyatiani, che fondarono Oceansend e che si espansero da quella città - Thyatiani con i loro modi cosmopoliti e le loro maniere subdole. Poi mescolateli agli Alpathiani che dominano in questo momento con i loro modi caotici e liberi ed avrete gli ingredienti primari della cultura del Norwold. Insomma, si tratta di un bel miscuglio; la gente rispetta sia le abilità magiche che da combattente, ha un amore innato per il mare e per la terra; ed una spiccata tolleranza per le comunità di halfling ed elfi che si trovano qui.

Tra la plebe l'Heldannico rappresenta ancora la Lingua Comune, ma l'Alpathiano è la principale lingua parlata dalla nobiltà - con l'eccezione di Oceansend, ove la Lingua Comune è il Thyatiano.

La Geografia —

Il Norwold è una terra nordica con un clima freddo-temperato. Questa terra comprende centinaia e centinaia di chilometri di lande selvagge incontaminate caratterizzate da colline e montagne ricoperte da vegetazione sempreverde, da laghi ancora cristallini e da occasionali acquitrini. Nell'estremo nord, il terreno si trasforma in tundra.

Di seguito si riportano altre città e luoghi compresi nel Norwold:

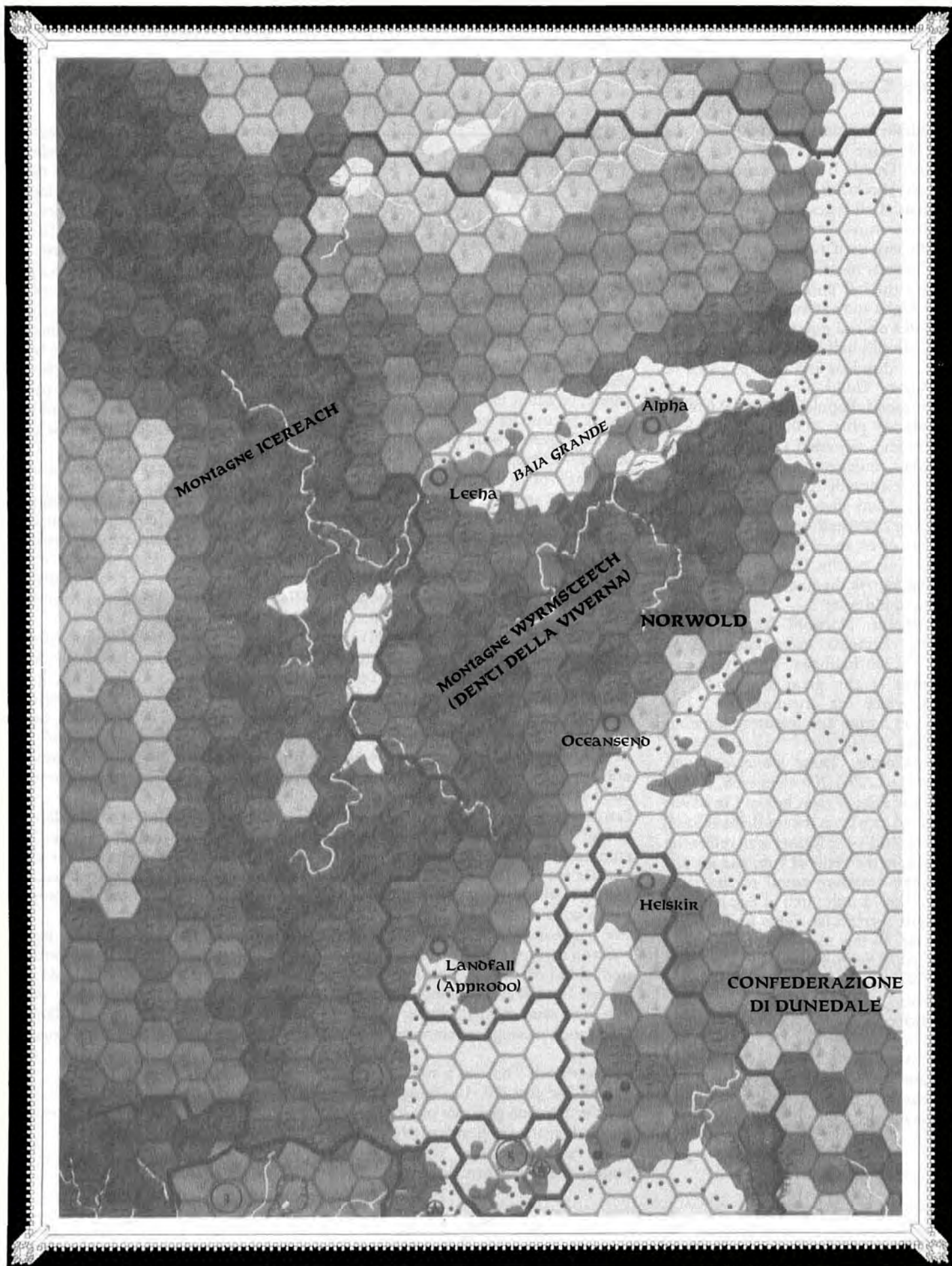
Alpha: Popolazione 30.000 abitanti (la città di Alpha) più 60.000 (la campagna circostante). Si tratta di una città fiorente, circondata da terreni agricoli molto fertili ed in possesso di un buon porto. Alpha dispone di un'enorme fortezza reale che può ospitare temporaneamente fino a 10.000 rifugiati. Naturalmente, Alpha è la capitale reale del Norwold, il centro del potere di Re Ericall - nonostante il fatto che l'insediamento sia iniziato solo 15 anni fa, che la costruzione del forte reale sia stata avviata solo dieci anni fa e che Ericall sia salito al trono solo otto anni fa.

Landfall (Approdo): Popolazione 10.000 abitanti. Questa è una grande e squallida città gestita dalla sua locale Gilda dei Ladri. Si tratta di una città povera e sporca, piena zeppa di ladri e di meschini criminali di tutti i generi. La residenza del suo governatore è un palazzo fatiscente in legno e la stessa città non ha fortificazioni, in quanto fa leva sulla sua povertà per scoraggiare i predoni. Tuttavia, Landfall è l'ultimo porto per navigare a nord verso Apha e così da qui transita un sacco di commercio marittimo. Lernal la Sciacquetta, il fratellastro di Ericall, è il governatore ufficiale di Landfall, tuttavia Lernal rappresenta soltanto una pedina ubriaca e corrotta nelle mani della Gilda dei Ladri.

Oceansend: Popolazione 20.000 abitanti (la città di Oceansend) più 20.000 (la campagna circostante). Fondata un secolo fa dai Thyatiani, indipendente per gli ultimi 40 anni, è una città fortemente fortificata e prosperosa. Qui vivono molti semi-umani, di cui 2.000 halfling, 3.000 nani e 500 elfi; nelle vicinanze si trovano altre comunità di semi-umani. Oceansend è governata da Re Yarvik il Giusto, un vecchio sovrano astuto ed esperto.

Le Tenute dei Clan: Nel Norwold vi sono numerose tenute di clan halfling, ciascuna popolata da 700 fino a 1.200 halfling. Indicano delle riunioni di clan presso la grande roccaforte di **Leeha**, che può ospitare 2.000 visitatori alla volta e dispone di ottime locande.

Foresthome (Case nella Foresta): Si tratta di comunità elfiche composte da 200-1.200 elfi ognuna.



Altri Territori

L'Arco di Fuoco: Una striscia di fuoco che si sposta in un ampio arco dal vulcano a nord fino al secondo vulcano - il primo è un portale di ingresso dal Piano del Fuoco, mentre il secondo è il portale di uscita verso lo stesso piano. L'arco di Fuoco di circa 120 chilometri rappresenta uno dei luoghi più spettacolari del Norwold. In questa regione vi sono molte grotte con tunnel spaziali che portano al Piano del Fuoco ed in altri piani - e molti elementali del fuoco a custodirli.

Il Vortice: Al largo della costa del Norwold si trova un grande vortice di circa 32 chilometri di diametro; si tratta di un vortice che crea un'apertura verso il Piano dell'Acqua. All'interno del vortice vi sono molti elementali che provano a trascinare nelle sue profondità gli ignari navigatori.

I Personaggi

Di seguito vengono riportati i PNG di rilievo che è probabile che vengano incontrati nel Norwold:

Alpha: *Ericall, Re del Norwold* (G28, L). Ericall, secondo figlio di Eriadna la Saggia, l'Imperatrice di Thyatis, è entusiasta, onesto, bonaccione e simpatico. La sua ambizione è quella di essere un grande re. Tuttavia, è ingenuo, anche dopo quasi un decennio di governo reale; non ama le scartoffie ed i compiti gestionali e così delega queste attività ai subordinati con differenti livelli di capacità; non ascolta le critiche o i consigli, o non ammette gli errori; egli soffre ancora perchè si rende conto di non essere il figlio preferito della madre (cosa sulla quale potrebbe aver ragione) ed è stato oggetto di scherno da parte dei figli di Eriadna aventi il dono della magia. Ericall cerca di essere troppo perfetto ed è doppiamente duro con sé stesso ogni volta che fallisce in qualcosa. Aspetto: altezza circa 1,83 metri, peso circa 79 chilogrammi; pura stirpe Alphatiana, carnagione pallida, capelli ed occhi neri; bei lineamenti; preferisce indossare sontuosi abiti color porpora reale, rifilati in oro, ma in combattimento indossa giustamente una vissuta armatura; età 30 anni.

Landfall (Approdo): *Lernal la Sciacquetta* (G6, N) è il figlio più giovane del Generale Torenal di Alphatia, ma non di Eriadna la Saggia. Lernal condivide con il padre ed il fratello l'assenza totale di potenziale magico. Ericall ha ceduto stupidamente alle suppliche di Lernal per avere un possedimento perchè sapeva come ci si sente ad essere un figlio di un nobile ad Alphatia senza capacità magiche... e si è pentito di quella decisione sin da allora. Lernal è diventato un fannullone ubriaco, privo di scrupoli, un bugiardo compulsivo, debole con i criminali e incompetente come governante. Lernal è uno strumento della

Gilda dei Ladri di Landfall, che lo ben rifornisce di alcol e di ornamenti per il suo ufficio. Aspetto: altezza circa 1,73 metri, peso circa 91 chilogrammi; capelli ed occhi castani; carnagione da Alphatiano comune; rubicondo, con i capillari del naso rotti dal forte bere; indossa abiti trasandati macchiati di vino di buon tessuto e fattura; età apparente 35 anni (età reale 24).

Oceansend: Questa città è governata da *Re Yarvik il Giusto* (G9, L). Il padre di Yarvik era il governatore Thyatiano di Oceansend; sua madre, la moglie nordica del governatore. Quando circa 40 anni fa Alphatia attaccò Thyatis, Yarvik, che allora aveva 25 anni, ottenne il sostegno del padre ed assunse il titolo di Re di Oceansend, proclamando l'indipendenza della città da Thyatis. Thyatis non si è mai mossa per riconquistare la città, ma, negli ultimi anni, ha incrementato il numero di spie, di diplomatici e di ricattatori ad Oceansend. Burbero, terribilmente onesto ed ostinatamente indipendente, Yarvik è un buon re per Oceansend. Ericall gli piace e potrebbe allearsi con lui, ma solamente nel caso in cui Yarvik possa mantenere il titolo di Re. Aspetto: altezza circa 1,83, peso circa 82 chilogrammi, in buona forma nonostante l'età; capelli castani ed occhi azzurri, grandi baffi; carnagione chiara delle Terre del Nord; preferisce indossare indumenti di buona qualità, comodi e poco appariscenti, dai colori delicati; età 65 anni.

Utilizzo nella Campagna

Il Norwold rappresenta una Terra di Opportunità per i Personaggi Giocanti, specialmente per i PG Alphatiani. È una terra ove i PG possono fondare i loro possedimenti sotto il governo globale di Re Ericall; questi è alla ricerca di buoni, onesti ed affidabili eroi a cui affidare il governo dei possedimenti del Norwold.

Questo luogo rappresenta anche il pomo della discordia tra Alphatia e Thyatis, in quanto entrambi gli imperi ne rivendicano la sovranità. Attualmente è sotto il controllo di Alphatia; Thyatis starà senza dubbio elaborando qualche piano per prenderne il possesso. I PG potrebbero essere i governanti di un possedimento che difendono la terra dai Thyatiani o ai quali i Thyatiani hanno promesso dei possedimenti se li aiuteranno nella conquista del paese.

Il Norwold, in questo senso, essendo in gran parte inesplorato, rappresenta anche una Terra di Opportunità. Non si sa quali antiche città, razze da lungo tempo scomparse, bizzarri mostri locali ed altre sorprese potrebbero essere trovati in quei fitti boschi gelidi.

Sono state stampate diverse avventure sul

Norwold e sulle sue relazioni con i due grandi imperi; tra queste sono incluse l'M1, *Nel Maelstrom*; l'M2, *La Vendetta di Alphaks*; ed il CM1, *La Prova dei Signori della Guerra*. Tutte queste avventure approfondiscono i PNG e le situazioni presentate in questa sezione.

Ochalea

Ochalea viene riportata sulla mappa a pagina 78.

La Storia

Colonizzata nei secoli successivi all'Approdo Alphatiano da Alphatiani comuni senza alcun potenziale magico, Ochalea crebbe fino a diventare un dominio dalla mentalità indipendente composto da gente che lavora duramente. Le preoccupazioni dei chierici tennero occupata la popolazione in luogo degli interessi magici e gli Ochaleani divennero persone molto riservate e molto studiose, dedite a venerare gli Immortali.

Nei cinque secoli precedenti la prima Guerra Thyatiana/Alphatiana, Ochalea forniva un sacco di grano e di bestiame all'Impero Alphatiano. Durante quella guerra, però, il re Ochaleano scorse l'opportunità di offrire la completa indipendenza alla sua nazione ed entrò in combutta con Re Lucinius. Si trattò di una buona decisione e la magia clericale Ochaleana aiutò Lucinius a conseguire l'indipendenza Thyatiana. Tuttavia, quando Lucinius divenne re, fu ucciso dal Generale Zendrolion - ed in pratica, prima che gli Ochaleani realizzassero di aver vinto la loro guerra, furono occupati dalle truppe imperiali Thyatiane e governati da un re nominato dai Thyatiani.

Sin da quei secoli, Ochalea è rimasta una regione Thyatiana; viene considerata come un Granducato all'interno dell'Impero.

La Cultura

Gli Ochaleani sono persone tranquille e riservate che danno grande importanza alle buone maniere ed ai comportamenti appropriati. Gli Ochaleani non approvano che le donne possano compiere avventure - ma non possono interferire legalmente quando una donna Ochaleana adulta intraprende la vita militare o la vita da avventuriera.

Ad Ochalea, i maghi sono tollerati, ma non graditi o degni di fiducia. Anche i ladri la cui identità sia nota vengono guardati con sospetto, così come i semi-umani. Solo i guerrieri ed i chierici umani si guadagnano la fiducia degli Ochaleani.

La Geografia

Come si può vedere sulla mappa, Ochalea è una lunga isola ricurva separata dall'Isola dell'Alba da uno stretto largo appena circa 80 chilometri. È un'isola collinare molto rocciosa, non bella, ma produttiva dal punto di vista agricolo.

Vi sono molte centinaia di villaggi e paesini, ma una sola vera città:

Beitung: Popolazione 50.000 abitanti (la Città di Beitung) più 75.000 (il territorio circostante). Questa era la vecchia capitale del re Ochaleano ed ora è la capitale dell'Arciduca Ochaleano. Vanta un'elegante architettura dai tetti spioventi, degli edifici e dei templi dedicati agli Immortali dalla progettazione elaborata. Anche qui vi è una fortezza navale Thyatiana.

I Personaggi

L'Arciduca Teng Lin-Dieu (C36, L, dell'Immortale Koryis) è il governante in carica di Ochalea. Egli è uno studioso riservato, ma cordiale, che governa bene il suo ducato sull'isola, e si considera tanto Thyatiano, quanto Ochaleano. La sua vita è incentrata sulla comprensione dei veri desideri di Koryis e sull'insegnare agli Ochaleani ad orientarsi per raggiungere questi obiettivi. Aspetto: altezza circa 1,78 metri, peso circa 73 chilogrammi; discendenza Ochaleana (pelle ramata, occhi a mandorla, come gli Alphatiani comuni), capelli ed occhi castani; lineamenti molto corrucciati ed occhi socchiusi a causa della miopia; indossa anonimi abiti Ochaleani, ma di colore verde giada reale; età 40 anni.

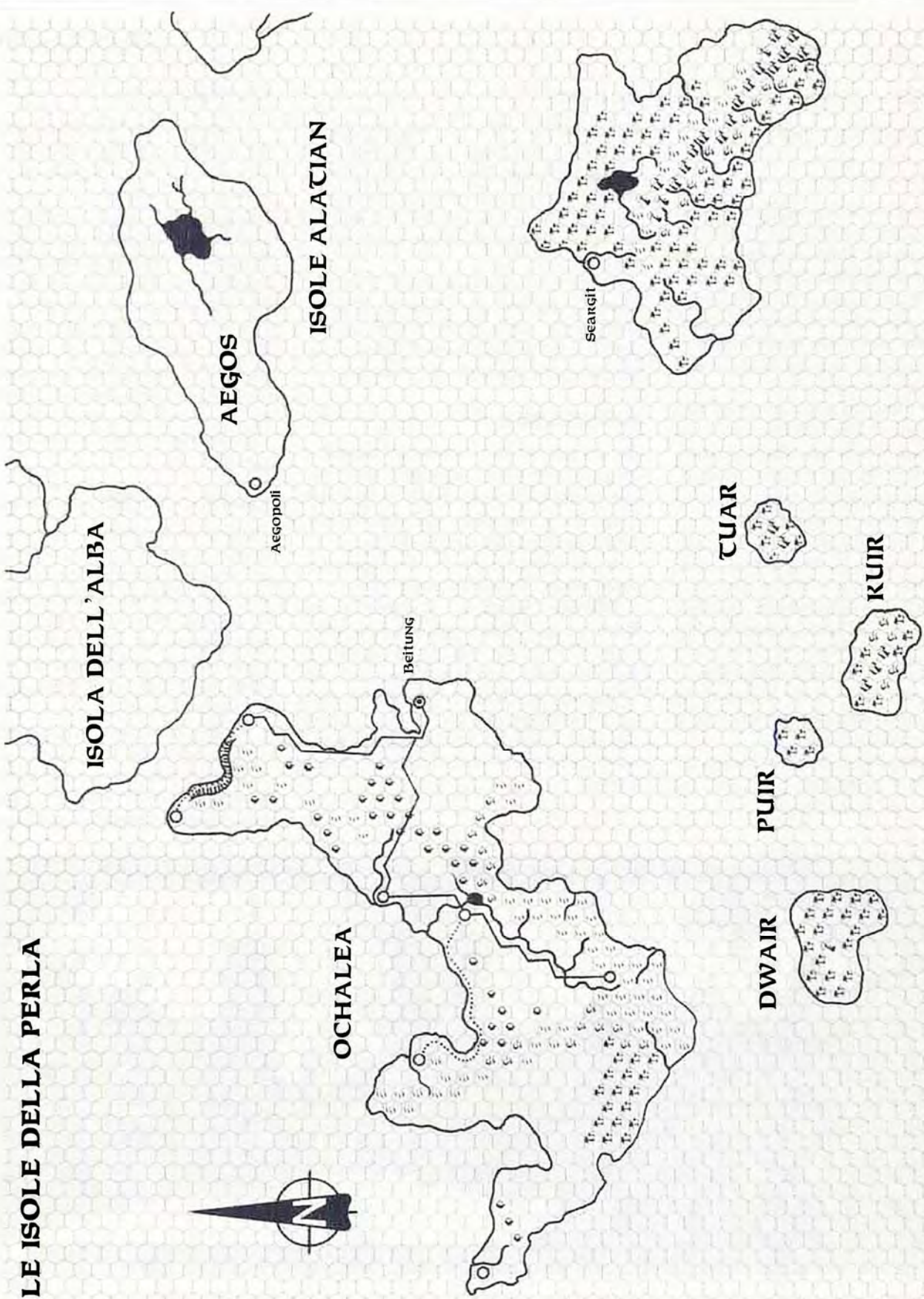
Utilizzo nella Campagna

Per i Personaggi Giocanti, Ochalea rappresenta una terra esotica da visitare - una terra con un'atmosfera e dei riferimenti all'oriente. È un luogo in cui voi, il DM, ove potrete metterli in difficoltà, dal momento che le loro azioni ed i loro modi potrebbero essere considerati maleducati secondo la mentalità degli Ochaleani legata all'educazione e ove i loro migliori sforzi per correggere i loro errori potrebbero portarli a compiere solamente altri guai.

Si tratta anche di una terra dove anche le amicizie delle persone sono vincolate da rigidi costumi - per esempio, le giovani donne che vorrebbero diventare delle avventuriere, ma che esitano a farlo per non sfidare la tradizione.



LE ISOLE DELLA PERLA





Le Isole della Perla

Ochalea viene riportata sulla mappa a pagina 78.

La Storia

Tanto tempo fa, probabilmente al tempo dell'Approdo Alphatiano (1000 PI), degli esploratori dalla pelle nera, provenienti da un luogo molto, molto lontano ad est, scoprirono e colonizzarono queste isole. L'origine di questi esploratori è ignota; potrebbero essere partiti dalla remota Tangor (vedere la mappa riportata nel *Libro del DM del Set Master*) o anche più ad est, al largo della mappa del Mondo Conosciuto.

Queste genti chiamarono l'isola più grande dell'arcipelago Nuar (da un'antica parola nella loro lingua, Nu-ar, che vuol dire "Patria d'Occidente") ed infine chiamarono sé stessi Nuari.

Alla fine, gli Alphatiani scoprirono l'esistenza di queste mirabili genti e, come da loro costume, decisero di aggiungere i Nuari al loro Impero. Anche se erano dei grandi guerrieri, i Nuari non poterono resistere alla magia degli Alphatiani e così soccomberono.

Tuttavia, quando la rivoluzione Thyatiana del 2 PI offrì loro una speranza per riottenere la libertà, i Nuari si unirono nella lotta con i Thyatiani, ma, come avvenuto per gli Ochaleani, anche i Nuari furono traditi dal Generale Zendrolion nel momento in cui uccise Re Lucinius ed i re Nuari ed Ochaleano... ed inviò le forze di occupazione a Nuar.

Circa una ventina di anni dopo, quando

Zendrolion morì, sembrò come se i Nuari sarebbero stati in grado di conquistare di nuovo la loro indipendenza. Tuttavia, l'Imperatrice Valentia la Giustiziera, un astuto politico, aveva appreso molto sulla psicologia dei Nuari e di conseguenza agì d'astuzia. Redasse la sua Proclamazione dei Cittadini e poi, in un consiglio segreto tenuto con il figlio del precedente re Nuari, invitò formalmente i Nuari nel suo Impero - che vi aderirono di loro spontanea volontà e come Cittadini a pieno titolo, senza alcuna coercizione.

Se il nobile Nuari avesse rifiutato, è probabile che Thyatis avrebbe semplicemente occupato di nuovo Nuar - dopo tutto, quella sorta di inganno fa parte della cultura Thyatiana. Ma non lo fece; dopo una dovuta riflessione accettò e da quel momento i Nuari sono stati Cittadini di Thyatis.

La Cultura

La descrizione della cultura dei Nuari riportata nel capitolo "Una Panoramica di Thyatis" del *Libro Secondo* risulta sostanzialmente corretta. Queste genti sono votate a diventare i più grandi uomini e donne possibili. Sono una razza composta da persone brillanti, eruditi guerrieri e contadini che in larga parte sanno leggere ed hanno un disprezzo nazionale per la pigrizia e per le menzogne.

Vi sono alcuni indizi nei registri e nel folclore Nuari che una volta i Nuari fossero una società matriarcale, ma, quando finirono in mano Alphatiana, adottarono i principi Alphatiani sulla parità dei sessi.

La Geografia

Sulla mappa si può osservare come le Isole della Perla siano composte da cinque isole piuttosto grandi (Nuar, la più grande, è anche quella più lontana ad est). In questo arcipelago vi sono anche molte isole più piccole - queste isole sono troppo piccole per essere visualizzate sulla mappa ordinaria e siete incoraggiati ad aggiungere tutte le isolette che desiderate per la vostra campagna.

Le Isole della Perla sono un'arcipelago vulcanico, ma la maggior parte dei vulcani sono inattivi - con l'eccezione del Monte Morimoru al centro della grande isola di Nuar, che ogni cinquant'anni erutta un po' di lava, cenere e gas velenosi. Quasi ogni isola dell'arcipelago è composta da una giungla subtropicale che circonda un solitario e roccioso picco vulcanico.

Gli isolani vivono in piccoli villaggi sparpagliati uniformemente in tutto l'arcipelago. Vi è una sola grande comunità:

Seargit: Popolazione 5.000 abitanti. Questo è il porto della Marina Militare Thyatiana dal quale le imbarcazioni navali solcano i mari per tenerli al sicuro dai pirati, per mantenere aperte le rotte commerciali e per dare un'occhiata al traffico navale Alphatiano che scende dalle Alatian. Questa è anche la principale stazione commerciale per il commercio delle perle provenienti dalle Isole della Perla; i commercianti provenienti da Alphatia, Thyatis e dalle Gilde di Minrothad attraccano tutti qui per mercanteggiare per le splendenti perle.

Altri Territori

I Personaggi

Il governatore delle Isole della Perla è:

L'*Arciduca Nurokidu Nuar* (L36, (Rake), L). Nurokidu (non consente a nessuno di chiamarlo con il suo titolo) è l'ultimo sovrano di una lunga serie di leader Nuari. È uno dei "ladri non ladri" (Rake) descritti nel capitolo "Creazione del Personaggio" del *Libro Secondo*. Egli ama le avventure, la navigazione, l'esplorazione di tutte le piccole isole dell'arcipelago ed insegnare ai bambini a raggiungere la magnificenza. Sua moglie è morta da tempo e non è mai stata in grado di procreare; queste sono le uniche macchie scure della sua vita altrimenti felice. Aspetto: altezza circa 1,83 metri, peso circa 70 chilogrammi; origini da nativo isolano (pelle nera); capelli ed occhi neri; indossa il gonnellino bianco e senza fronzoli tipico delle Isole della Perla e numerose collane di conchiglie colorate; 50 anni.

Utilizzo nella Campagna

All'interno di una campagna, le Isole della Perla rappresentano un punto di raccolta per i personaggi per fargli vivere delle avventure nel lontano oriente. Magari verranno assoldati per esplorare le terre lontane, per scoprire da dove veniva originariamente la gente Nuari. Le Isole della Perla rappresenterebbero anche un primo logico obiettivo di conquista per le marine dei territori insulari dell'estremo oriente (presumibilmente come Oceania e Cestia; vedere la mappa delle copertine interne del *Libro del DM del Set Master*).

Se volete, potete utilizzare il vulcano attivo di Nuar come un portale per il Piano del Fuoco.

Qeodhar

Qeodhar appare sulla mappa a pagina 69.

La Storia

Qeodhar è un regno insulare nel lontano oriente colonizzato secoli fa dalla stessa razza umana degli Yannivey che una volta popolavano l'intera Alphatia. Per via del freddo e delle montagne, Qeodhar fu ignorata dagli Alphatiani come l'arcipelago Yannivey durante i secoli di espansionismo imperiale Alphatiano. Cinquecento anni fa, il re di Qeodhar giurò fedeltà all'Impero con la speranza che il commercio con l'Impero sarebbe incrementato (cosa che avvenne) e che avrebbe incoraggiato potenti maghi Alphatiani ad immigrare sull'isola ed a renderla più vivibile (cosa che non avvenne).

Da allora, Qeodhar ha avuto una

singolare storia anonima come dominio controllato dagli Alphatiani. Porta avanti un attivo commercio delle pelli di foca con gli Alphatiani; i suoi balenieri sono uguali a quelli di qualunque altro posto in queste acque. Qeodhar ha inviato forze navali per aiutare Alphatia nelle guerre. Ha resistito agli attacchi di qualche sconsiderato gigante dei ghiacci che solcava i mari da Forsthaven. E questo è tutto.

Il nuovo re, il "Barone" Norian, crebbe in questo ambiente noioso e, quando salì al trono, promise che avrebbe reso Qeodhar una potenza da non sottovalutare all'interno dell'Impero. Egli progettava di sposare una figlia dell'Imperatrice Eriadna, di impressionare le corti di Alphatia con i suoi modi affascinanti e grazie al suo nobile portamento ed aiutare Qeodhar ad ottenere la reputazione di brillante marineria che meritava.

Sfortunatamente per il suo piano, gli Alphatiani non nutrono alcun rispetto nei confronti dei non utenti di magia, Eriadna non volle che lui avesse nulla a che fare con sua figlia, i suoi sforzi per comportarsi in "modo affascinante" vennero considerati come insolenti ed arroganti e le acque gelide intorno a Qeodhar semplicemente non sono ricolme di mostri marini e di pirati - lasciandogli molto poco da fare in patria per la sua flotta marina.

La Cultura

La cultura, se così può essere chiamata a Qeodhar, è legata alla "sopravvivenza dei pescatori." La maggior parte delle persone di Qeodhar sono pescatori, cacciatori di balene e cacciatori di foche; queste persone lavorano, vivono nei loro villaggi e girano per i loro affari in un modo singolarmente disinteressato. A Qeodhar sono pochi quelli che sanno leggere e scrivere; molti sono degli eccellenti artigiani nella lavorazione delle pelli di foca e nella realizzazione di oggetti con le ossa di balena.

La Geografia

L'isola è dominata nella parte centrale da alte e fredde montagne. Queste montagne mantengono la città da Farend al riparo da tutto il peso dei venti del nord, ma limitano anche la quantità di terre coltivabili sull'isola.

L'Arcipelago Yannivey

L'Arcipelago Yannivey appare sulla mappa a pagina 69.

La Storia

Prima che gli Alphatiani facessero il loro Approdo sul Mondo Conosciuto, l'isola ora chiamata Alphatia era la patria degli umani chiamati *Yanifey*. Queste tribù primitive dalla carnagione chiara e dai capelli chiari creavano i loro arnesi da guerra con la pietra e si combattevano a vicenda per tutto il tempo.

Quando giunsero gli Alphatiani, la maggior parte delle tribù Yanifey furono soggiogate ed i loro guerrieri trasformati in schiavi dell'Impero. Alcuni fuggirono all'interno delle loro canoe a bilanciere* verso le gelide e sterili isole a nord - isole che alla fine divennero note come l'Arcipelago Yannivey.

Qeodhar, la più occidentale delle Yannivey, era anche l'isola più ricca grazie ad un fiorente commercio con gli Alphatiani. Tuttavia, le altre isole erano delle semplici isole rocciose ove i superstiti delle tribù Yanifey potevano mandare avanti le loro misere esistenze con la pesca.

Alla fine, le isole Yannivey divennero note come rifugio per fuorilegge. Coloro che fuggivano dall'Impero, per mettersi in salvo si recavano in queste fredde isole ed acque inesplorate. Gradualmente, la popolazione divenne un miscuglio di razze dalla pelle chiara degli Yannivey e dai capelli castani degli Alphatiani; al giorno d'oggi, gli Yannivey hanno una carnagione

olivastra ed i capelli biondo-rossicci che ingrigiscono in giovane età.

Attualmente, le isole Yannivey sono ancora più note come un paradiso per i latitanti. I criminali Alphatiani fuggono lì, vi si nascondono per alcuni mesi o anni, mangiano talmente tanto pesce da diventare matti, cambiano i loro nomi ed il loro aspetto e ritornano nel mondo civilizzato.

* ndt. La canoa a bilanciere o canoa polinesiana, detta anche *outrigger*, è il tipo di canoa tradizionale dei popoli dell'Oceania, ma molto diffusa anche nell'Oceano Indiano. È caratterizzata da un galleggiante laterale, detto bilanciere, collegato allo scafo da un certo numero di traverse.

La Cultura

La vita è dura nelle isole Yannivey. Le comunità umane, costituite quasi esclusivamente da guerrieri e ladri, sono piccole e dominate sempre da qualche caparbio criminale senza scrupoli. I nuovi arrivati in queste isole dovranno dimostrare qualche autentico talento con la pesca o nell'attività criminale o verranno uccisi, spogliati dei loro beni e gettati nel gelido mare.

Ogni villaggio ha una classe dirigente composta da uomini e donne che vivono con la spada e che spesso hanno qualche nave di medie dimensioni per le imprese piratesche. Ciascun villaggio viene in gran parte sostenuto dai laboriosi pescatori che devono pagare delle percentuali troppo elevate di quello che riescono a pescare ai governanti per la loro "protezione."

Nessuno - tranne i discendenti delle tribù

originarie Yanifey - rimane nelle isole Yannivey più a lungo di quello che deve e così un villaggio, nel giro di un anno, potrebbe veder passare in rassegna da due a sei nuovi governanti e consigli governativi.

La Geografia

Queste isole sono delle fredde isole brulle e rocciose separate da profondi canali di acque infide. In tutto l'Arcipelago Yannivey non esistono comunità di alcuna dimensione.

I Personaggi

Un tipico PNG Yannivey che è possibile incontrare è:

Toriath il Nero (G12, C). Toriath, un brigante Alphatiano, fu condannato alla schiavitù per dei crimini contro i mercanti di Aasla, ma riuscì a fuggire dalla galera dove stava scontando la sua pena. Fuggì alle isole Yannivey e prese il posto di un criminale che governava in quel tempo in un villaggio di 75 anime. Rinominò il villaggio in Toriath, come aveva fatto il precedente governante con il proprio nome. Toriath è sempre alla ricerca di pirati e ladri esperti da aggiungere alla sua minuscola banda; se riuscirà a mettere in piedi una forza abbastanza consistente, sarà in grado di tornare di nuovo alla pirateria a tempo pieno ed a lasciarsi la sua isola alle spalle. Toriath è incline a terribili attacchi di collera e capricci, non tollera la disobbedienza ed aspira a crearsi un proprio harem - a comunicare dal primo Personaggio Giocante donna attraente che incontrerà. Aspetto:



Altri Territori

Altezza circa 1,75 metri, peso circa 77 chilogrammi; carnagione da Alphatiano "puro" (pelle chiara); capelli neri (forte calvizie), baffi, barba ed occhi neri; indossa una logora uniforme di marina presa dall'ultimo uomo che ha ucciso; età 45 anni.

Utilizzo nella Campagna

L'Arcipelago Yannivey può essere un posto ove inviare i Pg per fargli svolgere qualche compito sgradevole - per necessità, o per i quali saranno ben retribuiti. Tali compiti comprendono: fuggire dalle autorità per via di condanne pendenti (fasulle o reali);

trovare il figlio di un importante Alphatiano, il figlio e la sua imbarcazione saranno scomparsi nelle acque dell'Arcipelago Yannivey; catturare un noto criminale fuggito nell'Arcipelago Yannivey; trovare un famoso eremita che si stabilì qui diversi anni fa appositamente per dileguarsi dagli avventurieri; e così via.

La Campagna

In questo capitolo parleremo di alcune regole e linee guida che dovrebbero rendere più facile al DM lo svolgimento delle campagne negli imperi di Thyatis ed Alphatia.

Movimento e Combattimento Aereo –

I Thyatiani hanno la Flotta Aerea di Retebius ed i Cavalieri dell'Aria. Gli Alphatiani possiedono delle gigantesche navi e macchine volanti. Non c'è da meravigliarsi che vi siano stati diversi scontri aerei tra i due imperi... o che i vostri Personaggi Giocanti di entrambi gli imperi si ritroveranno in qualche sorta di combattimento aereo, magari anche solo con un mago volante che spara sulle truppe di terra.

Se desiderate che i vostri giocatori siano ben preparati nelle regole sul movimento ed il combattimento aereo, potete fargli leggere questo capitolo. In caso contrario, potranno basarsi sulle informazioni fornite loro nel capitolo "I Cavalieri di Thyatis," mentre solamente voi conoscerete tutta la verità.

Movimento Aereo e Scala –

Nello svolgimento dei combattimenti aerei si utilizzano le ordinarie schede esagonali da 21 mm o 25 mm per rappresentare il campo di battaglia aereo ed il suolo sottostante. Ogni esagono rappresenta una distanza di 3 metri. Per una scala per i combattimenti più vasta, utilizzate esagoni da 5 mm e disegnate i percorsi dei combattenti in volo sulla carta; per questa scala le miniature risulteranno troppo ingombranti.

Le battaglie aeree vengono condotte secondo le normali sequenze di combattimento e di scala temporale.

Utilizzate la minitaura che rappresenta il personaggio che pilota per rappresentare sia il personaggio che la cavalcatura. Se l'oggetto volante è una struttura più grande, come una nave o una costruzione volante, ritagliate un pezzo di carta o di cartone per realizzare questa costruzione secondo la scala corretta - la dimensione di un esagono pari a 3 metri (da centro a centro).

Virata

In base a queste regole, consideriamo ogni mostro o vascello volante sulla base della sua velocità in volo (questa è rappresentata solo dal suo punteggio di "Movimento" riportato nella descrizione del mostro, qui chiamato Velocità Aerea) e la sua agilità nell'aria (chiamata Fattore di Manovrabilità. Queste due caratteristiche

determinano l'abilità nel volo della cavalcatura o del vascello.

Il Fattore di Manovrabilità

Il Fattore di Manovrabilità è il numero di manovre che un mostro o un vascello può effettuare in un round. Una manovra implica un cambio di direzione di 30 o 60 gradi o l'inizio di un'ascesa o di una picchiata.

Esempio: Il gargoyle è un famoso mostro volante. Sul diagramma riportato più avanti all'interno di questo capitolo, il gargoyle ha una Velocità Aerea di 15 metri/round ed un Fattore di Manovrabilità di 3. Pertanto, in un normale round di combattimento, il gargoyle può muoversi di 15 metri, nel corso del suo movimento di 15 metri, ed è in grado di compiere tre manovre. Il gargoyle potrebbe volare dritto avanti a sé per 3 metri, compiere una manovra per virare di 60 gradi a sinistra, compiere una manovra per iniziare un'ascesa, volare per ulteriori 6 metri e compiere una manovra per stabilizzarsi nel volo orizzontale e volare per ulteriori 6 metri in quel modo. Totale: volato per 15 metri, compiute tre manovre.

Tutti i mostri ed i vascelli volanti devono spostarsi in multipli di 3 metri tra le manovre. Tutte le distanze coperte durante l'ascesa devono essere calcolate in multipli di 6 metri. In caso contrario, sarebbe troppo problematico tenere traccia delle distanze coperte.

La continuazione di una vecchia manovra non costituisce l'inizio di una nuova manovra. Diciamo che un mostro volante inizi a prendere quota. Quella deve essere considerata una manovra. Tuttavia, nel round successivo, il mostro continua la sua ascesa. Questa non deve essere considerata come una nuova manovra - si tratta della continuazione di quella precedente. Comunque, se la bestia si stabilizza nel volo orizzontale, quella viene considerata come una nuova manovra.

Uso della Competenza

La prima manovra eseguita in qualsiasi round di combattimento è solitamente "gratuita" - se il cavaliere o il pilota è cosciente ed il mostro o la nave reattiva, la manovra riesce automaticamente.

Tuttavia, se:

(a) questa è la seconda o un'ulteriore manovra di quel mostro o di quella nave nello stesso round; o

(b) il cavaliere o il pilota ha subito un decimo dei suoi Punti Ferita totali di danno nel corso dell'ultimo round; o

(c) il cavaliere o il pilota ha subito la metà (per eccesso) de suoi Punti Ferita totali

di danno; o

(d) il cavaliere e la bestia stanno decollando o atterrando in una qualunque situazione davvero difficile (ad esempio, con dei violenti venti trasversali); o

(e) si verifica una qualunque circostanza che il DM ritenga che possa rendere le manovre difficoltose (forti piogge, cavalcatura spaventata, ecc...); a quel punto:

Il cavaliere o il pilota dovrà effettuare un controllo sull'appropriata competenza - la competenza Cavalcare pertinente al mostro cavalcato o un controllo nella competenza Pilotare quando si vola su una nave volante.

Esempio: Ser Tristosius sta cavalcando un pegaso. Il pegaso ha una Velocità Aerea di circa 48 metri/round ed un Fattore di Manovrabilità di 3. Tristosius intende spostarsi in questo modo durante questo round: volare per 9 metri dritto dinanzi a sé, iniziare una normale ascensione per ulteriori 12 metri, poi compiere un'improvvisa virata verso destra di 60 gradi e proseguire per i restanti 27 metri. Tristosius e la sua cavalcatura sono entrambi illesi e non spaventati.

Il DM consente al pegaso di volare per i 9 metri in rettilineo senza problemi - questo volo non costituisce una manovra. Consente al pegaso di compiere l'ascesa senza problemi; questa è la sua prima manovra. In seguito, Tristosius dovrà effettuare un controllo sulla sua competenza Cavalcare Pegasi per ogni virata di 60 gradi compiuta.

Il fallimento di un controllo in Cavalcare può comportare un sacco di cose; un po' più avanti in questa sezione viene riportata una tabella con degli esempi di quello che potrebbe accadere.

Esempio: Tristosius deve effettuare due controlli in Cavalcare. Egli effettua con successo il primo senza problemi - ma effettua un 20 naturale con il secondo tiro, un fallimento catastrofico! Il DM guarda la tabella relativa alla Perdita del Controllo, riportata più avanti in questa sezione, e scopre che Tristosius è stato sbalzato di sella. Tristosius dovrà affidarsi ai suoi dispositivi magici - se ne possiede qualcuno - per scendere fino a terra in modo sicuro.

Velocità di Ascensione

Quando un pilota/cavaliere decide che la propria cavalcatura o vascello deve compiere una manovra di *ascesa*, in realtà è deciso a scambiare una parte della Velocità Aerea dell'oggetto volante per procedere in avanti per salire di quota. È per questo che gli oggetti in ascensione salgono con incrementi di 6 metri, come descritto sopra.

Sono disponibili tre tipologie di ascensione: l'Ascensione con Una Manovra, l'Ascensione con Due Manovre e

La Campagna



l'Ascensione con Tre Manovre.

ASCENSIONE CON UNA MANOVRA

L'Ascensione con Una Manovra è un'ascensione morbida e graduale. Nel corso di questa manovra, metà dei 6 metri di incremento del movimento di un oggetto sono destinati all'avanzamento in avanti e l'altra metà all'ascensione - e la metà di quell'importo rappresenta la reale distanza di ascensione. Pertanto, quando destinate 6 metri ad un'Ascensione con Una Manovra, vi spostate di 3 metri in avanti e guadagnate 1,5 metri di quota.

Se utilizzate un importo dispari di Velocità Aerea per un'Ascensione con Una Manovra, la distanza extra verrà persa. Ad esempio, se destinate 15 metri di movimento per un'Ascensione con Una Manovra, che viene valutata con incrementi di 6 metri, in realtà state assegnando due incrementi di 6 metri e perdendo 3 metri di distanza. Se passate da una manovra a più manovre potete utilizzare quei 3 metri di movimento, senza doverlo perdere.

ASCENSIONE CON DUE MANOVRE

L'Ascensione con Due Manovre è più ripida, con un'ascesa con un'angolazione di

45 gradi. Come suggerisce il nome, richiede due manovre di Ascesa per poter essere effettuata. Con questa ascesa, gli incrementi relativi al vostro movimento in volo devono essere di 9 metri. Ogni incremento di 9 metri consente all'aviatore di volare in avanti per 3 metri e di salire di quota di 3 metri.

Come per l'Ascensione con Una Manovra, se utilizzate una velocità di movimento non standard nell'Ascensione con Due Manovre, perderete il movimento supplementare. Ad esempio, destinando 21 metri, perderete gli ultimi 3 metri di movimento, in quanto l'Ascensione con Due Manovre viene valutata con incrementi di 9 metri.

ASCENSIONE CON TRE MANOVRE

L'Ascensione con Tre Manovre è molto ripida, si tratta di una manovra di ascensione difficile. Come suggerisce il nome, richiede tre manovre di Ascesa per poter essere effettuata. Con questa ascesa, gli incrementi relativi al vostro movimento in volo devono essere di 15 metri. Ogni incremento di 15 metri consente all'aviatore di volare in avanti per 3 metri e di salire di quota di 6 metri.

Come per l'Ascensione con Una

Manovra, se utilizzate una velocità di movimento non standard nell'Ascensione con Tre Manovre, perderete il movimento supplementare. Ad esempio, destinando 36 metri di movimento per compiere un'Ascensione con Tre Manovre, che viene valutata con incrementi di 15 metri, perderete gli ultimi 6 metri di movimento.

Il DM ha il diritto di vietare ad alcune tipologie specifiche di mostri di tentare un'Ascensione con Tre Manovre; questa rappresenta una prova terrificante per qualsiasi mostro alato.

ESEMPIO DI ASCENSIONE

Tristosius è in groppa al suo pegaso - le sue zampe sono un po' più lente, ma in compenso la sua esperienza è aumentata. Il suo pegaso vola ancora ad una velocità di movimento di 48 metri ed ha un Fattore di Manovrabilità di 3.

Tristosius decide di dedicare un intero turno ad un'Ascensione con Una Manovra. Ordina al suo pegaso di eseguire quella manovra. Ogni 6 metri di movimento si sposta in avanti di 3 metri e guadagna 1,5 metri di quota; dal momento che il pegaso ha 48 metri da "impiegare," ne consegue un movimento in avanti di 24 metri ed una salita in quota di 12 metri.

Egli decide di compiere un'ascensione più ripida nel round successivo - aggiunge una manovra di Ascensione a questa Ascensione con Una Manovra, facendola diventare un'Ascensione con Due Manovre. Poiché questa rappresenta la sua prima manovra di Ascensione in questo nuovo round, non deve effettuare il controllo su Cavalcare. Con questo tipo di ascesa, egli utilizza 9 metri per muoversi in avanti di 3 metri ed ottenere 3 metri di quota. Egli utilizza tutti i 48 metri della Velocità Aerea in questo modo; e quindi in questo round il pegaso si muoverà in avanti di 15 metri e salirà in quota di 15 metri. I rimanenti 3 metri di movimento andranno persi, poiché sono inferiori all'incremento standard di 9 metri.

Tristosius decide di effettuare un'ascensione ancora più ripida nel round successivo ed aggiunge un'ulteriore manovra di Ascensione - il pegaso ora deve eseguire un'Ascensione con Tre Manovre. Dal momento che in questo nuovo round questa rappresenta la prima manovra di Ascensione, non richiede un controllo in Cavalcare. Con questo tipo di ascesa, egli utilizza 15 metri per muoversi in avanti di 3 metri ed ottenere 6 metri di quota. Egli utilizza in questa ascesa tutta la Velocità Aerea del suo pegaso. Il pegaso si muoverà in avanti di 9 metri e salirà in quota di 18 metri. Trattandosi di un'ascensione molto ripida, il DM potrebbe decidere che il pegaso dovrà faticare strenuamente per eseguire questa ascensione. Anche in questo caso, 3 metri dei 48 metri della normale Velocità Aerea del pegaso andranno perduti in questo round.

Nel round successivo, Tristosius decide di stabilizzarsi. Al momento sta eseguendo un'Ascensione con Tre Manovre e quindi impiegherà tre manovre per rimettersi in volo orizzontale. In questo round, Tristosius dovrà effettuare un controllo in Cavalcare per la seconda e la terza manovra ed avere successo in entrambi i controlli.

Nel round successivo, Tristosius decide follemente di riprendere l'Ascensione con Tre Manovre in un solo round. All'inizio del round esegue tre manovre di Ascensione ed utilizza tutta la Velocità Aerea del pegaso per eseguire quella ripida ascesa. In questo round, Tristosius dovrà effettuare un controllo in Cavalcare per la seconda e per la terza manovra - e fallirà nel suo primo tiro. Il DM controllerà sulla tabella relativa alla Perdita del Controllo e stabilirà che, a causa delle circostanze di questo volo, il pegaso si ritroverà in una situazione "di stallo" ed inizierà a cadere come un sasso - forse non ha la corporatura per effettuare questo tipo di ascesa ripida.

Parleremo in un altro momento della perdita e della ripresa del controllo - dopo

aver parlato della Picchiata.

Velocità di Picchiata

Come per l'Ascensione, esistono tre tipi di Picchiata.

Picchiata con Una Manovra

Nella Picchiata con Una Manovra, la bestia si muove in avanti di 3 metri per ogni 3 metri assegnati - ma perde anche 3 metri di quota. Questa cifra di 3 metri/round viene chiamata Velocità di Picchiata ed il giocatore deve tenerne traccia (il DM deve tener traccia di quella dei PNG).

Picchiata con Due Manovre

Nella Picchiata con Due Manovre, la bestia si muove in avanti di 3 metri per ogni 3 metri assegnati - ma perde anche 6 metri di quota. Questa cifra di 6 metri/round rappresenta la Velocità di Picchiata di questa manovra.

Picchiata con Tre Manovre

Nella Picchiata con Tre Manovre (chiamata anche Picchiata in Caduta), la bestia precipita dritta verso il basso - perdendo 60 centimetri di quota per ogni 30 centimetri destinati dalla sua Velocità Aerea e perde circa 350 metri per ogni round intero in cui mantiene questo tipo di picchiata.

In altre parole, la bestia è in caduta - una caduta controllata. Se la caduta non viene controllata (ad esempio, se la bestia è in stato di incoscienza o morta), non potrete destinare nessuna cifra della sua Velocità Aerea per la picchiata ed essa si limiterà a precipitare per l'intero round di circa 350 metri.

Opzioni per la Velocità di Picchiata

Se una bestia volante ha già utilizzato una parte della propria Velocità Aerea in questo round e successivamente decide di iniziare una picchiata, ovviamente, per la picchiata potrà utilizzare solamente la Velocità Aerea rimasta. Pertanto, se un pegaso ha già utilizzato 24 dei suoi 48 metri di Velocità Aerea in questo round, e decide improvvisamente di compiere una Picchiata in Caduta, effettuerà una picchiata di soli 48 metri (2 x i rimanenti 24 metri) - più i circa 350 metri realtivi ad un intero round di picchiata.

Se il DM lo desidera, può anche dividere la cifra dei 350 metri per l'ammontare del tempo rimanente nel round. Diciamo che un

pegaso si muove in avanti di 24 metri e poi decide di compiere una Picchiata in Caduta. I 24 metri rappresentano la metà del suo normale movimento per round, perciò il DM decide che la metà del round è già passata.

Il pegaso utilizza il suo movimento restante di 24 metri per compiere una Picchiata in Caduta e così compie una picchiata di 48 metri (24 metri x 2). Dal momento che una creatura in picchiata perde ulteriori 350 metri di quota per round, il pegaso perderà circa 175 metri (350 metri x 1/2) per la metà del round rimanente. Alla fine del round, avrà compiuto una picchiata di circa 223 metri.

Dal momento che l'ultima opzione è un po' complicata, la si raccomanda solo ai DM che amano arrembiare con la matematica.

Perdita e Recupero del Controllo

Abbiamo già stabilito che si può perdere il controllo quando non si riesce in un controllo sulla competenza Cavalcare o Pilotare. Che succede poi?

In primo luogo, bisogna vedere di quanto il pilota o il cavaliere abbia fallito il suo controllo sulla competenza. Per esempio, se questi ha un punteggio sulla competenza di 14, ma il risultato del suo tiro è un 16, avrà fallito il controllo di 2. Confrontate quel numero con la tabella riportata di seguito:

Tabella della Perdita del Controllo

Fallimento nel Tiro di	Cavalcatura/Mostro	Veicolo/Costruzione
1-2	Ignora ultima Manovra	Ignora ultima manovra (errore di controllo)
3-4	Manovra Accidentale (a scelta del DM)	Manovra Accidentale (a scelta del DM)
5-6	Incontrollabile per 1-3 round	Passa a Due Manovre fino al recupero del controllo
7-8	Si ritrova in una Picchiata in Caduta, poi incontrollabile per 2-12 round	Si ritrova in una Picchiata in Caduta fino al recupero del controllo
9 + *	Cavaliere sbalzato dalla cavalcatura**	Pilota scagliato via dal veicolo**

* Oppure un 20 naturale

** Se non può essere scagliato via, ha perso i sensi per 1-6 turni

Se il personaggio non è legato alla sua sella o non è fissato con una cinghia ad una sorta di sedile di controllo, per determinare quello che accade, bisogna aggiungere 3 al numero a causa del quale è stato fallito il controllo sulla competenza. Il fatto che il

La Campagna

personaggio "non fosse legato" ha contribuito al disastro aereo.

Di seguito viene riportato il significato delle brevi annotazioni relative al precipitamento:

Fallimento nel Tiro di 1-2: Se il personaggio è in groppa ad una cavalcatura, semplicemente la bestia non riesce a portare a termine l'ultimo ordine - sia che si rifiuti o lo ignori, o che non riesca a comprenderlo. Se il personaggio sta pilotando una nave volante, ha avuto un problema di breve durata con i controlli e la nave non ha risposto ai comandi. In entrambi i casi, la cavalcatura o la nave continua ad eseguire l'ultima manovra impartitagli. Nel round successivo, avrà le normali probabilità di rispondere ai nuovi ordini.

Fallimento nel Tiro di 3-4: Se il personaggio è in groppa ad una cavalcatura, questa non riesce ad eseguire la manovra in modo corretto ed invece esegue qualche altra manovra - scelta dal DM. Potrebbe trattarsi di una virata, di un'ascensione o di una picchiata indesiderata di qualunque genere fino all'ammontare del movimento rimanente alla bestia per questo round. Se il personaggio sta pilotando una nave volante, avviene la stessa cosa - ma per riacquisire il controllo del mezzo, il pilota deve effettuare un controllo sulla competenza. In caso di fallimento, i controlli risulteranno bloccati o

qualche altra calamità starà facendo in modo che la nave continui nella stessa direzione.

Fallimento nel Tiro di 5-6: Se il personaggio è in groppa ad una cavalcatura, la cavalcatura è molto recalcitrante e non risponde assolutamente agli ordini per 1-3 (1d3) round. Se il personaggio sta pilotando una nave volante, la manovra tentata sembra avere successo, ma la nave passa immediatamente ad una Picchiata con Due Manovre fino a quando il pilota non riacquisisce il controllo.

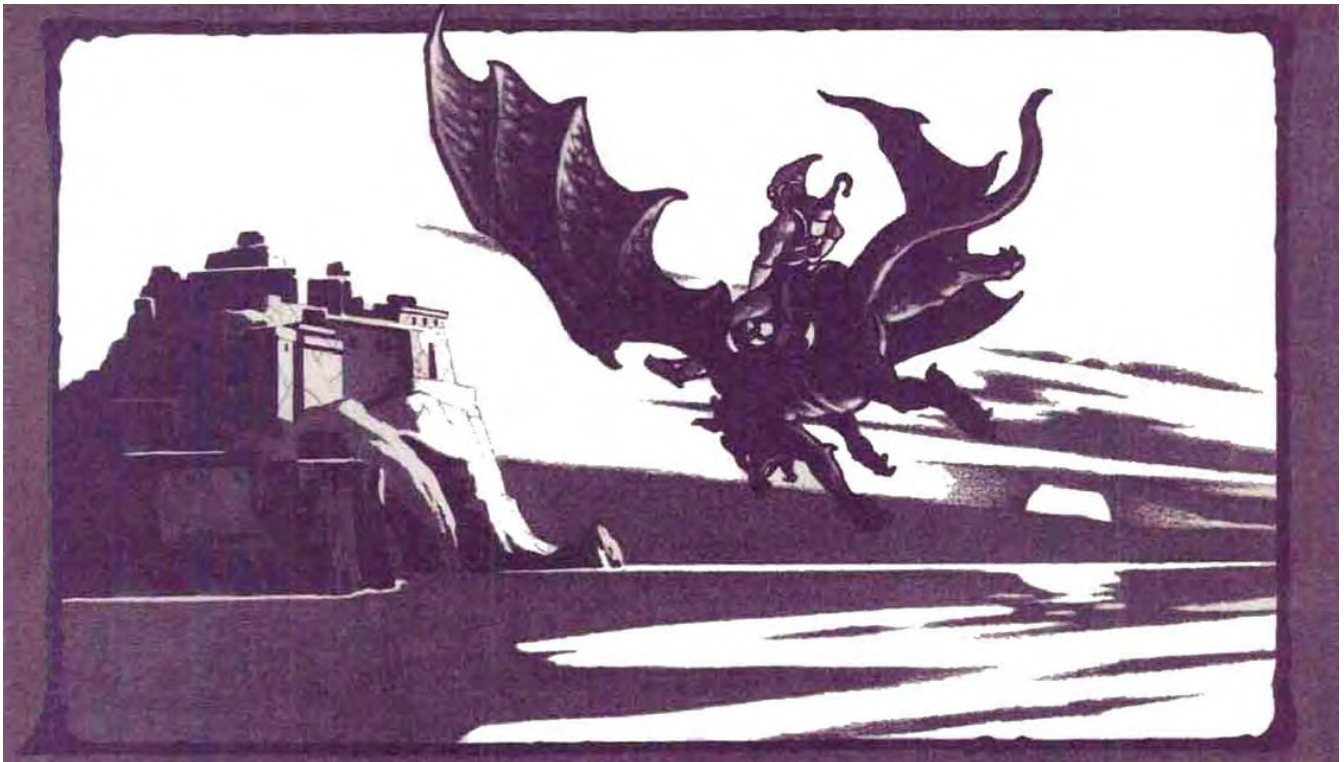
Fallimento nel Tiro di 7-8: Le cose iniziano a mettersi male. Se il personaggio è in groppa ad una cavalcatura, la sua manovra è fortemente farraginosa o scombussola la bestia. La bestia si ritrova a compiere una Picchiata in Caduta. Per tirarsi fuori da questa situazione può essere effettuato un tentativo alla fine del round, ed (in ogni round successivo) un numero di tentativi pari al suo Fattore di Manovrabilità. Il cavaliere non può aiutare la bestia - a meno che non abbia abbastanza magia da portare la bestia abbastanza in alto! Inoltre, quando la bestia riacquisirà il proprio controllo, sarà assolutamente ingestibile per 2-12 (2d6) round - e, durante quel periodo, farà esattamente quello che vuole (sotto il controllo del DM). Se durante questo periodo di tempo il cavaliere sarà particolarmente brutale con la bestia,

quest'ultima potrebbe tentare di sbalzarlo di sella! Se il personaggio sta pilotando una nave volante, la nave si ritrova a compiere una Picchiata in Caduta e resta in picchiata fino a quando non si recupera il controllo.

Fallimento nel Tiro di 9 o Più (oppure viene Tirato un 20 Naturale): Il pilota o il cavaliere, se è una cosa lontanamente fattibile, viene sbalzato via dalla sella. Anche se è legato alla sella o sta pilotando dall'interno di un abitacolo, i suoi vincoli potrebbero rompersi durante la violenta manovra e scagliarlo fuori dalla nave. Se il DM stabilisce che non può essere scagliato fuori, a quel punto, il cavaliere o il pilota sbatterà la testa su qualche protuberanza e cadrà in stato di incoscienza per 1-6 (1d6) turni interi.

Come Recuperare il Controllo

Una volta che un mostro ha perso il controllo del proprio volo, deve recuperarlo - fino a quando la bestia vola ancora per conto proprio, il cavaliere rappresenta solo un bagaglio aggiuntivo. Le creature volanti tendono a volare molto bene. Ognuna di queste creature ha l'equivalente di una competenza Volare con un punteggio di 15 - più il suo Fattore di Manovrabilità (i FM inferiori a 1 vengono considerati come se fossero 0). Pertanto, una bestia con un



La Campagna

Fattore di Manovrabilità inferiore a 1 ha un punteggio della competenza di 15; una con FM di 1, ha un punteggio della competenza di 16; una con un FM di 3 ha un punteggio della competenza di 18; e così via.

Alla fine del round durante il quale si è perso il controllo, la bestia deve effettuare un tiro sulla propria competenza Volare. Se riesce nel controllo sulla competenza, recupera il controllo. Se fallisce, continua a precipitare. Nei round successivi, potrebbe provare nuovamente per un numero di volte equivalente al punteggio del suo Fattore di Manovrabilità - o, se il suo FM è inferiore a 1, una volta per round. La bestia potrà recuperare il controllo - o schiantarsi al suolo, con i danni riportati di seguito.

Una volta che un pilota avrà perso il controllo di una nave volante, per riottenere il controllo dovrà effettuare un controllo in Pilotare. Può fare un controllo alla fine del round nel quale ha perso il controllo del veicolo; da lì in poi, può tentare un determinato numero di controlli per round pari al Fattore di Manovrabilità della nave (oppure una volta per round se il suo FM è inferiore a 1). Tuttavia, l'inghippo è questo: deve effettuare il suo controllo in Pilotare con una *differenza in positivo almeno pari a quella in negativo con cui ha fallito il primo controllo*. In altre parole, se avesse avuto un punteggio di 15 nella competenza Pilotare ed avesse tirato un 19, avrebbe fallito di 4 - e non riuscirebbe a riguadagnare il controllo del veicolo fino a quando non dovesse riuscire ad effettuare un controllo sulla competenza con una differenza positiva di 4! Anche in questo caso, se non dovesse recuperare in tempo il controllo del veicolo, potrebbe schiantarsi al suolo.

Il recupero del controllo "in tempo" è determinato dall'altezza in cui si vola e dal tempo impiegato per recuperare il controllo del veicolo. E di questo parleremo più avanti.

Danni da Caduta e da Schiantamento

La regola generale standard è che si subiscono 1-6 (1d6) punti danno per ogni 3 metri di caduta. Questa regola va bene per le brevi distanze, ma per le cadute da distanze maggiori, utilizzate la seguente tabella:

Tabella del Danno da Caduta

Distanza Caduta	Tempo Impiegato	Danno Subito
3 metri	Meno di 1 secondo	1d6
6 metri	Meno di 1 secondo	2d6
9 metri	1 secondo	3d6
12 metri	Meno di 2 secondi	4d6
15 metri	Meno di 2 secondi	4d6
18 metri	Meno di 2 secondi	5d6
21 metri	Meno di 2 secondi	5d6
24 metri	Meno di 2 secondi	6d6
27 metri	2 secondi	6d6
30-57 metri	3 secondi	9d6
60-96 metri	4 secondi	13d6
99-144 metri	5 secondi	16d6
147-201 metri	6 secondi	19d6
204 metri +		20d6

Questa tabella mostra il danno completo da caduta incontrollata - o da una Picchiata in Caduta direttamente sul suolo. È abbastanza semplice da utilizzare. Se cadete da un'altezza di 24 metri, sono necessari meno di 2 secondi per schiantarsi al suolo, e si subiscono 6d6 di danno - che può uccidere abbastanza facilmente dei personaggi di basso livello e ferire degli eroi di medio livello.

Al di sopra dei 204 metri, i personaggi ed i mostri in caduta raggiungono quella che viene chiamata la velocità terminale - il che significa che la pressione dell'aria ha fermato la loro accelerazione verso il suolo; essi non possono cadere più velocemente. Pertanto, non è possibile subire più di 20d6 di danni da caduta, a prescindere dall'altezza dalla quale si cade. (Il rientro atmosferico è un'altra questione - ma sei vostri Personaggi Giocanti inizieranno la loro caduta verso una superficie di un pianeta dallo spazio privo di aria, farete meglio ad avere a portata di mano un po' di testi scientifici per aiutarvi a spiegare loro quello che starà per accadere.)

Come già sottolineato, il danno riportato nella tabella precedente si riferisce ad una caduta senza controllo (come le Picchiate in Caduta).

Le Picchiate con Una Manovra consentono di raggiungere il suolo senza causare danni; le Picchiate con Due Manovre che arrivano al suolo causano 3d6 di danno alla cavalcatura o alla nave volante e 2d6 di danno ad ogni cavaliere o pilota o passeggero al suo interno.

Se siete curiosi di sapere fino a che punto si cade e quanto velocemente, di seguito viene riportato un'altra comoda tabella:

Tabella della Distanza della Caduta

Tempo di Caduta	Distanza Caduta Al Secondo	Distanza Totale
1 secondo	9,75 metri	9,75 metri
2 secondi	19,5 metri	29,25 metri
3 secondi	29,25 metri	58,5 metri
4 secondi	39 metri	97,5 metri
5 secondi	48,75 metri	146,25 metri
6 secondi	58,5 metri	204,75 metri
7 secondi	58,5 metri	263,25 metri
8 secondi	58,5 metri	321,75 metri
9 secondi	58,5 metri	380,25 metri
10 secondi	58,5 metri	438,75 metri

Per Ogni Ulteriore Secondo: + 58,5
Per Ogni Ulteriore Round: + 438,75

Questa tabella è abbastanza semplice. Se ad esempio volete sapere quanto è possibile cadere nel Mondo Conosciuto di D&D® in 9 secondi, guardando la tabella scoprirete che si cade di 380,25 metri in totale. Da quel momento raggiungete la *velocità terminale* del Mondo Conosciuto di 58,5 metri/secondo.

Le navi volanti ed i viaggiatori in volo che attraversano il paese tendono a volare ad un'altitudine di circa 457 metri o superiore. Per ogni 438,75 metri di altitudine in cui si viaggia, si ha a disposizione un intero round di tempo di preparazione nel caso qualcosa vada per il verso sbagliato.

Nota Importante: Al di sopra dei 6.096 metri di quota, o appena al di sotto del tempo di caduta di 14 round, diventa molto difficile respirare - l'aria è troppo rarefatta. A quell'altitudine bisogna utilizzare gli oggetti magici basati sull'incantesimo *crea aria* introdotto nel capitolo "Creazione del Personaggio" del *Libro Terzo*.

Tenere Traccia del Movimento Aereo

Quando progetterete un incontro aereo di qualche genere, vi accorgete che avrete bisogno di tenere traccia delle posizioni - nelle tre dimensioni - delle numerose bestie o navi volanti. Questo può risultare impegnativo, ma non impossibile. Gestite i vostri combattimenti aerei su un foglio esagonale. Questo vi permetterà di tenere traccia delle reali posizioni bidimensionali di tutti i partecipanti alla battaglia.

Pertanto, sia voi che ciascun giocatore dovrete avere un foglio per appunti con tre colonne riportate su di esso, colonne contrassegnate da "Altitudine Iniziale," "Movimento Utilizzato" e "Velocità di Picchiata/Ascensione." I giocatori hanno

La Campagna

bisogno di una lista di questo tipo per i personaggi in volo; avrete bisogno di un foglio per ogni PNG di cui volete tenere traccia.

Esempio di Utilizzo: Tristosius, la cui cavalcatura si è tirata fuori da una spettacolare picchiata, ora si trova a circa 914 metri di altitudine, in volo verso una nave volante Alphatiana assalita da dei gargoyles. Questa si trova solo a circa 24 metri più in alto, all'incirca a 91 metri di distanza.

In questo round, Tristosius effettua una correzione di rotta di 30 gradi (una manovra) per svoltare verso l'aeronave colpita, poi utilizza il suo intero movimento per compiere un'Ascensione con Una Manovra. Per questa seconda manovra, Tristosius deve effettuare con successo un controllo sulla competenza. Nel round successivo, egli continua la sua Ascensione con Una Manovra. Non ha bisogno di effettuare un nuovo controllo sulla competenza - questa non rappresentava una nuova manovra e non vi erano fattori estranei che lo costringessero a tirare il dado.

Nel terzo round, egli utilizza metà del suo movimento per la stessa Ascensione con Una Manovra, poi si stabilizza (una manovra) per il resto del suo movimento - vuole trovarsi poco sopra la chiglia della nave e non proprio esattamente all'altezza della nave. Tristosius vuole avere un po' di distanza per manovrare per quando i gargoyles faranno rotta verso di lui - cosa che faranno.

Nel frattempo, il suo giocatore sta tenendo traccia del suo movimento sul foglio per appunti, come detto in precedenza. Al termine dei tre round, il suo foglio assomiglierà a questo:

Altitudine Iniziale	Movimento Utilizzato	Velocità di Picch./Ascens.
914 metri	48 metri	Ascen. 1-Man.
927 metri	48 metri	Ascen. 1-Man.
939 metri	24 metri	Ascen. 1-Man.
945 metri	24 metri	- Stabilizzato -

Non c'è bisogno di tenere traccia del suo movimento laterale e delle manovre orizzontali in questo foglio degli appunti - sia lui che il DM fanno questo sul foglio esagonale. Tuttavia, alla fine del 3° round, quando il DM chiederà qual'è la situazione in cui si trova, egli potrà dire "Sono a 945 metri di altitudine, in volo orizzontale. Dovrei essere circa 6 metri più in alto della chiglia dell'aeronave ed a circa 6 metri di distanza da essa." Tutte le informazioni di cui ha bisogno dovrebbero trovarsi sul foglio esagonale e sul foglio per gli appunti; ed il DM ha i medesimi vantaggi con i propri PNG e le proprie navi volanti.

Danni ad Un Mostro Volante

Ovviamente, le bestie volanti non volano solamente in cerchio - specialmente nelle situazioni di combattimento. Queste ed i loro cavalieri e piloti si arrecano anche dei danni a vicenda. Avreste già dovuto vedere quello che succede ad una nave o ad una costruzione volante quando subisce dei danni - cosa che è stata detta nel capitolo "I Maghi di Alphatia" del *Libro Terzo*. In questo paragrafo vi mostreremo cosa succede ai mostri volanti quando subiscono dei danni.

Il modo più semplice per gestire i danni dei mostri volanti è quello di fargli perdere l'abilità nel volo via via che subiscono dei danni. Una volta che un mostro volante ha perso il 25% dei suoi Punti Ferita (ha ancora il 75% di quelli rimanenti, arrotondando per eccesso), non può più compiere Ascensioni con Due o Tre Manovre. Una volta che un mostro volante ha perso il 50% dei suoi Punti Ferita (ha ancora il 50% di quelli rimanenti, arrotondando per eccesso), non può più compiere manovre di Ascensione. Eccezione: se parte da terra, può utilizzare un'ascensione per arrivare fino ad una altitudine massima di circa 3 metri - ma non può salire ulteriormente.

Una volta che un mostro volante ha perso il 75% dei suoi Punti Ferita (ha ancora il 25% di quelli rimanenti, arrotondando per eccesso), non può neanche mantenere il volo orizzontale. Il mostro deve perdere quota effettuando almeno una Picchiata con Una Manovra - ovviamente, se può tuffarsi in velocità. Se si trova a terra, non può decollare di nuovo - deve fare affidamento sulla sua velocità sul terreno.

Una volta che un mostro volante ha perso il 90% dei suoi Punti Ferita (ha ancora il 10% di quelli rimanenti, arrotondando per eccesso), non può neanche effettuare un atterraggio di emergenza. Il mostro deve perdere quota effettuando almeno una Picchiata con Due Manovre e subirà 2d6 danni quando si schianterà al suolo - con i suoi cavalieri che subiranno anch'essi 2d6 danni.

Una volta che un mostro volante ha perso il 100% dei suoi Punti Ferita, si schianta al suolo come una roccia (non come un roc). Il mostro deve perdere quota con una Picchiata con Tre Manovre - precipitando. I suoi cavalieri subiranno i danni in base all'altezza dalla quale si schianteranno.

Queste condizioni perdureranno fino a quando la bestia non sarà guarita fino al raggiungimento di uno "scaglione" di salute superiore.

Queste regole non si applicano agli elementali dell'aria, ai geni o alle persone o

ai mostri che utilizzano gli incantesimi *volare*. Queste regole sono destinate ad essere applicate per le bestie alate ed il DM, se vuole, può escludere qualunque mostro da questi effetti.

Mostri dei Libri di D&D®

Nella pagina successiva viene riportato un elenco della maggior parte dei mostri presentati nei set delle regole dal *Base* fino al *Master*. Non fornisce tutte le caratteristiche per i mostri che avete visto nel capitolo "I Cavalieri di Thyatis" del *Libro Secondo*, ma include le statistiche essenziali per molti mostri.

I punteggi del Fattore di Manovrabilità di $\frac{1}{2}$ e $\frac{1}{3}$ stanno a significare che la bestia può compiere meno di una manovra per round. Se il FM è $\frac{1}{2}$, la bestia può compiere una manovra ogni due round - il giocatore deve annunciare la manovra da compiere nel primo round e la bestia è in grado di effettuarla nel round successivo. Se il FM è $\frac{1}{3}$, la bestia può compiere una manovra ogni tre round - il giocatore deve annunciare la manovra da compiere nel primo round e la bestia è in grado di effettuarla nei due round successivi.

Se una bestia con una bassa manovrabilità perde il controllo ed inizia a precipitare, può ancora effettuare un controllo sulla competenza per riprendere il controllo alla fine di quel round ed un altro per ogni round successivo - ma una volta che ha riacquisito il controllo, per i due round successivi può volare solo effettuando una Picchiata con Una Manovra (con un FM di $\frac{1}{2}$), per i tre round successivi (con un FM di $\frac{1}{3}$), ecc...

Per quanto concerne le navi e le altre costruzioni volanti, per determinare il Fattore di Manovrabilità, utilizzate la tabella riportata a pagina 90. Misurate la lunghezza della nave volante e confrontatela con la tabella sottostante. Se la nave ha un design grossomodo aerodinamico, per ottenere il Fattore di Manovrabilità, utilizzate la colonna centrale. Se non ha un profilo aerodinamico, utilizzate la colonna di destra. Spetta al DM stabilire se una cosa possa essere o meno aerodinamica. I veicoli costruiti a forma di velieri, aeromobili, mostri volanti, ecc..., vengono considerati aerodinamici; quelli costruiti a forma di montagne, castelli, case e statue di grandi dimensioni, non lo sono. I *tappeti volanti* non sono aerodinamici; gli esseri umani e le *scope volanti* sì.

La Campagna

TABELLA DEI MOSTRI VOLANTI

Creature	Velocità Aerea (Metri per Round)	Fattore di Manovrabilità (FM) & Decollo	Dadi Vita	Portato (Peso in Mon)
Ape Gigante	15	5 (b)	1d4	500
Arconte	36	3 (b)	20	20.000
Arpia	15	3 (b)	3	3.000
Banshee	6	3 (a)	13	13.000
Beholder	3	1 (a)	11	11.000
" Non Morto	6	1 (a)	20	20.000
Chimera	18	1 (b)	9	9.000
Chiroterro Ombra	24	½ (a)	17 a 20	*
Drago				
" Cucciolo	18	5 (b)	3 a 8	*
" Piccolo	24	3 (b)	6 a 11	*
" Grande	30	1 (b)	9 a 16+3	*
" Enorme	36	1 (b)	12 a 22	*
" Signore	42	3 (b)	24 a 30	*
" Il Grande	48	5 (b)	40	40.000
Drolem	24	½ (b)	20	20.000
Efreeti				
" Minore	80	3 (a)	10	10.000
" Maggiore	36	3 (a)	20	20.000
Elione	24	1 (a)	9	9.000
Elementale/Aria	36	5 (a)	8 a 16	*
Errante della Notte	3	1 (a)	21 a 26	*
Faerie	24	3 (a)	1+1	1.100
Fantasma	10	3 (a)	14	14.000
Fenice				
" Minore	36	3 (b)	9	9.000
" Maggiore	45	1 (b)	18	18.000
Folletto	18	5 (a)	1	1.000

Creature	Velocità Aerea (Metri per Round)	Fattore di Manovrabilità (FM) & Decollo	Dadi Vita	Portato (Peso in Mon)
Gallosserpente	18	5 (b)	5	5.000
Gargoyle	15	3 (a)	4	4.000
" Gargantua	100	1 (a)	32	32.000
Genio				
" Minore	24	5 (a)	7+1	7.100
" Maggiore	36	3 (a)	15	15.000
Grifone	36	1 (b)	7	7.000
Hsiao	21	3 (b)	4 a 15	*
Ippogrifo	36	1 (b)	3+1	3.100
Manticora	18	1 (b)	6+1	6.100
Necrospectro	30	3 (a)	6	6.000
Pegaso	48	3 (b)	2+2	3.300
Pipistrello Mannaro	18	3 (c)	3+3	3.300
Poltergeist	6	1 (a)	12	12.000
Pteranodonte	36	1 (c)	5	5.000
Pterodattile	18	3 (c)	1	1.000
Roc				
" Piccolo	48	1 (b)	6	6.000
" Grande	48	½ (b)	12	12.000
" Gigantesco	48	½ (b)	36	36.000
Sciame di Insetti	6	1 (a)	2 a 4	**
Servo Fluttuante	108	3 (a)	16	16.000
Sfera Mortale	3	½ (a)	—	0
Sfinge	36	1 (b)	12	12.000
Spora Esplosiva	3	½ (a)	1 PF	100
Tafano Predatore	18	3 (b)	2	2.000
Vampiro	18	3 (b)	7 a 9	*

* Per calcolare la capacità di trasporto di uno specifico esemplare di questo mostro, moltiplicate i suoi Dadi Vita per 1.000 mon-peso. Per ogni 2 Dadi Vita in più, sommare un valore aggiuntivo di 100 mon-peso.

Pertanto, una creatura con 3+3 DV, può trasportare 3.300 monete di peso.

** Lo Sciame di Insetti non può caricare grandi pesi. Tuttavia, se il DM vuole, può consentirgli di sollevare dei pesi (DV x 1.000 mon), proprio come qualsiasi altro mostro.

- Mostri che fluttuano magicamente direttamente in volo, senza difficoltà nel decollo; possono librarsi senza difficoltà.
- Mostri che sbattono le ali per decollare; possono essere ostacolati dagli spazi ristretti, impossibilitati a volare con le ali legate o ferite; possono librarsi con difficoltà (controllo sulla competenza con -3), preferiscono volteggiare.
- Mostri che per iniziare a volare devono lanciarsi da uno strapiombo; non possono librarsi; devono volteggiare.
- Dal momento che i pegasi hanno una migliore conformazione per trasportare dei pesi, possono trasportare i loro DV x 1.500 mon.

La Campagna

Fattori di Manovrabilità per le Navi Volanti		
Dimensione Veicolo	Fattore di Manovrabilità Se:	
	Aerodinamico	Non Aerodinamico
Fino a 60 cm	5	3
Fino a 3 metri	3	1
Fino a 15 metri	1	1/2
Fino a 76 metri	1/2	1/3
Fino a 381 metri	1/3	1/5
382 metri +	1/5	1/10

Inoltre, potreste voler sapere come determinare i Fattori di Manovrabilità dei mostri non elencati nella tabella dei mostri della pagina precedente.

Anche questo è semplice. Prendete la lunghezza della bestia e confrontatela con la tabella dei "Fattori di Manovrabilità per le Navi Volanti." Ad esempio, un mostro descritto come avente dimensioni umane, andrebbe calcolato sulla riga *Fino a 3 metri*.

La maggior parte dei mostri vengono considerati aerodinamici. Quelli che non lo sono - ad esempio i beholder - andrebbero calcolati sulla colonna *Non Aerodinamico*.

Un altro buon indizio per sapere se un mostro appartiene alla colonna *Non Aerodinamico* è quello di vedere se viene descritto come "fluttuante" invece di "volante," o se possiede una velocità aerea massima in combattimento di 9 metri/round o inferiore.

Se un mostro è correlato strettamente con il Piano degli Elementali dell'Aria, bisogna trattarlo come appartenente ad una riga sulla tabella. Ad esempio, un Elementale dell'Aria è abbastanza grande per appartenere alla riga *Fino a 3 metri* o maggiore, ma noi lo consideriamo come appartenente alla riga *Fino a 60 cm* - dal momento che proviene dal Piano dell'Aria, ha molta manovrabilità.

Allo stesso modo, i mostri rinomati per la loro agilità in volo dovrebbero essere trattati come appartenenti ad una riga superiore a quella indicata dalle loro dimensioni. I draghi rappresentano un buon esempio - anche se sono enormi, volano bene e pertanto hanno un Fattore di Manovrabilità migliore di quello indicato dalle loro dimensioni.

Volò in Campo Aperto

Una nota finale sulla velocità di volo - queste regole orientate al combattimento trattano solo della velocità aerea in combattimento. Quando le bestie o le navi volanti volano in campo aperto, per calcolare il movimento a lunga distanza utilizzano anche la cifra che precede quella all'interno della parentesi. Pertanto, un efreeti, quando non è in combattimento, vola comunque a 72 metri/round; un pegaso in campo aperto vola a 144 metri/round; e

così via. Il punteggio del Fattore di Manovrabilità o la velocità aerea riportata all'interno delle parentesi devono essere utilizzate solamente quando il mostro entra in combattimento.

Il Combattimento Navale

Tra ed intorno ai due imperi vengono effettuate un sacco di transazioni commerciali via mare... e, di conseguenza, si svolgono anche un sacco di combattimenti navali. Se decidete di inserire dei combattimenti navali nella vostra campagna, nel gioco di D&D® avete a vostra disposizione tre differenti fonti di regole per i combattimenti:

Il *Manuale delle Regole Expert*, pagine 45-47, vi offre delle buone informazioni di base per le Avventure Marine - le caratteristiche di diverse tipologie di navi, le modifiche apportabili alle imbarcazioni, le condizioni atmosferiche e le regole per il combattimento e gli incontri in mare.

L'ATL 4, *Il Regno di Ierendi*, pagine 29-30 e 35-36, vi offre un insieme affidabile di regole per la rapida risoluzione dei combattimenti tra navi.

In diverse avventure sono apparse delle modifiche riguardanti il *Combattimento in Mare* per le regole del *Regolamento di Guerra*. Queste regole risultano utili per la risoluzione dei combattimenti tra le flotte di dimensioni maggiori. Potrebbe accadere che non abbiate le avventure nelle quali sono apparse le regole per il Combattimento in Mare, per questo motivo vengono riproposte qui di seguito.

Il Combattimento in Mare

Se si svolgono delle battaglie navali su larga scala, possono essere gestite seguendo le regole del *Regolamento di Guerra* del *Set Companion* - con le seguenti modifiche.

Una flotta è composta da navi, marinai, rematori e truppe marine. Il ruolo delle navi, a parte quello di trasportare le truppe, è quello di trasportare l'artiglieria o i dispositivi in grado di affondare le altre navi. Normalmente i marinai non combattono, tranne che per difendere la loro imbarcazione da un abordaggio; i rematori non combattono quasi mai. I fanti di marina abbordano e si impadroniscono delle navi nemiche o sbarcano per attaccare degli obiettivi terrestri.

Per valutare la piena potenza delle navi e delle rispettive truppe, bisognerebbe elaborare diversi valori di battaglia. Per ottenere un risultato accettabile, vi suggeriamo le seguenti fasi.

Fase 1: Determinare il Valore di Battaglia (VB) dei fanti di marina di ciascuna forza.

Fase 2: Determinare il Coefficiente di Base (CDB), non considerando i Fattori Equipaggiamento e Speciale. Ignorate i rematori, a meno che non siano necessari per controllare la nave e siano in grado di combattere. Determinare i Punti Scafo (PS) totali di ciascun tipo di nave all'interno delle flotte.

Fase 3: Determinare il VB delle navi, partendo dal CDB (vedere Fase 2) dei marinai. Utilizzate i modificatori riportati di seguito. Ogni volta che si applica una condizione, bisogna aggiungere un decimo dell'originale CDB come bonus.

Galee:

- se il 20% del totale dei Punti Scafo della flotta è costituito da galee
- se il 50% del totale dei PS della flotta è costituito da galee
- se l'80% del totale dei PS della flotta è costituito da galee

Artiglieria:

- se il 20% delle navi hanno l'artiglieria
- se il 50% delle navi hanno l'artiglieria

Dispositivo di Speronamento:

- se il 20% delle navi hanno un rostro o un dispositivo di speronamento
- se il 50% delle navi hanno un rostro o un dispositivo di speronamento

Magia:

- se l'1% del totale dei Punti Scafo della flotta sono incantati magicamente
- se il 20% del totale dei Punti Scafo della flotta sono incantati magicamente
- se il 100% del totale dei Punti Scafo della flotta sono incantati magicamente

Volare:

- se l'1% del totale dei PS della flotta può compiere manovre in uno spazio a 3 dimensioni*
- se il 20% del totale dei PS della flotta può compiere manovre in uno spazio a 3 dimensioni*
- se il 100% del totale dei PS della flotta può compiere manovre in uno spazio a 3 dimensioni*

(*) Applicare alle flotte in grado di volare, muoversi sott'acqua o manovrare in un altro piano.

Velocità:

- se la flotta ha una velocità media 45 metri/round
- se la flotta ha una velocità media

La Campagna

90 metri/round

- p. se i rematori sono marinai (non schiavi o prigionieri condannati)

Penalità (Ridurre il CDB invece se):

- q. i rematori* sono meno di 1/2 del loro numero originario
r. i marinai* sono meno di 1/2 del loro numero originario

(* Non è possibile utilizzare i rematori se sono meno di 1/4 del loro numero originario. Una nave non può utilizzare i suoi marinai se questi vengono ridotti a meno di 1/4 del loro numero originario.

Fase 4: Fare una media di entrambi i VB (sommandoli e dividendoli per due). Il totale indicherà il VB definitivo della Flotta. In seguito, bisogna determinare i modificatori di combattimento distinti per le truppe che combattono e la flotta.

Per le truppe: Basare la proporzione sui DV totali dei fanti di marina o sui livelli totali, piuttosto che sul numero delle creature.

Per le navi/marinai, determinare la proporzione del numero totale dei PS presenti in ciascuna forza (marinai/rematori vanno quindi considerati come parte della nave).

Fare una media di entrambi i modificatori di combattimento (come detto sopra) ed aggiungerla al VB della flotta/truppa. Gestire il combattimento con le normali regole del *Regolamento di Guerra*, utilizzando però la tabella seguente.

Tabella Esiti del Combattimento Navale			
Differenza	Danno	Vittime	
	Nave V:Sc	Aggiuntive V:Sc	Stanchezza V:Sc
1-8	0:5%	0:5%	N:N
9-15	1:10%	—	N:N
16-24	5%:15%	—	N:M
25-30	5%:20%	0:20%	N:M
31-38	5%:25%	1/2x:20%	M:S
39-50	10%:30%	1/2x:30%	M:S
51-63	10%:35%	x:40%	N:NR
64-80	15%:40%	0:30%	N:NR
81-90	15%:50%	x:50%	N:MR
91-100	20%:60%	x:60%	N:MR
101-120	20%:70%	1/2x:50%	M:SR
121-150	25%:80%	0:30%	N:SR
151 +	25%:90%	1/2x:70%	N:SResa

V: Vincitore, Sc: Sconfitto

% = Percentuale delle perdite, in PS per le navi, in DV o livelli per le creature

x, 1/2x = Il vincitore subisce lo stesso numero o 1/2 delle perdite dello sconfitto (in DV o livelli)

N = Non Stanche

M = Moderatamente Stanche

S = Molto Stanche

R = La forza si ritira al proprio porto di origine

Resa = Le navi rimanenti si arrendono al Vincitore

Come Utilizzare la Tabella

Fase 5: Determinare i danni subiti dalle navi (Danni alle Navi). La Forza A sceglie quali tipologie di navi della Flotta B vengono

colpite, fino al totale dei PS danneggiati. I Danni alle Navi possono essere equamente divisi tra le tre diverse tipologie di navi. La Flotta B sceglie quali navi specifiche all'interno di una determinata tipologia vengono colpite dalla propria forza. Se anche la Flotta A ha dei Danni alle Navi, ripetere la procedura. I Punti Scafo che non subiscono danni vengono ignorati. Ai fini del combattimento, le navi danneggiate si intendono perse insieme ai loro passeggeri.

Fase 6: Il vincitore cattura fino ad un quarto delle navi perse dall'avversario; i loro passeggeri subiscono il 50% di perdite e si arrendono. Per riuscire a tenere una nave presa, il vincitore deve inviare un minimo di 12 marinai e/o fanti di marina per mantenere l'ordine a bordo. In caso contrario, il vincitore deve liberare o distruggere la nave catturata.

Fase 7: Determinare le Perdite Supplementari per le truppe (fanti di marina, marinai, rematori) sulle navi non danneggiate. Le Perdite Supplementari vanno applicate uniformemente a ciascuna tipologia di truppa, arrotondando per difetto.

Fase 8: Determinare gli effetti della Fatica su fanti di marina, marinai e rematori. Due "M" come risultati consecutivi sono equivalenti allo status di Molto Stanche. Una "S" come risultato per una flotta dimezza la velocità dei rematori delle galee.

La forza sconfitta si ritira sempre. Nessun vincitore dovrebbe mai subire più del doppio dei PS distrutti dello sconfitto. Le navi prese non vanno considerate come danneggiate. Ignorare l'eccedenza di danno



La Campagna

dei PS.

Allo stesso modo, lo sconfitto non dovrebbe mai subire più di dieci volte il numero dei PS di danno subito dal vincitore. Questo serve per limitare gli effetti derivanti da un attacco suicida portato da una piccola forza di Elite.

Recupero della Perdite

La forza vincente (o quella che è rimasta nell'area dopo la battaglia) può recuperare fino ad un terzo dei suoi PS danneggiati o delle perdite della truppa (feriti, svenuti o truppe allo sbando, uomini in mare). Il recupero delle navi viene determinato in PS piuttosto che nel numero delle navi stesse.

Le navi recuperate vanno considerate come dei relitti (fuori combattimento) con 10 Punti Scafo fino a quando non verranno riparate in un porto. Queste navi devono appartenere alla tipologia dei vascelli affondati durante la battaglia. Se l'ammontare dei PS risulterà insufficiente per permettere di salvare una nave (con tutti i suoi PS), in quel caso la nave non potrà essere recuperata.

I personaggi hanno la possibilità di assoldare alcuni prigionieri nella propria flotta. Per ogni gruppo di 50 prigionieri di allineamento Caotico o Neutrale (che non appartengano a truppe d'élite o a tipologie di mostri), tirate 1d20 ed applicate il bonus/penalità del Carisma del personaggio che propone loro di entrare a far parte della sua flotta. Con un punteggio modificato di 18 o superiore, il gruppo di prigionieri si unirà alle truppe del gruppo. In caso contrario, il gruppo potrà liberamente utilizzarli come reamtori schiavi nelle loro galee.

Gli ex prigionieri hanno una probabilità del 60% di disertare in qualsiasi porto.

Tuttavia, dopo aver trascorso tre mesi a bordo, trattate gli ex prigionieri come marinai/truppe regolari. Normalmente si sconsiglia di far presidiare le navi solo da ex prigionieri assoldati di recente.

Ogni nave a vela può contenere un numero doppio di prigionieri rispetto ad un normale carico di fanti di marina. Se necessario, qualunque nave potrebbe contenere 5-10 ulteriori prigionieri all'interno della sentina. Per compensare le loro perdite di truppe, permettete ai Personaggi Giocanti di assoldare truppe e marinai una volta giunti all'interno dei porti amici.

Uno Sguardo Nuovo Verso la Morte

Eccovi qualcosa su cui riflettere: se desiderate che la vostra campagna a Thyatis assomigli maggiormente alle storie fantasy che avete letto o visto nei film, potreste decidere di sbarazzarvi degli incantesimi e degli oggetti magici che riportano in vita le persone. Questo include incantesimi come *resurrezione*, *resurrezione integrale*, *reincarnazione* e *clonare*, per non parlare degli artefatti con questi poteri.

Sì, questo renderebbe le cose un po' più preoccupanti nella campagna. Quando un personaggio è morto, è morto. Voi ed i vostri alleati diventereste un po' più schizzinosi per quanto riguarda i combattimenti da affrontare e non combattereste ogni battaglia fino alla morte - potreste essere costretti a fuggire dagli scontri occasionali.

D'altro canto, questa opzione fa sì che la morte diventi più di una seccatura. Questa rappresenterebbe un triste ed importante evento quando un personaggio muore - non

Solo un ritardo nella concatenazione degli eventi. Si acuirebbe la percezione del pericolo nei personaggi. In breve, sarebbe più pericoloso per i personaggi, ma migliore per il gioco di ruolo. Quindi fateci un pensierino.

Comunque, se decidete di sbarazzarvi degli incantesimi di resurrezione, potete anche adottare una o due regole opzionali per far sì che per i personaggi sia un po' più difficile morire.

Per esempio, quando un personaggio viene ridotto a 0 o meno Punti Ferita in combattimento (o da incantesimi mortali), questi non sarà morto. Si troverà in stato di incoscienza e ferito mortalmente; se non verrà curato, morirà. Il personaggio dovrà effettuare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte ogni 10 minuti (un turno). Il personaggio dovrà effettuare il primo tiro nel round in cui scenderà a 0 PF; dovrà effettuare un altro in ogni round nel quale subirà ulteriori danni e, oltre a ciò, ogni 10 minuti (un turno). Se fallirà anche un solo tiro, morirà.

Tuttavia, se riuscirà ad effettuare con successo i suoi tiri nel tempo necessario perché venga guarito da un Chierico, da qualcuno con la competenza Medico o da qualcuno che possa fargli bere una pozione curativa, potrà essere salvato. Se i guaritori riusciranno a curarlo fino al raggiungimento di 1 PF o più, o il Medico riuscirà ad effettuare con successo il suo controllo sulla competenza Medico con una penalità di -5 (a prescindere dal fatto se riesca a guarirlo fino a riportarlo ad un punteggio positivo dei suoi PF o meno), a quel punto il personaggio sarà vivo. Risulterà ferito in condizioni critiche - ma ancora vivo.

In questa sezione troverete un'avventura lunga ed una serie di spunti per brevi avventure. Anche se ogni avventura è indicata per personaggi di specifici livelli di esperienza, ciascuna di esse può essere adattata aumentando - o abbassando - il livello di gioco armeggiando semplicemente con i numeri e le abilità dei personaggi e dei mostri nemici.

Avventure Thyatiane —

Si tratta di avventure per un gruppo di personaggi prevalentemente di nascita o di mentalità Thyatiana. Naturalmente, *non tutti* i personaggi del gruppo devono essere Thyatiani.

Il Millennio Thyatiano —

Per personaggi di 1°-3° Livello

Trama di Base

Un migliaio di anni fa fu incoronato l'Imperatore Zendrolion I. Oggi, nel 1000 DI (Dopo l'Incoronazione), per il suo lontano successore Thincol I, è il momento di festeggiare quell'evento.

Ci saranno cortei e fiere, musica e balli per le strade, fuochi d'artificio magici, esibizioni aeree della Flotta Aerea di Retebius ed altre attrazioni per tutto il giorno e per tutta la notte. I Giochi della giornata al Colosseo promettono di essere i più straordinari di sempre e verranno presenziati dall'Imperatore in persona.

Tutto questo sarebbe molto bello - tranne che per la presenza indesiderata di qualche agente Alphatiano in città. Questi agenti autonomi hanno deciso che, dal momento che i Thyatiani rovinarono le celebrazioni del millennio Alphatiano un migliaio di anni fa, ora i Thyatiani dovranno vedersi rovinare il proprio evento.

Questi agenti hanno faticato per anni per creare una variante unica nel suo genere della *pozione del controllo dei mostri*. Negli ingredienti della pozione è stata inclusa una minima quantità di sudore preso dagli indumenti messi via da Thincol, acquisiti con grandi spese e sforzi da questi Alphatiani. La pozione, una volta bevuta dai mostri, è successivamente attivata dal pronunciamento di una parola di comando, li farà infuriare - e li sensibilizzerà all'odore di Thincol. Se i mostri sentiranno il suo odore, si scaglieranno contro di lui.

Gli agenti hanno in programma di versare la pozione nell'acqua e nel cibo dato ai mostri nelle celle sotto al Colosseo. Quando la maggior parte dei mostri si troveranno sulla sabbia dell'arena, il capo degli agenti

pronuncerà la parola di comando - inviando i mostri in preda ad un furia omicida direttamente contro l'Imperatore. Un massacro di questo genere del sovrano Thyatiano metterebbe sicuramente in imbarazzo e scoraggerebbe i Thyatiani - ed è per questo motivo che stanno seguendo questo piano più complesso invece di compiere un semplice assassinio in segreto.

Gli agenti Alphatiani vorrebbero avere un forte diversivo che possa attirare l'attenzione di quasi tutti gli spettatori del Colosseo ed aiutare i loro uomini a far arrivare la pozione ai mostri. Essi hanno assoldato un gruppo di mercenari per provare ad assassinare l'Imperatore - da qualche parte negli spalti del Colosseo, con una balestra ad alta potenza (una balestra pesante) e con il suo dardo avvelenato. Gli Alphatiani non pensano che i mercenari possano riuscire a farcela; è probabile che l'innata capacità di sopravvivenza dell'Imperatore e la presenza del suo Magist Demettrion impediranno che ciò avvenga. Se davvero dovessero riuscirci, tanto meglio! Tuttavia, questo è destinato ad essere semplicemente un diversivo.

Dopo aver assoldato questi mercenari ed averli inseriti nell'azione, gli agenti Alphatiani, fingendosi dei cittadini Thyatiani preoccupati, assolderanno anche i PG per pattugliare il Colosseo e continuare a dare la caccia a questi assassini di cui si vocifera. Gli Alphatiani contano sulle probabilità legate al tentativo di assassinio, sull'insuccesso degli stessi PG e sul susseguente putiferio e casino che forniranno loro tutti i diversivi di cui avranno bisogno per far somministrare la pozione ai mostri. Essi fanno anche affidamento sulla rinomata testardaggine e sull'eccesso di fiducia di Thincol di voler restare al Colosseo anche dopo un tentativo di assassinio... cosa abbastanza consueta per il suo atteggiamento.

COME VENGONO COINVOLTI I PERSONAGGI

Il giorno precedente all'inizio delle celebrazioni per il Millennio, i personaggi verranno contattati da un messaggero e gli verrà chiesto di incontrare un certo Tathenodosius di Porto Orientale ad un certo indirizzo all'interno de Le Tenute (a Città di Thyatis). Il messaggero dirà che Tathenodosius vuole assoldare i PG, ma non dirà nient'altro - il messaggero non conosce alcun dettaglio. Tuttavia, questi lascerà loro un incartamento - un sacchetto di monete, contenente 30 mo per ciascun PG del gruppo - solo per aver ascoltato la proposta del messaggero. Chissà quanti soldi si potrebbero ottenere ascoltando l'uomo che ha inviato il messaggero.

Sviluppo della Storia

L'appuntamento è fissato due ore dopo la venuta del buio. Quando i personaggi raggiungeranno la dimora di Tathenodosius (un bel maniero, anche se non troppo sfarzoso, fortificato dietro a delle alte mura), verranno introdotti rapidamente al cospetto dell'uomo. Questi è di origine Alphatiana, proveniente da Porto Orientale sull'Isola dell'Alba, ma gli arredi della sua casa ed i suoi atteggiamenti sono decisamente marziali - e la sua parlata ha un caratteristico accento Kerendano. Ai PG apparirà ovvio che questi sia un ex membro della cavalleria (cosa che corrisponde al vero).

Tathenodosius esporrà la sua storia con precisione e franchezza militare.

Dirà di essere un ex ufficiale di cavalleria che si è ritirato e che si è dato agli affari gestendo un servizio di messaggeria e di corrieri (tutto vero - questa è un'ottima copertura per la sua rete Alphatiana di spionaggio). Grazie ad alcuni suoi contatti abbastanza nell'ombra, di cui non può parlare, ha appreso che una banda di assassini ha in programma di uccidere l'Imperatore il giorno dopo al Colosseo. Questi assassini hanno programmato di sparargli con una balestra dal dardo avvelenato da qualche parte all'interno degli spalti. Egli ha avvisato di ciò il capitano della Guardia Imperiale, ma quest'ultimo non sembra prendere la minaccia sul serio - o è un idiota, o è stato pagato dagli Alphatiani.

In ogni caso, Tathenodosius vorrà assoldare i PG per farli muovere all'interno del Colosseo e vedere se riescono ad individuare gli assassini. I PG dovranno spostarsi in gruppo e non separatamente, in quanto potrebbero esserci numerosi assassini nel gruppo assoldato per compiere l'omicidio. Se dovessero riuscire ad individuare gli assassini, naturalmente dovranno attaccarli...

I PG riceveranno 100 mo a testa semplicemente per aggirarsi all'interno del Colosseo il giorno successivo (la metà gli sarà consegnata subito, l'altra metà la sera del giorno seguente), più ulteriori 100 mo a testa se effettivamente si scontreranno con gli assassini (questi ulteriori denari verrebbero tutti pagati la sera del giorno successivo).

Tathenodosius fornirà ai PG gli unici indizi che ha "appreso" circa gli assassini: sarebbero tutti radicali Hattiani e membri dei Soldati della Tempesta, di modo che probabilmente indosseranno le decorazioni con il doppio fulmine dei Soldati della Tempesta.

Supponendo che i PG accettino (se il

AVVENTURE

denaro offerto come ricompensa non si accorda con i buoni pagamenti all'interno della vostra campagna, rendete l'offerta più allettante), Tathenodosius li ringrazierà profusamente, elogiando la loro fedeltà nei confronti dell'Imperatore, consegnando loro il pagamento anticipato di 50 mo ciascuno ed accompagnandoli personalmente alla porta.

Nel momento in cui staranno lasciando l'area del suo maniero, scorderanno una figura nell'ombra strisciare verso la porta d'ingresso di Tathenodosius. Si tratterà di un uomo celato da un mantello con cappuccio e, quando una raffica di vento sposterà il suo mantello, i PG noteranno che questi ha perso il braccio sinistro all'altezza del gomito.

INDAGINI?

Se i PG decideranno di indagare sulle affermazioni di Tathenodosius nel periodo di tempo che intercorrerà da allora fino all'inizio dei Giochi del giorno successivo, potranno farlo.

Indagando su Tathenodosius scopriranno che egli è effettivamente quello che dice di essere: un ex capitano della cavalleria ed ora proprietario di una fiorente impresa di corrieri. È membro dei Cavalieri dell'Aria,

un Cavaliere di Pegasi, e si dice che abbia un vivido interesse per tutti gli aspetti inerenti al comportamento degli animali e dei mostri. (Questa informazione potrebbe giungere da altri ufficiali della cavalleria Kerendana, da Cavalieri dell'Aria o da imprese concorrenti di corrieri.)

Se i PG vaglieranno la sua affermazione di aver parlato con il capitano della Guardia Imperiale riguardo al tentativo di assassinio, vi consigliamo di seguire questa linea di interpretazione nell'indagine. Come faranno ad arrivare al Capitano della Guardia Imperiale Acrision? Se affermeranno di essere in possesso di informazioni relative ad un possibile assassinio dell'Imperatore, sicuramente riusciranno a vedere un ufficiale della Guardia, ma non il suo capitano.

Naturalmente, la verità è che Tathenodosius non ha mai incontrato l'uomo ed il capitano non è né stupido, né tantomeno prende mazzette dagli Alphatiani. Se i PG saranno intelligenti e abbastanza convincenti da riuscire ad incontrarlo, modificate il resto dell'avventura - non si tratterà di una brutta cosa, ma risulterà un po' scomodo.

In questo caso, il Capitano Acrision, con una certa dose di divertimento, negherà il fatto che Tathenodosius sia mai stato al suo

cospetto e suggerirà che un'unità della Guardia Imperiale, accompagnata dai PG, faccia una visita presso la casa dell'uomo.

Una volta giunti lì, Acrision e gli uomini della Guardia Imperiale irromperanno dall'ingresso dei servitori e roviseranno la casa. Scopriranno che Tathenodosius non è più lì - questi potrebbe essere stato avvertito della presenza della Guardia o potrebbe aver lasciato la sua abitazione in precedenza per qualche altro motivo. In entrambi i casi, Tathenodosius si renderà presto conto del fatto che la Guardia Imperiale è sulle sue tracce.

Un'altra cosa che la Guardia Imperiale ed i PG scopriranno, è che il piano interrato è un grande laboratorio alchemico ben attrezzato. Gli indizi diranno che Tathenodosius stava lavorando con qualche sorta di mago. Acrision farà chiamare un mago dal Palazzo per analizzare il laboratorio e poi "raccomanderà" ai PG di svolgere l'incarico per il quale sono stati assoldati da Tathenodosius - pattugliare il Colosseo l'indomani per cercare di scoprire cosa aveva in mente l'uomo. Naturalmente, i PG dovranno fare rapporto ad Acrision invece che a Tathenodosius.

Questo rimetterà gran parte dell'avventura di nuovo in carreggiata, anche se dovrete armeggiarci ancora un po' sopra.



Al Colosseo

Il giorno successivo, quando i PG si muoveranno all'esterno del Colosseo, ricordate loro il carattere festivo della giornata. I PG dovranno farsi strada attraverso parate improvvisate. Saranno forzati a bere vino e birra (e gli verranno versati anche addosso) dai celebranti felici; I PG dovranno liberarsi dagli abbracci entusiasti degli ubriachi. Alla fine riusciranno a farsi strada verso il Colosseo.

(Per loro sarà inutile cercare di coprire tutte le entrate del Colosseo - vi sono più ingressi dei PG e, in ogni caso, Tathenodosius aveva detto loro di restare uniti.)

Una volta all'interno, dal momento che i giochi gladiatori si svolgono continuamente (per il momento, combattimenti minori tra gladiatori meno conosciuti), per gli eroi sarà il momento di dare un'occhiata in giro - spostandosi per tutto il Colosseo alla ricerca degli assassini.

I PG avvisteranno diversi raggruppamenti di Soldati della Tempesta, ma nessun gruppo tra quelli che vedranno potrebbe nascondere alcun tipo di balestra.

Via via che le loro ricerche andranno avanti, arriverà l'Imperatore Thincol tra gli applausi scroscianti, salutando la folla e prendendo posto nel suo palchetto per guardare i giochi, con il suo Magist Demetrium in piedi accanto a lui. Lo spettacolo nell'arena continuerà con una grande zuffa di gladiatori tutti contro tutti, uno scontro sanguinolento tra uno scimmione ed un orso nero, un gruppo di giovani gladiatori contro un branco di uomini lucertola, ecc... Il tempo trascorrerà ed ai PG non sembrerà di andare da nessuna parte.

Poi, andrà in scena uno degli incontri di primo piano della giornata - una rivincita tra due dei migliori gladiatori dell'Impero, Anaxibius ed Alexandrius. I due gladiatori faranno il loro ingresso nell'arena ed il Colosseo sarà sommerso da un applauso scrosciante. Seguirà un lungo, duro, raffinato e spettacolare scontro tra questi due gladiatori.

Sarà questo il momento per i PG di individuare le loro prede. Magari le staranno ancora cercando durante il combattimento; forse scorgeranno le loro prede con la coda degli occhi mentre guarderanno l'incontro. Indipendentemente da questo, verso la fine del combattimento tra Anaxibius ed Alexandrius, Anaxibius risulterà ancora una volta migliore del suo rivale - ed uno dei PG scorgerà qualcosa di strano.

C'è un gruppo di Soldati della Tempesta incappucciati seduti vicino ai PG. Uno di essi, un uomo grosso, è seduto con una posa

molto rigida, mentre un altro, seduto dietro di lui, ha tirato su il mantello dell'uomo grosso in modo da coprire qualcosa in modo eccessivo. L'effetto risulterà simile a quello di un fotografo vecchio stile che, da dietro il drappo di stoffa nera, guardava all'interno delle prima macchine fotografiche utilizzate all'epoca - ad eccezione del fatto che, al posto della macchina fotografica, vi sarà un grosso soldato.

D'altra parte, una volta che i PG inizieranno a guardarlo più attentamente, si accorgeranno che "l'uomo grosso" in realtà non è nulla del genere - si tratta di un manichino. I suoi arti sono tesi in una posa innaturale e le gambe non si piegano come delle gambe umane. Si tratta di una qualche sorta di manichino.

Appena i PG si accorgeranno di questo, si renderanno conto che il manichino viene mosso con delicatezza dall'uomo alle sue spalle. Inoltre, il manichino non sarà rivolto verso il combattimento tra Anaxibius ed Alexandrius - sarà rivolto direttamente verso il palchetto dell'Imperatore. L'Imperatore si troverà alla massima gittata di una balestra...

I personaggi dovrebbero quindi essere in grado di capire che il manichino è solamente un ingegnoso sistema ideato per reggere e nascondere la balestra di un cechino. (Se i personaggi non riusciranno a capirlo, l'assassino scoccherà il suo dardo.)

Gli Assassini

L'assassino ed il suo manichino sono attornati da diversi Soldati della Tempesta, uno per ogni membro del gruppo dei PG. Gli assassini sono:

I Soldati della Tempesta Assassini

Guerrieri di 1° livello; CA 6 (armatura di cuoio e bonus della Destrezza); PF 8; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1-6 (spada corta) (il dardo del cechino fa 1-6 più Veleno; Tiro Salvezza con -6 o morte; ma ha a disposizione solamente un colpo diretto verso Thincol); TS G1; ML 8; AL C.

Se i PG riusciranno a prendere di sorpresa i Soldati della Tempesta, facendo in modo che i criminali non riescano ad organizzarsi al meglio per un buono scontro, anche alcuni degli spettatori intorno vestiti normalmente saranno dei Soldati della Tempesta - giusto quel tanto che basta per far in modo che i PG possano ritrovarsi coinvolti in un bello scontro per uscire fuori da quella situazione.

Se il cechino sarà in grado di scoccare il suo colpo contro l'Imperatore, il dardo partirà diretto e preciso verso quest'ultimo - il dardo si arresterà completamente a pochi centimetri da lui, cadendo

Innocuamente a terra. Thincol è protetto da un incantesimo *protezione dai proiettili normali* (tra gli altri incantesimi) lanciato su di lui ogni dodici turni dal suo Magist, Demetrium. L'attentato risulterà infruttuoso.

Tuttavia, nel frattempo, gli eroi dovranno sconfiggere gli assassini - ci vorranno diversi round prima che le accorrenti Guardie Imperiali possano raggiungerli. Ed essi noteranno, possibilmente con una certa sorpresa, che uno degli assassini è un uomo il cui braccio sinistro termina al gomito - lo stesso uomo che hanno visto la sera prima nella casa di Tathenodosius.

Il contingente della Guardia Imperiale in arrivo (che sono, i PG dovrebbero saperlo, troppo forti per cui averci a che fare, mentre i PG sono di livello Base) arriveranno e prenderanno tutti in custodia - anche se terranno i PG e gli assassini in gruppi separati. Saranno tutti portati, i vivi, ma anche i morti, nelle celle sotto al Colosseo per essere interrogati (così come avverrà per i numerosi testimoni presenti nei dintorni). Interpretate gli interrogatori iniziali per tutto il tempo che desiderate - in questa situazione, i membri della Guardia saranno professionali e molto bravi a farsi raccontare i fatti realmente accaduti.

Alla fine, la storia dei PG verrà confermata. Per ordine dell'Imperatore, che non scenderà per esaminare questa situazione, tutti i PG verranno guariti e qualunque PG morto verrà pienamente *resuscitato* dai chierici imperiali.

(Se qualche PG è curioso di sapere come è terminato l'incontro, ha vinto Anaxibius. Il pubblico e l'Imperatore hanno girato i pollici verso il basso nei confronti dell'arrogante Alexandrius, che è stato decapitato.)

Indagine I

Se i PG *non hanno* contattato il Capitano Acrision la sera precedente, sarà quest'ultimo ora a metterli in discussione. Come nel caso precedente, uscirà fuori che Tathenodosius non l'ha mai messo in guardia su questi eventi. Questo, unito al fatto che uno degli assassini è un uomo che i PG hanno visto a casa di Tathenodosius la sera prima, dovrebbe fargli capire che Tathenodosius li ha fatti fessi. Ma perché? Per quale ragione? I PG dovrebbero essere abbastanza confusi. Acrision lo sarà certamente.

Acrision invierà un contingente di Guardie a casa di Tathenodosius per portare via il furfante. Nel frattempo, interrogherà gli assassini superstiti (se nessuno di questi sarà sopravvissuto, due di loro verranno *resuscitati* - il cechino e l'uomo con un braccio solo). Acrision inviterà i PG ad assistere all'interrogatorio, nel caso venisse loro in mente qualcosa di utile da chiedere,

AVVENTURE

in base a quello che hanno già visto. (Il suo invito e di quelli che non possono essere rifiutati.)

Il cecchino si chiama Wulf; l'uomo con un braccio solo è Alois. Essi parleranno così tanto che tenderanno a balbettare.

Tathenodosius li ha ingaggiati per uccidere l'Imperatore. Ha promesso loro che il suo amico mago, che non hanno mai visto, li avrebbe fatti volatilizzare fuori dal Colosseo non appena il dardo fosse stato scoccato.

Tathenodosius gli ha fornito il manichino; la balestra è stata incorporata nel suo torso in modo tale che l'arco della balestra si potesse distendere da spalla a spalla ed il calcio, normalmente ruotato verso il basso, assumesse la posizione di "spina dorsale" del manichino. Per utilizzare il manichino-balestra, il tiratore deve sedere alle sue spalle, drappeggiarsi il suo mantello addosso, tirare su il calcio della balestra e bloccarlo nella sua posizione orizzontale, incoccare il dardo e prendersi tutto il tempo necessario per prendere di mira il suo bersaglio. Il gruppo di assassini sono riusciti a far entrare il manichino nel Colosseo fingendo che fosse un amico ubriaco; nessuno se ne è accorto.

Le guardie di ritorno dalla casa di Tathenodosius diranno che la casa è stata abbandonata e di aver trovato un laboratorio alchemico. Così Acrision porrà l'ovvia domanda - perchè Tathenodosius avrebbe assunto dei sicari per uccidere l'Imperatore per poi assoldare degli avventurieri per fermarli?

Se i giocatori non si renderanno conto che si tratta di una qualche sorta di diversivo, per capirlo lasciate che uno qualunque dei PG con la competenza "Tattiche Militari" faccia un controllo sulla competenza. Se nessuno dei PG lo farà, alla fine sarà Acrision a farlo. Sospettoso di natura, egli ordinerà ai suoi uomini di cercare in tutto il Colosseo qualunque cosa fuori dall'ordinario. Acrision redigerà anche una veloce lettera e la consegnerà ai PG; questa lettera permetterà loro di entrare in qualunque area del Colosseo durante la giornata. Acrision avrà il tempo di redigerne solamente una; così dirà loro di rimanere uniti. Se i PG non vorranno continuare questa indagine, Acrision prometterà loro di pagargli il resto del denaro che gli aveva offerto Tathenodosius. Dal momento che sono presenti più guardie nella parte superiore al terreno che nella parte inferiore, raccomanderà ai PG di perlustrare prima le Celle e poi di tornare indietro fino al Colosseo e lì dare un'occhiata in giro.

Indagine II

Se i PG avranno contattato il Capitano

Acrision la sera precedente, ovviamente, poi, non saranno presi in custodia dopo aver combattuto con gli assassini, ma saranno comunque condotti al cospetto di Acrision.

La storia degli assassini sarà identica a quella descritta sopra, e la reazione di Acrision sarà la stessa.

Conclusione

A questo punto, a prescindere dai precedenti percorsi divergenti della storia, i personaggi dovrebbero lavorare con Acrision, dovrebbero essere consapevoli di essere stati ingannati da Tathenodosius e dovrebbero aggirarsi nell'area sottostante al Colosseo.

Nel corso delle loro indagini sotterranee, i PG vedranno le enormi celle comuni per i gladiatori schiavi di basso livello; le celle di attesa, che si aprono verso le gallerie che conducono all'arena, in cui i gladiatori attendono di essere portati su nel giorno del combattimento; la grande arena sotterranea per l'addestramento, ove alcuni gladiatori nervosi stanno entrando per fare un po' di allenamento dell'ultimo minuto; e la serie di celle singole dei mostri, dove vengono tenute le bestie di ogni genere fino al momento in cui vengono portate su per i loro combattimenti. (Naturalmente, in quest'ultima area sono presenti un sacco di addestratori.)

Via via che gli eroi osserveranno e chiederanno in giro, numerosi mostri, uno ad uno, verranno portati al piano superiore per una delle attrazioni che caratterizzano la giornata: il Duello delle Bestie, ove all'incirca una dozzina di mostri differenti si scontreranno l'un l'altro fino alla morte. Forse questo fatto riuscirà a rendere i PG sospettosi; forse no.

In ogni caso, l'unica cosa insolita notata dagli addestratori e dai gladiatori quaggiù, è che uno dei capi addestratori degli animali si è allontanato e non è ancora tornato. Ciò è avvenuto in un qualche momento durante il putiferio che è avvenuto sugli spalti. No, non era uno di quelli che sono corsi su a vedere cosa stava succedendo; questi era rimasto a prendersi cura degli animali. È quando gli altri sono tornati dopo aver visto quello che stava succedendo - sapevate che qualcuno ha scoccato una freccia contro l'Imperatore? - l'addestratore Elosius era sparito.

Gli addestratori e le guardie hanno gironzolato chiedendo di Elosius, ma non lo hanno davvero cercato. Nel corso delle indagini dei PG in quest'area delle Celle, essi troveranno il cadavere di Elosius, nascosto in un grande sacco di tela che in precedenza conteneva del cibo per un minotauro. Elosius è stato accoltellato a morte ed il suo sangue fuoriuscito ha

inzuppato la borsa e permesso ai PG di trovarlo. Quando viene trovato, il corpo di Elosius sta stringendo una bottiglia vuota che emana degli insoliti aromi speziati.

Così, a questo punto, gli eroi hanno un corpo dentro un sacco che conteneva del cibo. E adesso? I PG avranno due percorsi di indagine da seguire; Elosius e la bottiglia impugnata anche in punto di morte. I PG potranno portare il corpo di Elosius ad uno dei chierici imperiali o portare la bottiglia ad un alchimista o ad un mago, o a entrambi. Se non riusciranno a capire cosa fare con entrambe le scoperte, il Capitano Acrision potrebbe aver sentito della loro scoperta, andare da loro ed ordinare entrambe le linee di azione.

Via via che queste indagini seguiranno il loro corso, l'ultimo dei mostri per il Duello delle Bestie verrà preso e portato nell'arena.

La bottiglia risulterà aver contenuto qualcosa di molto simile ad una *pozione del controllo dei mostri*, ma il mago che la annuserà dirà che è un po' insolita - alcuni ingredienti sono diversi. Questi la sottoporrà ad ulteriori analisi.

Se Elosius verrà resuscitato, la sua storia sarà breve ed allarmante. Durante i momenti di confusione sugli spalti, nel momento in cui è giunta la voce che qualcuno ha tentato di uccidere l'Imperatore, quasi tutti sono corsi su a guardare, mentre lui ha continuato a badare ai mostri.

Nel corso dei suoi giri, ha visto qualcuno nei pressi della mangiatoia del giovane drago verde che dovrebbe combattere nel Duello delle Bestie. C'erano due uomini - uno corrispondente alla descrizione di Tathenodosius, l'altro un uomo con la barba grigia di corporatura esile. L'uomo con la barba grigia ha detto "Questo è l'ultimo," poi si è girato verso il drago e beffardamente gli ha detto "Buon appetito."

Elosius ha corso verso di loro, gli ha strappato la bottiglia di mano ed ha chiesto loro cosa stessero facendo lì. Dopo di che non ricorda molto - solo un forte dolore alla schiena...

A questo punto, gli eroi dovrebbero essere in grado di capire che Tathenodosius ed il suo mago hanno fatto qualcosa di sgradevole ai mostri nelle gabbie qui sotto. Il problema è che la maggior parte dei mostri ora si troveranno nell'arena, in attesa che inizi il Duello delle Bestie.

Con il passare del tempo, i mostri verranno portati in superficie e disposti uniformemente lungo il perimetro delle sabbie dell'arena. Questi saranno imbizzariti ed arrabbiati in presenza l'uno dell'altro. Molti avranno ancora la museruola, alcuni saranno stati liberati ed altri verranno liberati ora. Tutti gli addestratori saranno

pronti nelle gallerie che conducono alle Celle, per cui se un mostro dovesse diventare aggressivo nei confronti di un addestratore, questi potrà fuggire velocemente.

E, Naturalmente, Thincol si troverà ancora nel suo palchetto.

Momento Culminante I: Gli Eroi Rovinano il Piano

La cosa più ovvia da fare per gli eroi sarà quella di iniziare a gridare agli addestratori di tenere fermi i mostri, che c'è qualcosa che non va.

Se i PG si comporteranno in questo modo, gli addestratori per il momento si atterranno all'ordine dei PG e solamente pochi mostri, quelli già sciolti, saranno liberati. A questo punto, Tathenodosius, rendendosi conto che il suo piano è stato scoperto, pronuncerà anzitempo la parola di comando che invierà i mostri in preda ad una rabbia furiosa contro Thincol.

I mostri che si scaglieranno contro l'Imperatore sono i seguenti: un orso delle caverne, una tigre dai denti a sciabola, ed un

giovane drago verde con 5 DV e con le ali legate. Il resto dei mostri saranno ancora incatenati e non potranno scagliarsi contro Thincol.

A questo punto si scatenerà una bolgia visto che i mostri attaccheranno il palchetto dell'Imperatore. Demetron si muoverà per difendere il suo Imperatore, ma verrà temporaneamente intrappolato all'interno di un *campo di forza* lanciato dal mago alleato di Tathenodosius, lasciando solamente i Personaggi Giocanti, alcuni uomini della Guardia Imperiale ed il gladiatore Anaxibius a fraporsi tra i mostri e l'Imperatore.

Anaxibius si scaglierà contro il giovane drago verde; la tigre dai denti a sciabola si lancerà contro le Guardie Imperiali; Demetron riuscirà a crearsi una via di uscita dal *campo di forza* grazie ad incantesimo di *disintegrazione* ed inizierà a duellare contro il mago di Tathenodosius; ed i Personaggi Giocanti dovranno scontrarsi contro l'orso delle caverne. I PG dovrebbero essere in buone condizioni, essendo stati guariti in precedenza fino alle normali

condizioni che avevano all'inizio dell'avventura; fermo restando che un orso delle caverne rappresenti un temibile avversario.

Lasciate che combattano l'orso normalmente. Durante questi avvenimenti, Thincol scomparirà dalla visuale, strisciando sui gomiti in direzione del mago di Tathenodosius e, una volta raggiunto, lo trucerà sul posto; Anaxibius sarà vittima di un brutto soffio del drago, ma riuscirà comunque ad uccidere il suo mostro; ed i membri della Guardia, anche se ne moriranno due, riusciranno ad uccidere la tigre dai denti a sciabola. Se a questo punto gli eroi staranno ancora combattendo, e saranno in cattive condizioni, Thincol invierà le sue guardie ad aiutarli e la giornata si concluderà bene.

Momento Culminante II: Gli Eroi Non Rovinano il Piano

Se gli eroi non avvertiranno gli addestratori, o se non riusciranno nemmeno a capire che per prevenire la riuscita del piano di Tathenodosius dovranno salire in



Avventure

superficie, allora tutti i mostri verranno liberati ed in quel momento Tathenodosius pronuncerà ad alta voce la parola di comando.

I mostri attaccheranno e verranno attaccati in questo modo: il mago di Tathenodosius imprigionerà sempre il Magist Demetron; Anaxibius affronterà il drago verde; la tigre dai denti a sciabola e due orsi gufo attaccheranno le Guardie Imperiali; i tre orchi saliranno fino a Thincol e lo attaccheranno; ed i PG verranno attaccati dall'orso delle caverne e dai due minotauri, che non riusciranno a salire sugli spalti e pertanto decideranno di uccidere chiunque si trovi nell'arena.

Questa sarà una battaglia molto più cruenta di quella descritta in precedenza. Il mago di Tathenodosius avrà uno o due round a sua disposizione per sparare un *fulmine magico* contro Thincol, indebolendolo in modo notevole; successivamente, Demetron riuscirà a liberarsi dal *campo di forza* con una *disintegrazione* ed i due maghi inizieranno a scontrarsi. Alla fine Anaxibius eliminerà il suo drago e si scaglierà contro i minotauri, ma a questo punto molti dei PG potrebbero

essere stati uccisi. Thincol verrà gravemente ferito dagli orchi, ma riuscirà ad uccidere anche l'ultimo di essi. La tigre dai denti a sciabola e gli orsi gufo resteranno feriti in modo critico, ma uccideranno le loro guardie, compreso il Capitano Acrision; arriveranno delle guardie fresche ed impediranno loro di raggiungere l'Imperatore. Demetron sconfiggerà il suo avversario, ma resterà gravemente ferito. Alla fine tutti i mostri verranno uccisi, ma il numero delle vittime sarà alto: Thincol, Demetron ed Anaxibius gravemente feriti, il Capitano Acrision ucciso, diversi PG uccisi e feriti.

CONSEGUENZE

Se gli eroi sono stati in grado di avvertire gli addestratori in tempo, con la conseguente liberazione dei soli tre mostri e con gli eventi che hanno luogo nel "Momento Culminante I," saranno tutti felici del lavoro svolto dai PG. Le ferite verranno guarite ed i morti *resuscitati*. I PG godranno del rispetto del Capitano Acrision e riceveranno un encomio personale - ed un po' d'oro in più, nell'ammontare appropriato

deciso dal DM - da Thincol stesso. Anaxibius verrà a sapere dei PG e resterà colpito dal loro spirito combattivo, anche se rispetto a lui saranno solo dei combattenti principianti (ciò starà a significare che avranno un importante contatto tra i gladiatori di Thyatis). Tathenodosius verrà catturato mentre starà cercando di uscire dal Colosseo ed il suo mago, naturalmente, sarà stato accoltellato a morte dall'Imperatore. Tutto andrà per il verso giusto.

Se gli eroi non sono stati in grado di avvertire gli addestratori in tempo, non essendo riusciti a capire gli indizi o essendo restati in attesa mentre tutti i mostri venivano liberati, avranno luogo gli eventi riportati nel "Momento Culminante II," nessuno dei quali interesserà i PG. I PG potranno andarsene, ma non riceveranno alcuna cura o resurrezione gratuita. Non riceveranno l'eventuale oro promesso loro da Acrision - Acrision non sarà sopravvissuto per poterne parlare con qualcuno. Il mago di Tathenodosius morirà, ma lo stesso Tathenodosius riuscirà a fuggire per pianificare ulteriori guai. Nessuno avrà rispetto per le menti dei PG.

Avventura di Livello Base

Fuga da Borydos

Per Personaggi di 1°-3° Livello

Trama di Base: I personaggi devono cercare di fuggire da Borydos, l'Isola del Diavolo di Thyatis.

Come Vengono Coinvolti i Personaggi:

Nel corso di una qualunque avventura ordinaria (o facendo baldoria tra una spedizione avventurosa e l'altra), i personaggi in qualche modo infastidiranno un potente mago caotico Thyatiano. Magari all'interno di una locanda, gli rovesceranno un bicchiere addosso o lo urteranno facendolo cadere; questi, furioso, dirà loro che devono portare rispetto verso quelli migliori di loro ed inizierà ad andarsene. Dall'altra parte della stanza, però, egli formulerà un *desiderio* - ed i PG si ritroveranno improvvisamente in piedi su una collina di un'isola sconosciuta.

Sviluppo della Storia: Inizialmente, i personaggi non dovrebbero essere a conoscenza di trovarsi sull'isola prigione di Borydos. Quando inizieranno ad incontrare contadini carcerati armati solamente di coltelli di pietra, saranno in grado di capirlo abbastanza rapidamente; gli apparirà altrettanto evidente nel momento in cui si dirigeranno verso la costa e scopriranno che dei granchi giganti mangiatori di uomini si annidano in mare aperto (cosa che all'interno dell'intero Impero Thyatiano si verifica solamente su Borydos).

I PG sapranno che faranno bene a non presentarsi al cospetto delle autorità; il personale militare presente sull'isola prenderà le loro armi, le loro armature ed il loro equipaggiamento, presumendo che essi siano dei detenuti riusciti ad ottenere in qualche modo questi beni. I PG dovranno riuscire a capire come riuscire a ritornare alla civiltà per conto proprio. I PG saranno avvantaggiati nei confronti dei detenuti in quanto avranno ancora tutto il loro equipaggiamento; essendo ben armati e non sfiancati dagli anni di malnutrizione, dovrebbero essere in grado di usare i loro cervelli, i loro muscoli e la loro magia per pianificare come farsi strada attraverso le difese della guarigione e raggiungere un'imbarcazione. Lasciate che siano loro stessi a mettere appunto un piano; la fuga vera e propria potrebbe essere ulteriormente complicata dai carcerati che potrebbero riuscire a rubare loro l'attrezzatura fondamentale per la riuscita del piano o che potrebbero minacciare di allertare il presidio se i PG non li porteranno con loro.

Conseguenze: Una volta che i PG saranno scappati, non vi saranno ulteriori conseguenze se non cercheranno di

prendersela con qualcuno. Il mago che li ha spediti a Borydos darà seguito ad altre azioni contro di loro e non pretenderà ulteriori vendette... a meno che i PG non decideranno di scagliarsi contro di lui. Bisogna tener presente, però, che è un mago almeno di 33° livello... non una preda facile per un gruppo di eroi di livello Base.

Avventura di Livello Expert

Le Giornate Kerendane dello Zoccolo

Per Personaggi di 4°-8° Livello

Trama di Base: È il periodo delle annuali competizioni delle Giornate Kerendane dello Zoccolo - vedere le informazioni relative a Kerendas riportate in questo volume nel capitolo "L'Atlante di Thyatis" e nel capitolo "Una Panoramica di Thyatis" del *Libro Secondo*. I guerrieri, i chierici e gli altri cavalieri tra i Personaggi Giocanti saranno invitati a partecipare. Tuttavia, è presente anche una famiglia di astuti *metamorfosis* che intendono trarre un notevole profitto dagli eventi della competizione...

Come Vengono Coinvolti i Personaggi:

Le Giornate dello Zoccolo sono aperte a qualunque partecipante. Basterà dire ai personaggi, tra la fine di una storia e l'inizio di quella successiva, che l'evento si svolgerà presto, e loro hanno in programma di parteciparvi? In caso contrario, andate avanti verso qualche altra avventura.

Sviluppo della Storia: Per queste sequenze di giostrine all'interno di questa avventura, utilizzate le regole per i Tornei presentate nel *Libro del Master del Set Companion*, pagine 6-7. Se volete, potete utilizzare le regole opzionali per il "Combattimento Non Letale" riportate nel capitolo "I Cavalieri di Thyatis" del *Libro Secondo* di questo supplemento - queste regole dovrebbero essere utilizzate solamente nelle fasi di allenamento ed in alcune sfide, mentre nelle giostrine vere e nella maggior parte delle sfide bisognerebbe utilizzare le normali regole per i danni.

Nelle Giornate Kerendane dello Zoccolo vi sono campi con lizze, tornei di tiro con l'arco e gare di lotta, ma gli eventi maggiori sono rappresentati dalle Giostre e dalle Sfide.

La grande competizione della Giostra è un enorme torneo con circa 250 partecipanti. Questo torneo prevede un torneo ad eliminazione di otto round - e, visto che vi sono così tanti scontri nelle fasi precedenti, la Giostra si svolge in due intere giornate di gara.

Coloro che escono sconfitti nella Giostra

vengono aiutati fuori dai campi di gara e nelle tende vicine dove li attendono i chierici guaritori... ed è lì che inizieranno le difficoltà dell'avventura.

Durante i primi turni della giostra, un gruppo di metamorfosis si nasconderà nelle vicinanze delle tende dei chierici. Quando vedranno portare dentro un guerriero ferito, uno dei metamorfosis verrà inviato per colpire il chierico sulla testa, per poi prenderne le sembianze ed uccidere il guerriero ferito.

Naturalmente, all'inizio i Personaggi Giocanti saranno all'oscuro di questo. Vedranno solo i compagni di giostra sconfitti, portati nelle tende dei chierici ed uscirne come dovrebbero. Tuttavia, questi giostranti terranno dei comportamenti un po' strani, non necessariamente riconosceranno coloro che li saluteranno o che parleranno con loro.

Prima o poi, anche i PG saranno coinvolti in questi eventi. I giudici di gara si accorgeranno con molta sorpresa che diversi dei loro chierici guaritori stanno sparando (i metamorfosis non stanno prendendo le loro sembianze, in quanto non possono imitare la magia clericale). Toccherà ad altri chierici dare una mano con le guarigioni - tra i quali i PG chierici.

Così, nell'occasione in cui un PG combattente verrà malmenato nella lizza o, nel momento in cui verrà chiesto l'aiuto di un PG chierico per impartire le cure, o in entrambe le situazioni, uno dei metamorfosis sferrerà il suo solito attacco, muovendosi furtivamente all'interno della tenda delle guarigioni, provando a colpire il chierico sulla testa, per prendere le sembianze del combattente ed ucciderlo.

Dato che si tratta di Personaggi Giocanti, probabilmente il metamorfosis avrà del filo da torcere. È più probabile che il metamorfosis venga ucciso o messo in fuga.

A questo punto può succedere di tutto. I PG potrebbero fare un bel casino e dare un fragoroso allarme e mettere in allerta l'intero campo che c'è qualcosa che non va. Oppure, potrebbero mettere privatamente al corrente dei loro sospetti gli organizzatori del torneo.

Nel primo caso, ne conseguirà il caos, in quanto i concorrenti inizieranno a correre dappertutto, cercando i metamorfosis per vendicarsi. I metamorfosis, vedendosi smascherati, cercheranno di fuggire - ma gli eroi potrebbero essere allertati della loro identità se i cavalli presi dai metamorfosis dovessero avere improvvisamente paura e timore di loro (solo perché i metamorfosis assomigliano ai loro cavalieri abituali non significa che abbiano anche lo stesso odore!)

Nel secondo caso, gli organizzatori avvertiranno il duca Kerendano, che vorrà

Avventure

tenere la situazione sotto controllo - mentre cercherà di scoprire se vi sia qualche altro metamorfosis in giro per il campo. Questi chiederà ai PG di aiutarlo, dicendo loro di nascondersi e di osservare l'attività intorno alle tende dei metamorfosis, fermando qualunque ulteriore attacco dei metamorfosis e scoprendo quali chierici siano già scomparsi e quali guerrieri stessero assistendo al momento della loro sparizione - quei guerrieri, ora, saranno probabilmente dei metamorfosis.

Tutto ciò potrebbe rappresentare un'ottima opportunità per mettere in scena degli spietati duelli mortali tra gli eroi ed i metamorfosis, che saranno abbigliati, corazzati e con le armi di ben noti guerrieri e cavalieri imperiali.

Conseguenze: Presupponendo che i PG sopravvivano, questa avventura non dovrebbe avere conseguenze drammatiche per loro. Se manterranno la calma e non andranno per tutto il capo a gridare che tra di loro vi erano dei metamorfosis, potranno fare colpo sul duca Kerendano grazie alla loro arguzia... cosa che potrebbe portarlo a dargli supporto quando più avanti i PG presenteranno una petizione all'imperatore per avere dei possedimenti.

Contro i Soldati della Tempesta

Per Personaggi di 4°-14° Livello

Trama di Base: I PG vengono assoldati o gli viene richiesto di infiltrarsi tra i Soldati della Tempesta, l'odiosa società Hattiana, e tradirli.

Come Vengono Coinvolti i Personaggi: Uno o più PG dovranno essere di origine Hattiana o essere in possesso di qualche sorta di Competenza Generale utile, ma insolita. I PG saranno contattati dal Principe Eusebius, che sosterrà di stare agendo (ed è vero) per conto di suo padre, l'Imperatore. I Soldati della Tempesta stanno diventando un po' troppo sfrenati nelle loro attività razziste - in particolare nel terrorizzare e malmenare i Cittadini importanti di discendenza non Thyatiana. Tuttavia, dal momento che i singoli Soldati della Tempesta coinvolti in questi atti affermano di aver deciso di svolgere queste azioni per proprio conto - e, dal momento che l'ESP sembra corroborare queste affermazioni - risulterà molto difficile prendere dei provvedimenti contro l'organizzazione intera. La missione dei PG, se decideranno di portarla a termine, sarà quella di infiltrarsi tra i Soldati della Tempesta, ergersi all'interno delle loro fila, e scoprire se, ed in che modo, i leader dei Soldati della Tempesta stiano ordinando ai loro sottoposti di intraprendere queste azioni... senza che i sottoposti si rendano conto che l'idea

provenga da quegli ufficiali.

Sviluppo della Storia: Questa sarebbe una storia di intrighi e tradimenti composta da diverse parti. Nel primo episodio, il Principe Eusebius contatterà i PG con le informazioni offerte in precedenza... ed i PG dovranno poi recarsi nell'Enclave dei Soldati della Tempesta a Città di Thyatis, cercando di riuscire a farsi ammettere nell'organizzazione. È in questo momento che la discendenza Hattiana e le competenze insolite diventeranno importanti - in caso contrario i Soldati della Tempesta non li faranno entrare nella loro organizzazione. I PG, una volta accettati, verrebbero sottoposti al programma di addestramento con le armi ed all'indottrinamento nella loro filosofia basata sull'odio razziale.

Nella fase iniziale, i Soldati della Tempesta metteranno alla prova la fedeltà dei PG in svariati modi. In primo luogo, i PG, come il resto dell'Enclave cittadino, dovranno indossare l'alta uniforme e marciare in parata durante alcune festività Thyatiane minori. Successivamente, un PNG membro dei Soldati della Tempesta - non un ufficiale o un leader - proverà a convincerli ad andare con lui per compiere un "raid," un assalto con pestaggio contro un mercante di origini Alasiyane molto rispettato. Il vero Soldato della Tempesta cercherà di uccidere il mercante, anche se la missione era intesa solo al suo pestaggio. (Questa situazione li porrà davvero di fronte ad un brutto dilemma morale. Se lo fermeranno, diventeranno sospetti. Se non lo fermeranno, avranno contribuito alla morte di un uomo innocente. Se faranno la spia in questo momento, non si ritroveranno in mano nessuno di importante dell'organizzazione. Ma, se aspetteranno di saperne qualcosa di più, potrebbero essere costretti a partecipare ad altre attività come questa.)

Se i PG riusciranno a superare le difficoltà e ad apprendere sempre di più sui Soldati della Tempesta, verranno sottoposti ad ulteriori prove... ma se indagheranno abbastanza, intrufolandosi furtivamente di notte all'interno dell'Enclave dei Soldati della Tempesta, scopriranno che un ufficiale dei Soldati della Tempesta, un mago secondo in comando al giovane Hansel Osterhaus, è responsabile dell'incapacità del trono di perseguire l'organizzazione. Questo mago sta utilizzando degli incantesimi di *charme* sui Soldati della Tempesta mentre questi dormono... Hansel parla ai soldati charmati mentre dormono, programmandoli in modo subliminale per compiere i crimini più gravi.

Avendo scoperto queste informazioni relative ai leader dei Soldati della Tempesta, i PG dovranno uscire dall'Enclave dei

Soldati della Tempesta e recarsi al Palazzo senza che questi li scoprano. Tuttavia, non sarà una cosa così facile come sembra - qualcosa andrà sempre nel verso sbagliato, portando ad un folle inseguimento con i vendicativi Soldati della Tempesta che inseguiranno gli eroi per tutta la città, cercando di impedire che le loro informazioni raggiungano le persone giuste...

Conseguenze: Se i PG faranno bene il loro lavoro, compiaceranno il Principe Eusebius, guadagnandosi le sue lodi ed un discreto pagamento in oro. Diventeranno anche dei nemici eterni dei Soldati della Tempesta...

Avventura di Livello Companion

I Cavalieri dell'Aria

Per Personaggi di 15°-25° Livello

Trama di Base: L'Imperatore ha deciso che l'eventuale conquista dell'estremo nord del Norwold da parte di Thyatis sarà più facile se lui ne saprà di più sulla nazione piuttosto che suoi nobili Alphatiani. Ha già delle spie nelle aree colonizzate della nazione, ma necessita di una mappa più dettagliata delle regioni più interne del Norwold. A suo parere, i migliori per svolgere questa missione sarebbero i Cavalieri dell'Aria o la Flotta Aerea di Retebius.

Come Vengono Coinvolti i Personaggi: L'unica cosa di cui necessitano i PG è quella di avere un po' di membri all'interno dei Cavalieri dell'Aria o della Flotta Aerea di Retebius. Se hanno fama di essere dei bravi e fidati avventurieri, verranno convocati dall'Imperatore per un'udienza e questi chiederà loro se saranno disposti ad intraprendere una missione per lui e - se accetteranno subito - esporrà loro il piano sopra descritto.

Sviluppo della Storia: Gli eroi e le loro cavalcature verranno trasportati a Finnegar's Watch sull'Isola dell'Alba; quel luogo rappresenterà il loro scalo. Da lì in poi dovranno volare. I PG che non possiedono delle cavalcature volanti, se vorranno proseguire dovranno essere trasportati sul dorso delle altre bestie.

La loro missione sarà quella di sorvolare la parte occidentale del Norwold e realizzare una mappa accurata, annotando i diversi tipi di terreno, le comunità fino a quel momento sconosciute, i raggruppamenti di mostri, il clima, ecc... Se possibile, sarebbe bello se i PG riuscissero ad avere dei contatti pacifici con i giganti dei ghiacci di Frosthaven per vedere se è possibile convincerli a stringere un'alleanza con Thyatis contro gli



Alphatiani di Alpha.

Nel corso delle giornate di volo in giro per mappare, i PG dovrebbero fare numerosi incontri insoliti: con draghi selvaggi, con un dirigibile Alphatiano finito fuori rotta e magari con esotici mostri (immaginate una vallata nascosta di yeti con un'intelligenza a livello umano e che si spostino mediante dei bianchi deltaplani incantati!).

Alla fine, i PG potrebbero riuscire a prendere la loro via verso Frosthaven ed ovviamente scoprire che i giganti dei ghiacci non hanno alcun interesse a stipulare un'alleanza, ma che saranno molto interessati ad uccidere e, magari, mangiare i PG.

Conseguenze: Naturalmente, ogni favore che i PG faranno all'Imperatore, farà sì che nel momento in cui avranno a che fare con il governo imperiale per questioni di possedimenti, di tasse, ecc... le cose saranno molto più semplici. Alla fine, la loro missione sopra il Norwold verrà notata da qualche cittadino del Norwold, facendo arrabbiare Re Ericall e gli Alphatiani; questo potrebbe creare tensione nella cooperazione interimperiale per diversi mesi di gioco dopo questi eventi.

Le Nebbie di Mosittus

Per Personaggi di 15°-25° Livello

Trama di Base: I personaggi si troveranno sull'isola di Mosittus quando il "vulcano" inizierà ad emettere alcune delle sue famose nebbie. Peraltro, si tratterà di alcune "nebbie nocive" e le cose andranno decisamente male.

Come Vengono Coinvolti i Personaggi:

Alla fine, il vostro gruppo di PG dovrà visitare Mosittus. I PG potrebbero trovarvisi in visita per una vacanza rilassante o recarvisi su invito di uno degli abitanti dell'isola. Sarebbe meglio se almeno uno dei PG del gruppo fosse accompagnato da qualche seguace o da qualche membro della sua famiglia.

Sviluppo della Storia: A tarda notte, il turibolo delle nebbie inizierà ad emettere un profumo dolce, una nebbia rossastra. La Duchessa Triella quella sera si troverà a Città di Thyatis, ma il suo apprendista passerà in rassegna i controlli e le verifiche ordinarie per assicurarsi che la nebbia sia sicura - questa sembrerà solamente rendere le sue vittime sognanti ed allegre e pertanto l'apprendista la lascerà riversare sull'isola.

La nebbia si spanderà sull'isola e colpirà tutti - quelli che non effettueranno con successo i loro Tiri Salvezza - facendoli rimbacillire e trasognare. I PG dovrebbero avere diverso tempo per osservare le allegre buffonate di coloro che si trovano sull'isola; magari alcuni dei PG falliranno nei loro Tiri Salvezza e soccomberanno agli effetti delle nebbie.

Tuttavia, un'ora più tardi, tutti coloro che saranno stati afflitti dalla nebbia (ovvero, tutti coloro che avranno fallito i loro Tiri Salvezza) subiranno un cambiamento d'umore. A partire da questo momento, e per le successive cinque ore, la nebbia accrescerà i problemi e gli atteggiamenti psicologici di tutti, rimuovendo nel frattempo i freni nel loro comportamento. In breve, chiunque abbia qualsiasi sorta di

problema psicologico, da quelli molto piccoli a quelli molto grandi, lo vedrà amplificato di dieci volte e, in aggiunta, non proverà alcuno scrupolo morale o etico nel fare ciò che desidera.

Per i PG che avranno fallito nei loro Tiri Salvezza, se non fossero già stati chiariti nel corso della campagna, il DM dovrà decidere quali saranno i loro "problemi di personalità." Uno di essi potrebbe essere insopportabilmente arrogante. Un altro potrebbe struggersi per un amore perduto (ed essere quindi depresso). Un altro ancora potrebbe essere ambizioso e frustrato per la sua carenza di guadagni. Uno potrebbe aver seppellito un vecchio rancore nei confronti dei suoi amici - solo per vederlo riaffiorare a causa delle nebbie.

Assicuratevi che i PG afflitti dagli effetti della nebbia interpretino tutti questi comportamenti estremi - e che i PG non afflitti dalla nebbia sappiano che si tratta del risultato delle nebbie, e che i personaggi affetti da queste non sono responsabili delle loro azioni. I giocatori di ruolo bravi probabilmente saranno entusiasti di vivere questo scenario con i loro personaggi in stato di alterazione psichica. I giocatori di ruolo mediocri, se si rifiuteranno di interpretare questi temporanei cambiamenti psicologici, dovrebbero guadagnare poca o nessuna esperienza per questa avventura.

Indipendentemente da ciò, molti dei PG probabilmente non verranno colpiti dagli effetti delle nebbie (perché saranno di alto livello), mentre alcuni verranno influenzati da esse. Si ritroveranno tutti su un'isola popolata da folli che saranno la

Avventure

maggioranza di quelli colpiti da questi effetti, che fuori controllo faranno quello che vorranno - alcuni saranno felici, alcuni distruttivi, altri gioiosi e distruttivi allo stesso tempo. Ed i PNG seguaci degli eroi saranno scomparsi, in quanto colpiti dagli effetti delle nebbie ed essendosi allontanati nell'oscurità; considerando lo stato mentale della popolazione dell'isola, sarà nel migliore interesse dei PG trovare i loro seguaci prima che qualcosa vada drasticamente per il verso sbagliato.

Conseguenze: Questa avventura avrà poche o nessuna conseguenza a lungo termine, a meno che i PG non muoiano o non finiscano per uccidere un PNG figlio di qualche ricco e potente nobile. In entrambi i casi, Triella mantiene dei chierici per resuscitare le vittime dei casi estremi derivanti dagli effetti delle nebbie... questo quando si riescono a trovare i corpi. Se qualcuno dovesse morire in modo permanente, il trono imperiale non riterrà Triella responsabile; tutti coloro che vengono sull'isola sono consapevoli del fatto che vi siano delle vaghe probabilità che qualcosa vada storto. Tuttavia, se qualche personaggio sano di mente ucciderà un PNG preda della follia senza prima aver vagliato qualunque opzione possibile per catturarlo, il personaggio, probabilmente, si sarà fatto dei nuovi nemici - la famiglia e gli amici del PNG morto.

Avventure Alphatiane

Si tratta di avventure per un gruppo di personaggi prevalentemente di nascita ed atteggiamenti Alphatiani. Naturalmente, non tutti i personaggi del gruppo dovranno essere Alphatiani.

Avventure di Livello Base

Il Millennio Thyatiano

Per Personaggi di 1°-3° Livello

Trama di Base: Si tratta della versione "inversa" dell'avventura riportata nelle Avventure Thyatiane. In questo caso, le spie Alphatiane rappresenteranno gli eroi, mentre i poveri Thyatiani fessi che gli daranno la caccia faranno la parte dei cattivi.

Come Vengono Coinvolti i Personaggi: Gli avventurosi PG Alphatiani verranno assoldati in territorio Alphatiano da degli agenti di Tathenodosius, che viene descritto nella precedente avventura.

Sviluppo della Storia: Gli eroi verranno fatti entrare clandestinamente a Città di Thyatis; la loro copertura è che provengono da zone dell'Isola dell'Alba occupate dai Thyatiani. Se volete, potete far sì che il loro ingresso a Città di Thyatis sia di quelli tesi e pericolosi, in quanto sbarcheranno nella zona del porto e vedranno i loro documenti attentamente controllati dalle guardie e dai funzionari dall'aspetto temibile che appariranno come se fossero in grado di memorizzare qualunque dettaglio di qualunque volto che vedano.

Una volta superata quella nervosa fase della missione, i PG si insedieranno nel maniero di Tathenodosius, ove quest'ultimo illustrerà loro la missione. Tathenodosius racconterà ai PG come ha assoldato degli idioti Thyatiani per "assassinare" l'Imperatore e degli altri imbecilli sempre Thyatiani per catturare gli assassini durante il tentativo di assassinio.

Mentre avverrà questo, si suppone che i PG riescano a penetrare nelle aree delle Celle sottostanti al Colosseo ed a versare svariate pozioni speciali nel cibo delle bestie

tenute in gabbia lì. Successivamente, dovranno sgattaiolare sugli spalti del Colosseo e rimanere come supporto per Tathenodosius nel caso qualcosa vada per il verso sbagliato.

Il giorno successivo, ripasseranno la fase nella quale dovranno scendere furtivamente nell'area delle Celle. I PG dovranno sopraffare una guardia, aprire un certo numero di porte che conducono all'area sotterranea, poi sgattaiolare nei livelli inferiori delle Celle, evitando i gruppi di guardie e di gladiatori, e nascondersi per un po'. Quando la notizia dei combattimenti sulle tribune e del tentativo di assassinio dell'Imperatore giungerà nell'area delle Celle, i PG dovranno versare le pozioni nel cibo dei mostri; per quanto riguarda i mostri che non vengono nutriti, dovranno versare le pozioni nelle loro celle, in modo che i mostri possano comunque berle. Poi, naturalmente, dovranno nuovamente fuggire fino agli spalti.

Qui, come nell'avventura precedente, potrete complicargli la vita con un addestratore di mostri rimasto indietro; oppure potreste utilizzare le guardie troppo attente, i mostri che potrebbero fare troppo rumore quando i PG si avvicineranno, vie di fuga bloccate da gruppi di gladiatori che si staranno preparando ed un gruppo di avventurieri Thyatiani che potrebbero essere alla ricerca di qualcosa di storto nelle Celle.

Supponendo che riescano a tornare indietro fino all'area degli spalti, i PG dovranno poi attendere una o due ore fino al Duello delle Bestie e prendere posto. Potete mettere in scena l'attacco contro l'Imperatore sia attraverso la storia a percorsi illustrata nell'avventura precedente; sia con tre o con tutti i mostri liberati che attacchino l'Imperatore; sia con la missione che non arrechi alcun danno all'Imperatore o



che questi venga ferito seriamente.

Ad ogni modo, la missione dei PG, una volta che Tathenodosius pronuncerà la parola di comando, sarà quella di aiutarlo ad uscire dal Colosseo. Questo comporterà che i PG dovranno combattere lungo le gradinate degli spalti per farsi strada fino all'uscita del Colosseo e quindi accompagnare Tathenodosius fino a che non riescano a raggiungere una casa sicura all'interno della città. Da quel momento in poi, dovranno riuscire a filarsela clandestinamente dalla città in compagnia di Tathenodosius e raggiungere l'Isola dell'Alba, dove finalmente potranno respirare più tranquillamente.

Conseguenze: Se i PG verranno catturati, le conseguenze saranno disastrose: vi sarà un tentativo di giustiziarli (a meno che il mago di Tathenodosius non riesca ad aiutarli a fuggire). Quelli che riusciranno a fuggire ed a ritornare in territorio Alphantiano, si guadagneranno una sicura fama di folli avventurieri audaci ed alla fine, la storia di questi eventi giungerà alla stessa Imperatrice... il che sarà utile, in quanto ella stessa è alla ricerca di folli avventurieri audaci.

Il Dirigibile dell'Amore

Per Personaggi di 1°-3° Livello

Trama di Base: Si tratta di un'avventura comica ed esasperante - con poco rischio fisico o legato ai mostri ed un alto rischio di commettere qualche sorta di casino nei rapporti sociali.

Come Vengono Coinvolti i Personaggi: Scegliete un periodo che sia particolarmente magro per gli impieghi dei PG e, nel momento in cui i vostri personaggi avranno bisogno di denaro facile, fategli vedere un annuncio presso Rainbow Park (Parco dell'Arcobaleno) che reciti: "Cercasi dipendenti di tutte le professioni: paga buona, possibilità di viaggiare, clima di festa. No persone che soffrono di mal d'aria."

Sviluppo della Storia: Come si ricorderà, il Dirigibile dell'Amore è un aeromobile Alantiana che effettua crociere dal Parco dell'Arcobaleno sull'isola di Gaity. I passeggeri a bordo si aspettano non solo di vedere i luoghi, ma di incontrare i compagni dei loro sogni, riaccendere crepitanti storie d'amore, ecc... I Personaggi Giocanti verranno assoldati come messaggeri, baristi, direttori di attività, intrattenitori, ecc... (Assegnate ad ogni PG assunto la posizione per la quale sarà meno adatto in un'avventura particolarmente caotica.) Tuttavia, ci si aspetta che ogni membro dell'equipaggio promuova l'atmosfera amorosa della nave, inclusi i PG.

Nella prima crociera dei PG, tra i PNG a bordo vi saranno:

Pofinior il Grande (M20, C) e la sua signora *Aderianne l'Aurea* (M20, N). Questi si sono imbarcati per riaccendere qualche scintilla nella loro relazione. Pofinior è follemente geloso e non del tutto sano di mente. Aderianne trascorrerà circa 15 secondi a bordo prima di innamorarsi di uno dei PG. L'obiettivo dei PG: tenere Pofinior all'oscuro della sua nuova infatuazione abbastanza a lungo da riuscire a conoscere e risolvere i problemi che Pofinior ed Aderianne stanno avendo.

Eghelbreth della Viverna (per lo più chiamato solo il Verme*) (M10, N), un tipo con Carisma 3 in cerca d'amore. (Egli, in realtà, ha un punteggio di Carisma di 10, ma è così socialmente disadattato che in effetti il suo punteggio viene considerato di 3.) Se i PG riusciranno ad impedirgli di offendere ogni donna a bordo con le sue avance amorose, dovranno insegnargli come lavarsi, vestirsi, parlare con le donne e a non cadere dalle scale o rovesciare bevande sulle signore sulle quali stia cercando di fare colpo.

Dulcita (M3, N) e *Peligrita* (M3, C), due sorelle gemelle identiche, sono venute a bordo per ragioni molto diverse. Sono entrambe belle, intelligenti ed avventurose. Tuttavia, Dulcita è salita a bordo in cerca di una storia d'amore (un PG potrebbe rappresentare una buona scelta come suo oggetto dei desideri), mentre Peligrita, avendo recentemente vissuto una relazione disastrosa, vorrebbe assoldare qualche audace PG per ucciderla (in quanto non ha il coraggio per suicidarsi)... e vorrebbe evitare che Dulcita possa compiere gli stessi errori da lei fatti in precedenza. Naturalmente, entrambe le giovani donne si scambiano i vestiti, fingono di essere l'un l'altra a vicenda allo scopo di incasinare i piani dell'altra, cosa che renderà le cose per i Personaggi Giocanti terribilmente confuse. Se la situazione verrà gestita nel modo giusto, Dulcita finirà con il suo PG preferito, mentre Peligrita potrebbe innamorarsi del nuovo e rinnovato Eghelbreth della Viverna.

Conseguenze: Niente di speciale. Se i PG riusciranno a sopravvivere ed a risolvere almeno uno dei problemi che si troveranno di fronte - avranno sempre delle opportunità lavorative qui in futuro.

* ndt. Nella versione originale in inglese si richiama un gioco di parole con due termini "simili": Wyrn (viverna, drago serpentiforme, ecc...) e Worm (verme), giocando sull'assonanza dei due termini e sulla comunanza dei loro significati "serpentiformi."

Avventura di Livello Expert

Notte a Shraek

Per Personaggi di 4°-8° Livello

Trama di Base: I PG dovranno affrontare una missione veramente pericolosa all'interno della nazione di Blackheart (Cuor Nero) - nella sua temibile capitale, Shraek.

Come Vengono Coinvolti i Personaggi:

Per questa missione, i Personaggi Giocanti verranno assoldati da agenti del trono imperiale (dopo tutto, questi non vogliono che qualcuno dei loro preziosi agenti muoia). La missione, che i PG dovrebbero decidere se accettare o meno, consiste nel viaggiare verso la città di Shraek nel Backheart, trovare un mago canaglia chiamato Malebrute, catturarlo vivo (legandolo ed imbavagliandolo, in modo che non possa fare assolutamente incantesimi ed annientare il gruppo) e riportarlo di nuovo alla civiltà. Per questa ragione, si raccomanda un forte gruppo composto da guerrieri e ladri, anche se dovrebbero farne parte almeno un mago ed un chierico.

Sviluppo della Storia: I PG fluttueranno all'interno di Blackheart, a circa una quindicina di chilometri da Shraek, su una piccola ma veloce nave volante da combattimento (spesso chiamata nave tornado). Il capitano ha avuto l'incarico di condurla il più vicino possibile a Shraek, nel caso in cui qualche famiglia di maghi, come ad esempio degli uccelli, dovessero individuarla... ed i maghi dovessero decidere di indagare. Il capitano non accompagnerà gli eroi all'interno di Shraek.

Gli eroi dovranno proseguire a piedi per i circa 15 chilometri fino a Shraek. Fategli fare uno o due incontri con qualche mostro davvero bizzarro, mostri stranissimi - ad esempio, una creatura simile ad un beholder senza i poteri emanati dagli occhi, ma che abbia gli stessi occhi sferici, fluttuanti creature che si separano dalla parte principale del corpo e che attacchino con i loro denti una volta che la parte principale del corpo abbia subito il 50% dei danni.

Una volta che gli eroi saranno giunti a Shraek, fate in modo di impressionarli con la bruttezza e la pericolosità della città. Di fronte alla classe criminale che vive a Shraek, gli eroi dovranno agire in modo arcigno e tenace e tornare indietro in una o due occasioni (fategli fare un incontro per strada con dei ladri, una rissa da taverna o entrambe le cose) in quanto dovranno scoprire la posizione di Malebrute.

La gente del posto sa dove potrà essere trovato Malebrute dopo il tramonto. Questi si reca a Shraek solamente dopo il tramonto,

Avventure



in compagnia della sua signora, Ultrisa la Tenebrosa. Non si sa molto su di lei. Gli eroi potranno scoprire dove si trova la dimora di Malebrute all'interno della città con relativa facilità.

Naturalmente, come catturare Malebrute spetta a loro. È molto probabile che vorranno tendergli un'imboscata all'interno o dinanzi alla sua casa.

La sua dimora rappresenterà una vera sorpresa per loro. Lì non vi sono servitori. (In realtà, se i PG avranno avuto una discussione approfondita con la gente del posto, saranno già venuti a sapere che Malebrute ha licenziato tutti i suoi servitori all'incirca nel periodo in cui ha fatto la conoscenza di Ultrisa.) Tutte le porte e le finestre della torre al piano terra sono state chiuse o inchiodate con delle assi di legno, ma l'interno è chiaramente abitato. Gli eroi dalla vista acuta potrebbero notare che all'interno della torre non vi sono specchi (per scoprirlo, fate eseguire ad ogni eroe un controllo sull'Intelligenza con una penalità di -8; se qualcuno dei PG dirà di stare cercando effettivamente quello, se ne accorgerà senza dover effettuare alcun tiro). Al secondo piano della torre, gli eroi troveranno la camera da letto di Malebrute ed un salottino da signora sontuosamente arredato - ed all'interno di questa seconda stanza vi sarà una lussuosa bara con una targa sul coperchio con su scritto il nome "Ultrisa."

Al calare della notte, Malebrute (M15, C) tornerà a casa. All'esterno della torre, egli farà un caloroso saluto ad Ultrisa aggiungendo che la aspetterà tra un paio d'ore. Poi volerà fino ad un ingresso posto al

secondo piano all'interno della sua torre.

Per i PG non sarà difficile catturarlo e legarlo prima che possa fare qualche incantesimo. Malebrute non si aspetterà dei guai. Fate in modo che ciascun eroe descriva quello che intenda fare nel momento in cui il gruppo salterà addosso a Malebrute e descrivete l'azione in ogni angoscioso dettaglio - riuscirà a lanciare un incantesimo letale prima che lo imbavaglino e gli leghino le mani? Comunque il risultato non sarà mai in dubbio e voi non avrete bisogno di tirare i dadi per il combattimento.

A questo punto, per gli eroi sarà il momento di uscire dalla città. Essi dovranno trasportare il suo corpo per tutta Shraek; questo non creerà alcun allarmismo nella città infestata dal crimine e condannata alla vita notturna, anche se non dovessero riuscire a nascondere Malebrute. Se i PG saranno intelligenti, faranno in modo di procurarsi qualche armamentario contro i vampiri; il loro chierico sarà in possesso di un simbolo sacro, ma avranno bisogno di paletti e martelli, aglio, e di qualunque altra cosa riescano a trovare.

Durante il loro lungo ritorno a piedi fino alla nave tornado, Ultrisa tornerà a casa, indovinerà quello che è successo (se gli eroi si saranno presi la briga di cancellare le loro tracce, Ultrisa riuscirà senza dubbio a trovare un mago con gli incantesimi adatti ad informarla della loro azione) e si metterà in viaggio alla ricerca dei PG. Ultrisa si procurerà dei segreti in città e partirà all'inseguimento.

Gli eroi si troveranno all'incirca a metà strada dalla nave tornado nel momento in cui sentiranno i cani abbaiare in lontananza.

Fate sì che la loro corsa verso la nave volante sia frenetica e disperata, attraverso l'oscura foresta infestata di mostri nel cuore della notte. Durante la loro corsa, di tanto in tanto inciampiranno ed andranno a sbattere contro gli alberi; ci sarà sempre la possibilità che il bavaglio di Malebrute possa scivolare via - dopo una di queste cadute, gli eroi potrebbero sentirlo iniziare a recitare un incantesimo e dovranno brancolare nel buio per rimettergli il bavaglio prima che l'incantesimo venga ultimato.

A poche centinaia di metri dall'imbarcazione, i cani attaccheranno gli eroi in preda ad una ferocia indotta dal vampiro e gli eroi dovranno vedersela con loro. I PG sentiranno anche un rumore di zoccoli in lontananza, in rapido avvicinamento.

Una volta che gli eroi avranno finito con i cani ed avranno raggiunto l'imbarcazione, scopriranno che il capitano è stato ucciso da qualche licantropo. I PG saranno costretti a pilotare loro stessi la nave e così, probabilmente, perderanno un po' di tempo per capire come decollare... a meno che uno dei PG non disponga della competenza Pilotare Navi Volanti.

Alla fine, Ultrisa riuscirà a raggiungere il luogo e volerà fino alla nave in forma di pipistrello, riprendendo le sembianze da vampiro una volta a bordo. Attaccherà gli eroi, con l'intento di ucciderli tutti e questo sarà il momento di una battaglia mortale. (Ultrisa è un normale Vampiro di 7 Dadi Vita proveniente dal *Manuale delle Regole Expert*). Gli eroi dovranno uccidere o scacciare Ultrisa (quest'ultima fuggerà se

subirà il 50% dei suoi PF di danni); se li sconfiggerà o se riuscirà a liberare Malebrute, i PG andranno tutti incontro alla morte. Questo dovrebbe essere uno scontro lungo e disperato, ma probabilmente alla fine gli eroi riusciranno a prevalere, rispedito Ultrisa nell'oscurità o a miglior vita.

Conseguenze: Se gli eroi riusciranno a riportare a Sundsvall Malebrute ancora vivo, verranno ampiamente ricompensati - riportati al massimo della loro condizione tanto quanto possa fare la magia e riceveranno una generosa ricompensa in oro. Malebrute verrà giustiziato per crimini non meglio specificati contro il trono.

Se Malebrute dovesse morire nel corso dell'avventura, ma gli eroi dovessero riuscire a riportare indietro il corpo a Sundsvall, riceveranno metà della ricompensa promessa e nessuna guarigione magica. Il trono non penserà male di loro, ma i PG non saranno in cima alla lista delle scelte per le future avventure sostenute dagli imperiali.

Se Ultrisa dovesse sopravvivere, diventerà una nemica mortale degli eroi ed in quel ruolo dovrebbe fare di nuovo la sua comparsa nelle avventure successive.

Avventura di Livello Companion

Il Viaggio Verso il Vulcano di Alphaks

Per Personaggi di 15°-25° Livello

Trama di Base: L'Imperatrice Eriadna ha deciso che quando è troppo è troppo. Troppo malvagità proviene dal Vulcano di Alphaks. È il momento di sferrare un assalto punitivo.

Come Vengono Coinvolti i Personaggi: L'Imperatrice esige una mobilitazione dei più grandi eroi e delle migliori menti della magia della nazione - questi dovranno radunarsi nella città di Eagret. Non vi sono ulteriori ordini o descrizioni dei prossimi eventi in programma; la maggior parte delle persone, tra cui i PG, dovrebbero credere che si tratti di un nuovo assalto contro Thyatis; in questo modo l'interesse dovrebbe restare molto alto. (Nel frattempo, a Thyatis, le spie stanno segnalando che gli Alphetiani si stanno radunando per compiere un attacco, così l'esercito Thyatiano verrà messo in stato di allerta... e non accadrà nulla.)

Sviluppo della Storia: Mentre un gruppo di maghi del Gran Consiglio darà inizio ad un grande, complicato e definitivo falso rituale che teoricamente dovrebbe vincolare e distruggere Alphaks (ma che in realtà servirà solamente a distogliere la sua

attenzione per alcuni giorni), il Principe Zandor condurrà le sue potentissime truppe da Eagret al Vulcano di Alphaks in una flottiglia di navi volanti da trasporto. Gli eroi verranno informati strada facendo sul motivo di questa spedizione. La maggior parte del viaggio si svolgerà con il favore delle tenebre.

Questa non è altro che una missione di ricerca e distruzione ed è composta dai più potenti eroi Alphetiani che il trono possa mettere insieme. Gli eroi dovrebbero invadere l'isola, scoprire se vi sono abitanti ed annientarli. L'esercito invasore sarà organizzato in piccole unità di eroi, preferibilmente unità che abbiano già combattuto insieme in precedenza - di fatto, verranno organizzate in gruppi di avventurieri. Gli eroi saranno invitati a tenersi a distanza dal cratere del vulcano, dal momento che le sue nebbie sono velenose.

All'alba, mentre l'attenzione di Alphaks teoricamente sarà maggiormente dedicata ai falsi rituali che si staranno svolgendo in un continente lontano, la flottiglia sbarcherà sull'isola di Alphaks e vomiterà centinaia di eroi di alto livello pronti ad uccidere. I PNG maghi utilizzeranno immediatamente dei desideri per far sì che le preghiere degli eventuali chierici di Alphaks non raggiungano il loro signore. L'orda d'invasione si espanderà per tutta l'isola alla ricerca di segni di occupazione umana - di cui i leader dell'esercito Alphetiano sono certi della loro esistenza.

I PG, o i PNG nelle loro vicinanze, saranno i primi a scoprire la caverna nascosta che conduce nelle profondità delle caverne della città di Revenge (Vendetta).

Da lì in poi, si assisterà ad una spinta militare all'interno delle infide gallerie e caverne disseminate di trappole fino a Revenge, combattendo orde di orribili mostri e bande di potenti fuffanti devoti ad Alphaks. Questa avventura offre un'opportunità per combattere senza freni contro un nemico malvagio e dovrebbe essere giocata con una serie di combattimenti velocissimi e pieni di azione, con trappole e minacce dall'inizio alla fine.

Alla fine, i PG saranno in grado di farsi strada fino alla stanza del trono del Re Nero e fino a quest'ultimo con le sue guardie personali, per poi scontrarsi con loro. È probabile che il Re Nero e la Regina Nera saranno in grado di utilizzare la loro magia per fuggire.. ma almeno i PG avranno visto loro e le loro capacità ed il trono verrà a conoscenza della loro esistenza.

Conseguenze: Alphaks, ovviamente, insedierà il Re Nero e la Regina Nera in qualche altro rifugio nascosto e dovrà prendersi la briga di istituire un luogo

completamente nuovo ove allestire i suoi malvagi piani. Come misura ritorsiva, Alphaks invierà un'orda di mostri marini fuori dall'acqua ed all'interno di Aasla, per uccidere e mutilare il maggior numero possibile di persone; se gli eroi si troveranno lì o potranno arrivarvi in tempo, questa rappresenterà un'altra avventura per loro.

Avventure Interimperiali

Si tratta di avventure che coinvolgono entrambi gli imperi - con nessuno dei due imperi che automaticamente rappresenterà l'impero "eroe." Queste avventure potranno essere giocate al meglio se alcuni dei PG saranno Alphetiani ed altri Thyatiani.

La Guerra dei Falchi Sopra Helskir

Per Personaggi di livello 14° +

Trama di Base: Helskir ha dichiarato la propria indipendenza. Thyatis la rivuole. Alphetia la rivuole. Entrambi gli imperi l'hanno posseduta in passato e vorrebbero possederla di nuovo e per questo, entrambi gli imperi raduneranno le loro flotte per riprendersela. Tuttavia, in questo momento nessuno dei due imperi vuole una guerra con l'altro...

Come Vengono Coinvolti i Personaggi: L'Imperatrice Eriadna invierà a Thyatis un ambasciatore ed un gruppo di diplomatici, tra cui vi saranno i PG Alphetiani. Ecco la sua proposta per Thincol: lasciare che per una volta gli imperi collaborino tra loro ed inviare un contingente di forze unificate per schiacciare Helskir. Una volta che si abbasserà il polverone, Alphetia occuperà la metà orientale della città, Thyatis l'altra metà occidentale. Con grande sorpresa dei PG, Thincol accetterà ed invierà alcune delle sue menti militari di eccellenza e dei suoi più grandi avventurieri, tra cui i PG, a Sundsvall per coordinare l'attacco con le forze Alphetiane.

Sviluppo della Storia: Helskir, normalmente, non avrebbe alcuna possibilità. Tuttavia, Alphaks sta ancora bruciando di rabbia per l'insulto arrecatogli quando è stata annientata la sua comunità nel vulcano. Così progetta di dar manforte alle forze di resistenza di Helskir e, in ogni caso, di fare in modo che i due imperi combattano l'uno contro l'altro. Alphaks, fingendo di essere un Immortale fino ad allora sconosciuto di nome Helskir (bonariamente patrono della città), apparirà dinanzi a Lord Eruul Zaar ed offrirà il proprio aiuto per la città, che Zaar

AVVENTURE

avidamente e stupidamente accetterà.

Così, quando giungeranno le forze unite Thyatiane ed Alphantiane, la città di Helskir, che non era stata fortificata in precedenza e composta in maggior numero da umani, subirà alcuni cambiamenti. Centinaia e centinaia dei suoi cittadini saranno stati *metamorfizzati* in mostri di tutti i tipi - in particolare di quelli appartenenti a specie che generano paura nel cuore dei soldati comuni, mostri come draghi e gargoyle, lupi mannari e giganti, manticore e uomini scorpione, troll e viverne, ecc... Inoltre, Alphaks ha inviato chimere, granchi giganti e brulicanti legioni di non morti in città per occuparla e "proteggerla" dagli invasori; quando non sono impegnate in combattimento, le squadre di zombi erigono sbarramenti difensivi intorno alla città (cosa che riescono a fare in fretta, visto che possono lavorare 24 ore al giorno senza riposo o pause).

Pertanto, la flotta degli eroi si troverà di fronte una spaventosa resistenza inaspettatamente tenace. I combattimenti iniziali con le orde dei mostri dovrebbero essere lunghi e faticosi.

Nel frattempo, Alphaks inizierà a generare confusione tra le forze d'invasione. Questi assumerà la forma di uno specifico generale ed impartirà ordini folli e suicidi - oppure ordini che violeranno i termini del trattato di cooperazione tra i due imperi. Naturalmente, quando gli eroi arrabbiati affronteranno i (veri) generali chiedendo loro conto di queste azioni, gli ufficiali, ovviamente, negheranno tutto.

Alla fine, gli eroi giungeranno all'idea che vi sia una potenza superiore che stia intercedendo per conto di Helskir. A quel punto, dipenderà dagli eroi fare in modo che le cose vadano per il verso giusto prima che la rapida ascesa dell'antagonismo tra gli

eserciti imperiali li metta l'uno contro l'altro. Se i chierici *comuniceranno* con i loro patroni Immortali in merito a questi eventi, gli Immortali delle altre sfere prometteranno di aiutarli - se gli eroi riusciranno a trovare ed a indicare l'intruso nella sua forma dissimulata, gli Immortali sveleranno il suo inganno a tutti i presenti.

Dopodiché, toccherà agli eroi capire come riuscire ad ingannare il marrano mentre si mostra in una delle sue sembianze dissimulate. Un metodo potrebbe essere quello di fare in modo che uno dei loro generali faccia sfoggio di volersi ritirare da solo per la notte, di modo che per Alphaks sarà molto comodo assumere la sua forma.

Una volta fatto ciò, e nel momento in cui il "generale" ricomparirà per svolgere qualche altro compito, gli eroi potranno inviare le loro preghiere agli Immortali - che metteranno a nudo il travestimento del "generale," intrappolandolo nella sua forma reale dell'Alphaks di un tempo. Alphaks apparirà come un Demone Ruggente (un Empireo della Sfera dell'Entropia - *Guida del DM del Set Immortal*, pagina 29) e emetterà sicuramente qualche ruggito nel momento in cui si renderà conto che il suo travestimento ed il suo piano sono stati scoperti: Alphaks subirà gli attacchi della massa di invasori oltraggiati per uno o due round, per poi scomparire e passare al suo prossimo piano.

In seguito, le forze invasori non avranno difficoltà a schiacciare i difensori di Helskir ed a dividersi la città.

Conseguenze: Se gli eroi non si renderanno conto che una forza esterna li sta ostacolando, le conseguenze di questa avventura saranno molto negative - in quanto i due imperi si scontreranno ad Helskir e magari si ritroveranno in guerra tra loro. Tuttavia, se l'avventura andrà come

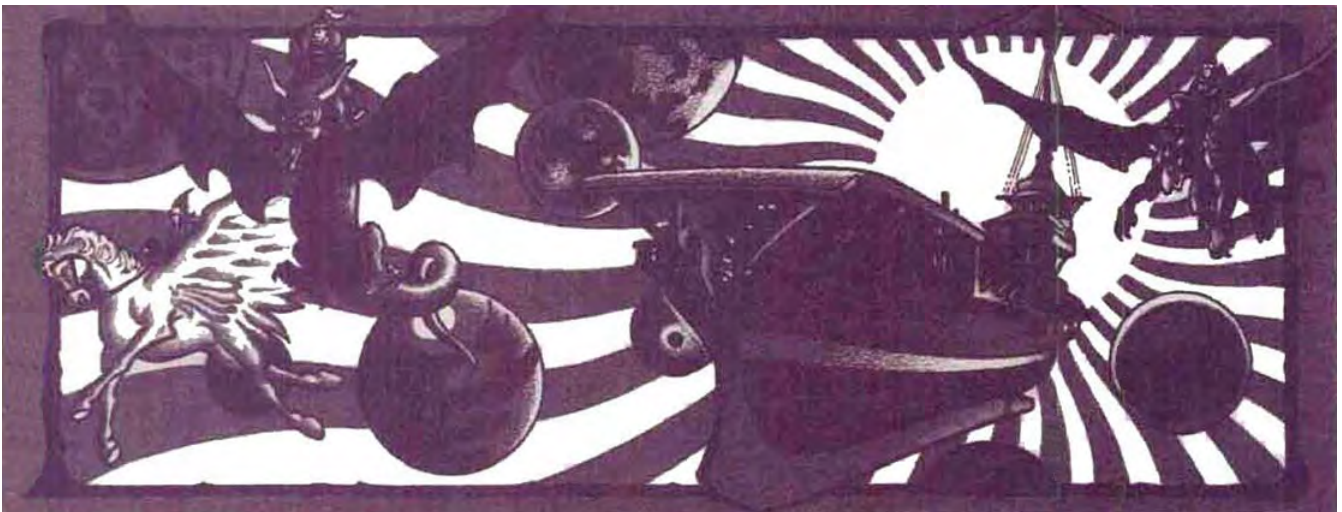
sopra descritto, i due imperi collaboreranno nel far fronte ad una notevole occupazione... cosa che potrebbe rappresentare un buon segno per i futuri sforzi di cooperazione. In entrambi i casi, le conseguenze per la città di Helskir saranno molto gravi; la città verrà occupata o distrutta; il suo Signore (Lord) spogliato del titolo e del potere.

Viaggio a SpillWorld

Per Personaggi di Livello 20° +

Trama di Base: Lontano nella galassia, millenni fa, per un breve periodo si aprì una frattura dimensionale. Questa frattura creò un parziale passaggio tra i Piani Elementali della Terra e dell'Aria ed una vasta nube d'aria si riempì di massi di dimensioni planetarie che furono rilasciati in questa galassia. Anche se la frattura è stata chiusa, questa nube è ancora lì ed ha attratto molte razze aliene, pur continuando a supportare le razze provenienti dai due piani elementali. Recentemente, gli astronomi della nazione di Ambur dell'Impero di Alphantia hanno individuato questa nube; utilizzando le loro magie hanno imparato alcune cose su di essa ed hanno trasmesso i loro risultati alla loro Imperatrice.

Come Vengono Coinvolti i Personaggi: L'Imperatrice Eriadna ha in programma di inviare una spedizione di navi volanti in questo nuovo posto. Tuttavia, il Generale Torenal ha sottolineato che l'accordo temporaneo tra Alphantia e Thyatis, conquistato con fatica ad Helskir, potrebbe convenientemente essere preservato in questo posto se venisse concesso ai Thyatiani di inviare delle unità delle loro forze aeree d'élite insieme alla spedizione Alphantiana. Pertanto, Eriadna e Thincol concorderanno in armonia, con il risultato di una flotta dei due imperi composta da



Avventure

un'enorme nave volante (da trasporto) Alphatiana, da piccole navi da combattimento Alphatiane e da unità della Flotta Aerea di Retebius e dei Cavalieri dell'Aria (piloti da combattimento) - radunati in territorio neutrale, nell'ampia striscia di terra tra Porto Orientale e Porto Occidentale sull'Isola dell'Alba.

Sviluppo della Storia: Una volta che la Forza di Spedizione verrà messa insieme, una cooperazione di maghi Alphatiani e Thyatiani utilizzerà una combinazione di incantesimi di *cancello* e *desiderio* per creare un vortice abbastanza grande da ospitare la nave volante da trasporto. Il vortice condurrà ad un condotto spazio-temporale che porterà a questa lontana nube stellare; l'incantesimo *cancello* consentirà di accedervi in quanto sarà ancora carico delle energie dei Piani della Terra e dell'Aria.

Questa avventura dovrà essere gestita come una serie di incontri esplorativi. La

grande nave da trasporto porterà gli esploratori negli abissi all'interno della nuvola vorticosa chiamata SpillWorld (mondo Fuoriuscito) dall'astronomo che l'ha scoperta. SpillWorld racchiude diverse centinaia di mondi, tutti incredibilmente vicini l'uno all'altro. Alcuni sono occupati da abitanti del Piano dell'Aria (geni, servi fluttuanti, elementali dell'aria, segugi invisibili, plasm dell'aria, salamandre, ecc...), alcuni da abitanti del Piano della Terra (basilichi, galliserpente, elementali della terra, gorgoni, orde, kryst, meduse, plasm della terra, ecc...); molti altri sono occupati da vere e proprie razze e creature aliene (lasciate alla fantasia del DM) o anche da discendenti di razze umane da lungo tempo scomparse.

In ogni avventura, la nave da trasporto ed i suoi piloti da combattimento eroi potrebbero mappare un nuovo quadrante di SpillWorld, scoprire una o due razze nuove,

subire un attacco nemico, ecc... Magari potrebbe esserci una grande razza che stia ottenendo il dominio su tutte le altre razze dell'area e solamente la presenza della nave degli eroi potrebbe riuscire ad unire le altre razze contro questo male.

Prima di mettere in scena un'avventura di questo tipo, prestate particolare attenzione alle descrizioni delle avventure interplanetarie riportate nel *Libro del Master del Set Companion*.

Conseguenze: Una volta che SpillWorld sia stato esplorato per la prima volta, potrebbe giungere una flotta più grande di navi e di contingenti volanti più piccoli per una migliore esplorazione delle aree minori. La guerra in corso con la razza malvagia potrebbe occupare l'interesse dei PG, così come le ricerche sugli innumerevoli siti e piccoli mondi non raggiunti dalla prima spedizione.

Appendici

Qui troverete alcuni utili materiali di riferimento che aiuteranno il DM nelle vostre campagne Thyatiane ed Alphantiane.

Costi

In questa sezione vengono riportati un elenco ed un indice consolidati di numerosi beni e servizi che possono essere acquistati nei due imperi. La maggior parte di questi beni e servizi sono applicabili per entrambi gli imperi; alcuni sono designati come applicabili solo per l'uno o per l'altro.

Acquisto di Oggetti Magici

Vedere:
Libro del DM (Set Master), pagina 4
L'Alba degli Imperatori, Libro Terzo, pagina 34
(Costi per l'Acquisto degli Oggetti Magici)

Addestramento con le Armi (Padronanza)

Vedere:
Libro del Giocatore (Set Master), pagina 16

Animali, Volanti

Se si utilizzano la Flotta Aerea di Retebuis o i Cavalieri dell'Aria e si vogliono sapere i prezzi degli animali non presenti sulla tabella, bisogna calcolare questi costi nel seguente modo:

Costo di un uovo o di un cucciolo di bestia volante: Equivale al valore in PX di un esemplare pienamente adulto dello stesso mostro, includendo i bonus per le abilità speciali (se vi sono) in mo. Anche se si paga per il valore delle abilità speciali, questi mostri, se presi da piccoli, non svilupperanno mai i poteri magici (come l'abilità dei draghi di lanciare incantesimi): questi mostri impareranno solamente le cose proprie della loro specie. Se l'ammontare di monete d'oro ricavato da questa formula sembrerà basso (proprio come per i mostri che valgono pochi PX come i pegasi), potrete adattarlo a vostra discrezione.

Mantenimento mensile di una bestia volante: 10x i suoi attuali DV in monete d'oro. Arrotondare alle 10 mo successive.

Calcolo del Moltiplicatore del Costo e del Peso per Attrezzatura ed Armatura: Se il valore dei DV della bestia è fino a 3d6, il Moltiplicatore è x2; se è superiore a 3d6 fino a 6d6, x5; se è superiore a 6d6 fino a 12d6, x10; se è superiore a 12d6, x20.

Armature

Vedere:
Manuale del Giocatore (Set Base), pagine 22, 29
Manuale delle Regole Expert, pagina 20
Libro del Giocatore (Set Companion), pagina 3
Libro del Giocatore (Set Master), pagina 15
Libro del DM (Set Master), pagina 4

Armi

Vedere:
Manuale del Giocatore (Set Base), pagine 22, 29
Manuale delle Regole Expert, pagina 20
Libro del Giocatore (Set Companion), pagine 3
Libro del Giocatore (Set Master), pagine 20-21, 28 (Armi d'Assedio)
Libro del DM (Set Master), pagina 4

Commercio (Grandi Dimensioni)

Vedere:
ATL 9, *Le Gilde di Minrothad*, Manuale del Dungeon Master, pagina 32
ATL 11, *La Repubblica di Darokin*, Guida del Dungeon Master, pagina 28

Costruzioni e Fortificazioni

Vedere:
Manuale delle Regole Expert, pagina 24
Libro del Giocatore (Set Master), pagina 28

Creazione degli Oggetti Magici

Vedere:
Manuale delle Regole Expert, pagine 25-26
ATL 3, *I Principati di Glantri*, pagine 64-67
ATL 6, *I Nani di Casa di Roccia*, pagine 33-36
Il Libro delle Invenzioni Meravigliose, pagine 93-96
L'Alba degli Imperatori, Libro Terzo, pagine 33-39

Dipendenti (Prezzi in mo/mese)

Avvocato	1.000
Cappellano (Chierico)	100/livello
Mago (in guerra)	1.000xlivello
Mago (in pace)	500xlivello
Magist	250xlivello

Vedere anche:
Manuale delle Regole Expert, pagina 25 (Mercenari) e 26 (Specialisti)
Libro del Giocatore (Set Companion), pagine 8-9 (Consiglio)

Equipaggiamento d'Assedio

Vedere:
Libro del Giocatore (Set Master), pagina 28

Equipaggiamento Normale

Vedere:
Manuale del Giocatore (Set Base), pagine 22, 29
Manuale delle Regole Expert, pagina 20

Espansione del Possedimento e Rebbito

Vedere:
Libro del Master (Set Companion), pagine 5-6

Istruzione

Il costo relativo all'istruzione dei vostri figli è più o meno lo stesso da Thyatis ad Alphantia. Esso varia da professione (o del tipo di conoscenza) a professione. Quelli di maggior interesse per i PG sono:

Formazione Clericale: Gratuita, se il bambino deve entrare nell'ordine. Una formazione clericale senza l'intento di entrare nell'ordine costa da 50 mo/mese per un monastero modesto, fino a 500 mo/mese per una formazione in prestigiose scuole clericali e non conferisce le abilità clericali.

Insegnamento dei Maghi: 100 mo/mese che consentirà al bambino di raggiungere il 1° livello da mago. Per ottenere livelli di esperienza più alti, lo studente dovrà avventurarsi nel mondo. Il costo per il vitto e l'alloggio, se il bambino non vive con i suoi genitori, equivale ad ulteriori 50 mo/mese (per un alloggio modesto), fino a 500 mo/mese (per alloggi di alto prestigio); ci vorrà circa un anno perchè un bambino possa raggiungere il 1° livello.

Ospiti in Visita (Prezzi in mo/giorno)

Membro al Seguio di un Nobile	5
Ufficiale del Governo d'Alto Rango (Thyatis o Alphantia)	50
Mago del Gran Consiglio (Alphantia)	500

Vedere anche:
Libro del Master (Set Companion), pagina 6

Schivi

0 Livello, ordinario	1
0 Livello, un punteggio di una Caratteristica superiore a 12	2
0 Livello, due punt. superiori a 12	4
0 Livello, un punt. superiore a 15	8
0 Livello, due punt. superiori a 15	16
1° Livello, ordinario	4

Appendici

1° Livello, un punt. superiore a 12	8
1° Livello, due punt. superiori a 12	16
1° Livello, un punt. superiore a 15	32
1° Livello, due punt. superiori a 15	64
2° Livello, ordinario	32
2° Livello, 1 + punt. superiori a 12	64
2° Livello, 1 + punt. superiori a 15	128
Superiore al 2° Livello:	
Ordinario	50/Liv.
1 + Caratteristiche superiori a 12	100/Liv.
1 + Caratteristiche superiori a 15	200/Liv.

Se uno schiavo ha una combinazione di attributi come sopra riportato (ad esempio, una Caratteristica a 16 e due a 13), bisogna utilizzare solo il maggiore dei due prezzi.

Se il vostro DM utilizza le regole relative alle Competenze Generali, uno schiavo senza alcuna Caratteristica straordinaria, ma in possesso di competenze dal punteggio di 13 o migliore, può essere considerato come avente una "Caratteristica superiore a 12."

Gli schiavi di livelli superiori al 1° di solito sono dei guerrieri gladiatori. I maghi ed i chierici non possono essere tenuti come schiavi - ad Alphatia è illegale e di fatto impossibile ovunque per via dei loro poteri magici.

Servizi

Pasto, Una Persona—	
Modesto	4 ma
Medio	1 mo
Di Prima Qualità	10 mo
Suntuoso	50 mo
Alloggio a Giornata (Locanda)—	
Modesto	1 mo
Medio	5 mo
Di Prima Qualità	50 mo
Suntuoso	500 mo
Stalla a Giornata (Locanda)—	
Modesto	1 mo
Medio	2 mo
Di Prima Qualità	10 mo
Suntuoso	25 mo
Affitto al Mese, Abitazione o Casa—	
Modesto	50 mo
Medio	100 mo
Di Prima Qualità	500 mo
Suntuoso	5.000 mo
Affitto al Mese, Ufficio—	
Modesto	100 mo
Medio	200 mo
Di Prima Qualità	500 mo
Suntuoso	5.000 mo

Titoli e Cariche (solamente per Thyatis)

Ambasciatore	100.000
Udienza con l'Imperatore	100.000
Generale	250.000
Lord	250.000
Barone	500.000

Per maggiori informazioni sul suo funzionamento, vedere la descrizione nella sezione "La Campagna a Thyatis" (del capitolo Thyatis).

Trasporto Nautico

Vedere:

Manuale delle Regole Expert, pagina 20
 ATL 4, *Il Regno di Ierendi*, pagina 35
 ATL 9, *Le Gilde di Minrothad*, Manuale del Dungeon Master, pagina 25

Trasporto Terrestre

Vedere:

Manuale delle Regole Expert, pagina 20

Incantesimi Normalmente Studiati —

(Maghi, Elfi, Forestali) —

Qui, per vostra comodità, vengono elencati gli incantesimi normalmente studiati dai PNG maghi nel Mondo Conosciuto. Questa lista viene fornita in modo che nel momento in cui avrete bisogno di un PNG mago di 24° livello, non dovrete perdere un sacco di tempo per decidere quali incantesimi abbia con sé. I PNG maghi presentanti nelle sezioni precedenti di questo volume possono essere usati utilizzando questi elenchi.

Gli incantesimi vengono forniti per i maghi di 1°-10°, 12°, 15°, 18°, 24°, 30° e 36° livello in tre tipologie di situazioni: Scenari Comuni, Scenari d'Avventura e Scenari di Combattimento.

Gli Scenari Comuni si hanno in tutte quelle situazioni nelle quali il mago non prevede di dover combattere. Questi pensa di cazzeggiare nei pressi della sua torre, visitare amici e così via. Questi incantesimi servono per affrontare una varietà di situazioni comuni; i pochi incantesimi da combattimento inclusi rientrano in gran parte tra quelli non letali. I maghi di livello più alto portano con sé oggetti magici che

incrementano la loro efficacia in combattimento, pertanto i loro incantesimi personali sono orientati verso questioni più miti.

Gli Scenari d'Avventura sono quelle situazioni in cui il mago viaggia parecchio e con una certa quantità di combattimenti. Questi incantesimi consentono di effettuare rapidi spostamenti, qualche combattimento e di avere abilità analitiche.

Gli Scenari di Combattimento sono quelle situazioni in cui il mago prevede di dover sostenere un sacco di combattimenti.

In questo elenco vengono riportati solamente gli incantesimi provenienti dai quattro set del gioco di DUNGEONS & DRAGONS®; qui non vengono rappresentate le successive liste aggiuntive di incantesimi.

Questo elenco non si propone di essere una linea guida per i Personaggi Giocanti maghi e per i loro incantesimi a disposizione; ovviamente, i PG possono e dovrebbero scegliere i loro elenchi di incantesimi a disposizione in base a delle precise situazioni che penseranno di dover affrontare ed in base agli incantesimi in loro possesso.

Incantesimi per Situazioni Comuni

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
1	1	<i>Lettura del Magico</i>
2	1	<i>Lettura del Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i>
3	1	<i>Lettura del Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i>
	2	<i>Invisibilità</i>
4	1	<i>Lettura del Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i>
	2	<i>ESP</i> <i>Invisibilità</i>
5	1	<i>Lettura del Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i>
	2	<i>ESP</i> <i>Invisibilità</i>
	3	<i>Dissolvi Magie</i>
6	1	<i>Lettura del Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i>
	2	<i>ESP</i> <i>Invisibilità</i>
	3	<i>Chiaroveggenza</i> <i>Dissolvi Magie</i>
8	1	<i>Ind. del Magico</i> <i>Lettura del Magico</i>
	2	<i>Inc. del Sonno</i> <i>Luce Persistente</i>

Appendici

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati	Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati	Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
		ESP	18	1	Inc. dello Charme	5		Contattare Altre
	3	Invisibilità			Ind. del Magico			Dimensioni
	4	Chiaroveggenza			Blocca Porta			Blocca Mostri
		Dissolvi Magie			Let. dei Linguaggi			Passa Pareti
		Autometamorfofi			Lettura del Magico			Telecinesi
		Autometamorfofi			Inc. del Sonno			Teletrasporto
10	1	Ind. del Magico		2	Luce Persistente	6		Barr. Anti Magia
		Lettura del Magico			Ind. dell'Invisibile			Olografia
		Inc. del Sonno			ESP			Reincarnazione
	2	Luce Persistente			Invisibilità			Trasforma Pietra in
		ESP			Ind. di un Oggetto			Carne
		Invisibilità		3	Chiaroveggenza			Controllo del
	3	Chiaroveggenza			Dissolvi Magie			Tempo Atmosferico
		Dissolvi Magie			Volare		7	Creazione di Mostri
		Volare			Blocca Persona			Normali
	4	Metamorfofi			Protezione/Proiettili			Conoscenza
		Autometamorfofi			Normali			Parola
		Autometamorfofi		4	Metamorfofi			Incapacitante
	5	Passa Pareti			Autometamorfofi			Evoca Oggetti
		Teletrasporto			Scaccia Maledizioni		8	Clonare
					Autometamorfofi			Permanenza
12	1	Ind. del Magico		5	Contattare Altre		9	Viaggiare
		Let. dei Linguaggi			Dimensioni			Cura
		Lettura del Magico			Passa Pareti			Cambia Forma
		Inc. del Sonno			Telecinesi	30	1	Inc. dello Charme
	2	Luce Persistente			Teletrasporto			Ind. del Magico
		ESP			Barr. Anti Magia			Blocca Porta
		Invisibilità		6	Reincarnazione			Dardo Incantato
		Ind. di un Oggetto			Controllo del			Protezione dal Male
	3	Chiaroveggenza			Tempo Atmosferico			Let. dei Linguaggi
		Dissolvi Magie			Conoscenza			Lettura del Magico
		Volare		7	Evoca Oggetti			Inc. del Sonno
		Blocca Persona			Viaggiare			Luce Persistente
	4	Metamorfofi		8			2	Ind. del Male
		Autometamorfofi						Ind. dell'Invisibile
		Autometamorfofi						ESP
	5	Passa Pareti	24	1	Inc. dello Charme			Invisibilità
		Teletrasporto			Ind. del Magico			Ind. di un Oggetto
	6	Barr. Anti Magia			Blocca Porta			Creazione Spettrale
					Dardo Incantato			Chiavistello Magico
15	1	Ind. del Magico			Let. dei Linguaggi			Chiaroveggenza
		Blocca Porta			Lettura del Magico		3	Dissolvi Magie
		Let. dei Linguaggi			Inc. del Sonno			Volare
		Lettura del Magico		2	Luce Persistente			Blocca Persona
		Inc. del Sonno			Ind. del Male			Infravisione
	2	Luce Persistente			Ind. dell'Invisibile			Invisibilità 3 Metri
		ESP			ESP			Protezione dal Male
		Invisibilità			Invisibilità			3 Metri
		Ind. di un Oggetto			Ind. di un Oggetto			Protezione/Proiettili
	3	Chiaroveggenza			Creazione Spettrale			Normali
		Dissolvi Magie		3	Chiaroveggenza			Inc. dello Charme
		Volare			Dissolvi Magie		4	(Mostri)
		Blocca Persona			Volare			Confusione
	4	Metamorfofi			Blocca Persona			Porta Dimensionale
		Autometamorfofi			Infravisione			Metamorfofi
		Scaccia Maledizioni			Protezione/Proiettili			Autometamorfofi
		Autometamorfofi			Normali			Scaccia Maledizioni
	5	Passa Pareti		4	Inc. dello Charme			Autometamorfofi
		Telecinesi			(Mostri)			Evocazione degli
		Teletrasporto			Porta Dimensionale		5	Elementali
	6	Barr. Anti Magia			Metamorfofi			Contattare Altre
		Reincarnazione			Autometamorfofi			
	7	Conoscenza			Scaccia Maledizioni			
					Autometamorfofi			

Appendici

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
		<i>Dimensioni</i>
		<i>Blocca Mostri</i>
		<i>Passa Pareti</i>
		<i>Telecinesi</i>
		<i>Teletrasporto</i>
		<i>Muro di Pietra</i>
6		<i>Barr. Anti Magia</i>
		<i>Imposizione</i>
		<i>Terre Mobili</i>
		<i>Olografia</i>
		<i>Reincarnazione</i>
		<i>Trasforma Pietra in Carne</i>
		<i>Controllo del Tempo Atmosferico</i>
7		<i>Creazione di Mostri Normali</i>
		<i>Conoscenza</i>
		<i>Porta Magica</i>
		<i>Parola</i>
		<i>Incapacitante</i>
		<i>Evoca Oggetti</i>
		<i>Teletrasporto di Ogni Oggetto</i>
8		<i>Clonare</i>
		<i>Campo di Forza</i>
		<i>Permanenza</i>
		<i>Metamorfosi di Ogni Oggetto</i>
		<i>Simbolo</i>
		<i>Viaggiare</i>
9		<i>Cancello</i>
		<i>Cura</i>
		<i>Immunità</i>
		<i>Prisma</i>
		<i>Cambia Forma</i>
36	1	<i>Inc. dello Charme</i>
		<i>Ind. del Magico</i>
		<i>Disco Levitante</i>
		<i>Blocca Porta</i>
		<i>Dardo Incantato</i>
		<i>Protezione dal Male</i>
		<i>Lett. dei Linguaggi</i>
		<i>Lettura del Magico</i>
		<i>Inc. del Sonno</i>
2		<i>Luce Persistente</i>
		<i>Ind. del Male</i>
		<i>Ind. dell'Invisibile</i>
		<i>ESP</i>
		<i>Invisibilità</i>
		<i>Scassinare</i>
		<i>Ind. di un Oggetto</i>
		<i>Creazione Spettrale</i>
		<i>Chiavistello Magico</i>
3		<i>Chiaroveggenza</i>
		<i>Dissolvi Magie</i>
		<i>Volare</i>
		<i>Blocca Persona</i>
		<i>Infravisione</i>
		<i>Invisibilità 3 Metri</i>
		<i>Fulmine Magico</i>

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
		<i>Protezione dal Male</i>
		<i>3 Metri</i>
		<i>Protezione/Proiettili Normali</i>
	4	<i>Inc. dello Charme (Mostri)</i>
		<i>Confusione</i>
		<i>Porta Dimensionale</i>
		<i>Tempesta/Muro di Ghiaccio</i>
		<i>Metamorfosi</i>
		<i>Autometamorfosi</i>
		<i>Scaccia Maledizioni</i>
		<i>Muro di Fuoco</i>
		<i>Autometamorfosi</i>
	5	<i>Evocazione degli Elementali</i>
		<i>Contattare Altre Dimensioni</i>
		<i>Demenza Precoce</i>
		<i>Blocca Mostri</i>
		<i>Giara Magica</i>
		<i>Passa Pareti</i>
		<i>Telecinesi</i>
		<i>Teletrasporto</i>
		<i>Muro di Pietra</i>
	6	<i>Barr. Anti Magia</i>
		<i>Imposizione</i>
		<i>Segugio Invisibile</i>
		<i>Terre Mobili</i>
		<i>Olografia</i>
		<i>Reincarnazione</i>
		<i>Trasforma Pietra in Carne</i>
		<i>Muro di Ferro</i>
		<i>Controllo del Tempo Atmosferico</i>
	7	<i>Creazione di Mostri Normali</i>
		<i>Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato</i>
		<i>Conoscenza</i>
		<i>Porta Magica</i>
		<i>Parola</i>
		<i>Incapacitante</i>
		<i>Inversione della Gravità</i>
		<i>Evoca Oggetti</i>
		<i>Spada</i>
		<i>Teletrasporto di Ogni Oggetto</i>
	8	<i>Clonare</i>
		<i>Campo di Forza</i>
		<i>Charme Multiplo</i>
		<i>Barriera Mentale</i>
		<i>Permanenza</i>
		<i>Metamorfosi di Ogni Oggetto</i>
		<i>Simbolo</i>
		<i>Viaggiare</i>
	9	<i>Creazione di</i>

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
		<i>Qualunque Mostro</i>
		<i>Cancello</i>
		<i>Cura</i>
		<i>Immunità</i>
		<i>Labirinto</i>
		<i>Parola Mortale</i>
		<i>Prisma</i>
		<i>Cambia Forma</i>
		<i>Desiderio</i>

Incantesimi per Situazioni d'Avventura

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
1	1	<i>Inc. del Sonno</i>
2	1	<i>Lettura del Magico</i>
		<i>Inc. del Sonno</i>
3	1	<i>Lettura del Magico</i>
		<i>Inc. del Sonno</i>
	2	<i>Ind. di un Oggetto</i>
4	1	<i>Lettura del Magico</i>
		<i>Inc. del Sonno</i>
	2	<i>Ind. di un Oggetto</i>
		<i>Ragnatela</i>
5	1	<i>Lettura del Magico</i>
		<i>Inc. del Sonno</i>
	2	<i>Ind. di un Oggetto</i>
		<i>Ragnatela</i>
	3	<i>Volare</i>
6	1	<i>Lettura del Magico</i>
		<i>Inc. del Sonno</i>
	2	<i>Ind. di un Oggetto</i>
		<i>Ragnatela</i>
	3	<i>Volare</i>
		<i>Fulmine Magico</i>
8	1	<i>Protezione dal Male</i>
		<i>Lettura del Magico</i>
		<i>Inc. del Sonno</i>
	2	<i>Ind. del Male</i>
		<i>Ind. di un Oggetto</i>
		<i>Ragnatela</i>
	3	<i>Volare</i>
		<i>Fulmine Magico</i>
	4	<i>Inc. dello Charme (Mostri)</i>
		<i>Autometamorfosi</i>
10	1	<i>Protezione dal Male</i>
		<i>Lettura del Magico</i>
		<i>Inc. del Sonno</i>
		<i>Ind. del Male</i>
	2	<i>Ind. di un Oggetto</i>
		<i>Ragnatela</i>
		<i>Dissolvi Magie</i>
	3	<i>Volare</i>
		<i>Fulmine Magico</i>
	4	<i>Inc. dello Charme (Mostri)</i>
		<i>Tempesta/Muro di</i>

Appendici

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati	Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati	Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
	5	Ghiaccio Autometamorfofi Evocazione degli Elementali Passa Pareti		3	Ind. del Male Invisibilità Ind. di un Oggetto Ragnatela Dissolvi Magie Palla di Fuoco Volare		6	Teletrasporto Muro di Pietra Barr. Anti Magia Disintegrazione Segugio Invisibile Reincarnazione Muro di Ferro
12	1	Ind. del Magico Protezione dal Male Lettura del Magico Inc. del Sonno		4	Protezione/Proiettili Normali Inc. dello Charme (Mostri) Porta Dimensionale Tempesta/Muro di Ghiaccio		7	Creazione di Mostri Normali Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato Conoscenza Porta Magica
	2	Luce Persistente Ind. del Male Ind. di un Oggetto Ragnatela		5	Evocazione degli Elementali Passa Pareti Teletrasporto Muro di Pietra		8	Creazione di Mostri Magici Campo di Forza Metamorfofi di Ogni Oggetto Immunità Cambia Forma
	3	Dissolvi Magie Volare Fulmine Magico Protezione/Proiettili Normali		6	Barr. Anti Magia Disintegrazione Reincarnazione Creazione di Mostri Normali Porta Magica Campo di Forza	30	1	Inc. dello Charme Ind. del Magico Dardo Incantato Protezione dal Male Lett. dei Linguaggi Lettura del Magico Scudo Magico Inc. del Sonno
	4	Inc. dello Charme (Mostri) Tempesta/Muro di Ghiaccio Autometamorfofi Evocazione degli Elementali Passa Pareti Disintegrazione		7	Inc. dello Charme Ind. del Magico Dardo Incantato Protezione dal Male Lett. dei Linguaggi Lettura del Magico Inc. del Sonno		2	Luce Persistente Ind. del Male ESP Invisibilità Scassinare Ind. di un Oggetto Ragnatela Chiavistello Magico
15	1	Inc. dello Charme Ind. del Magico Protezione dal Male Lettura del Magico Inc. del Sonno	24	1	Inc. dello Charme Ind. del Magico Dardo Incantato Protezione dal Male Lett. dei Linguaggi Lettura del Magico Inc. del Sonno		3	Chiaroveggenza Dissolvi Magie Palla di Fuoco Volare Blocca Persona Infravisione Fulmine Magico Protezione/Proiettili Normali
	2	Luce Persistente Ind. del Male Ind. di un Oggetto Ragnatela		2	Luce Persistente Ind. del Male Invisibilità Scassinare Ind. di un Oggetto Ragnatela Chiavistello Magico Chiaroveggenza Dissolvi Magie Palla di Fuoco Volare		4	Inc. dello Charme (Mostri) Confusione Porta Dimensionale Tempesta/Muro di Ghiaccio Metamorfofi Autometamorfofi Evocazione degli Elementali Dissoluzione Demenza Precoce Passa Pareti Telecinesi Teletrasporto
	3	Dissolvi Magie Volare Fulmine Magico Protezione/Proiettili Normali		3	Chiaroveggenza Dissolvi Magie Palla di Fuoco Volare Fulmine Magico Protezione/Proiettili Normali		5	Evocazione degli Elementali Dissoluzione Demenza Precoce Passa Pareti Telecinesi Teletrasporto
	4	Inc. dello Charme (Mostri) Porta Dimensionale Tempesta/Muro di Ghiaccio Autometamorfofi Evocazione degli Elementali Passa Pareti Teletrasporto		4	Inc. dello Charme (Mostri) Confusione Porta Dimensionale Tempesta/Muro di Ghiaccio Metamorfofi Autometamorfofi Evocazione degli Elementali Passa Pareti Telecinesi			
	5	Evocazione degli Elementali Passa Pareti Teletrasporto Barr. Anti Magia Disintegrazione Porta Magica		5	Evocazione degli Elementali Passa Pareti Telecinesi			
18	1	Inc. dello Charme Ind. del Magico Dardo Incantato Protezione dal Male Lettura del Magico Inc. del Sonno						
	2	Luce Persistente						

Appendici

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
	6	Muro di Pietra Barr. Anti Magia Inc. della Morte Disintegrazione Segugio Invisibile Olografia Reincarnazione Muro di Ferro
	7	Creazione di Mostri Normali Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato Conoscenza Porta Magica Parola Incapacitante Spada
	8	Clonare Creazione di Mostri Magici Campo di Forza Charme Multiplo Metamorfofi di Ogni Oggetto Parola Accecante
	9	Cura Immunità Pioggia di Meteore Cambia Forma Desiderio
36	1	Inc. dello Charme Ind. del Magico Blocca Porta Dardo Incantato Protezione dal Male Lett. dei Linguaggi Lettura del Magico Scudo Magico Inc. del Sonno
	2	Luce Persistente Ind. del Male Ind. dell'Invisibile ESP Invisibilità Scassinare Ind. di un Oggetto Ragnatela Chiavistello Magico
	3	Chiaroveggenza Dissolvi Magie Palla di Fuoco Volare Blocca Persona Infravisione Fulmine Magico Protezione dal Male 3 Metri Protezione/Proiettili Normali
	4	Inc. dello Charme (Mostri)

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
		Confusione Porta Dimensionale Terreno Illusorio Tempesta/Muro di Ghiaccio Metamorfofi Autometamorfofi Muro di Fuoco Autometamorfofi
	5	Nube Mortale Evocazione degli Elementali Dissoluzione Demenza Precoce Blocca Mostri Passa Pareti Telecinesi Teletrasporto Muro di Pietra
	6	Barr. Anti Magia Inc. della Morte Disintegrazione Segugio Invisibile Olografia Reincarnazione Trasforma Pietra in Carne Muro di Ferro Controllo del Tempo Atmosferico Charme delle Piante Creazione di Mostri Normali Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato Conoscenza Porta Magica Invisibilità Multipla Parola Incapacitante Spada Teletrasporto di Ogni Oggetto
	8	Clonare Creazione di Mostri Magici Nube Esplosiva Campo di Forza Charme Multiplo Barriera Mentale Metamorfofi di Ogni Oggetto Parola Accecante Viaggiare
	9	Creazione di Qualunque Mostro Cura Cura Immunità Labirinto

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
		Pioggia di Meteore Parola Mortale Cambia Forma Desiderio

Incantesimi per Situazioni di Combattimento

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
1	1	Inc. del Sonno
2	1	Dardo Incanto Inc. del Sonno
3	1	Dardo Incantato Inc. del Sonno
	2	Ragnatela
4	1	Dardo Incantato Inc. del Sonno
	2	Ragnatela Chiavistello Magico
5	1	Dardo Incantato Inc. del Sonno
	2	Ragnatela Chiavistello Magico Fulmine Magico
6	1	Dardo Incantato Inc. del Sonno
	2	Ragnatela Chiavistello Magico
	3	Palla di Fuoco Fulmine Magico
8	1	Dardo Incantato Scudo Magico Inc. del Sonno
	2	Ind. dell'Invisibile Ragnatela Chiavistello Magico
	3	Palla di Fuoco Fulmine Magico
	4	Tempesta/Muro di Ghiaccio Muro di Fuoco
10	1	Dardo Incantato Scudo Magico Inc. del Sonno
	2	Ind. dell'Invisibile Ragnatela Chiavistello Magico
	3	Palla di Fuoco Fulmine Magico Protezione/Proiettili Normali
	4	Tempesta/Muro di Ghiaccio Metamorfofi Muro di Fuoco
	5	Evocazione degli Elementali Blocca Mostri

Appendici

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati	Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati	Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
12	1	<i>Inc. dello Charme</i> <i>Dardo Incantato</i> <i>Scudo Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i>						
	2	<i>Ind. dell'Invisibile</i> <i>Creazione Spettrale</i> <i>Ragnatela</i> <i>Chiavistello Magico</i>		3	<i>Chiavistello Magico</i> <i>Dissolvi Magie</i> <i>Palla di Fuoco</i> <i>Fulmine Magico</i> <i>Protezione dal Male</i> <i>3 Metri</i> <i>Protezione/Proiettili</i> <i>Normali</i>		6	<i>Demenza Precoce</i> <i>Blocca Mostri</i> <i>Barr. Anti Magia</i> <i>Inc. della Morte</i> <i>Disintegrazione</i> <i>Olografia</i> <i>Trasforma Pietra in Carne</i>
	3	<i>Palla di Fuoco</i> <i>Fulmine Magico</i> <i>Protezione dal Male</i> <i>3 Metri</i> <i>Protezione/Proiettili</i> <i>Normali</i>		4	<i>Inc. dello Charme (Mostri)</i> <i>Tempesta/Muro di Ghiaccio</i> <i>Metamorfosi</i> <i>Muro di Fuoco</i> <i>Nube Mortale</i>		7	<i>Creazione di Mostri</i> <i>Normali</i> <i>Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato</i> <i>Parola</i> <i>Incapacitante</i> <i>Spada</i>
	4	<i>Tempesta/Muro di Ghiaccio</i> <i>Metamorfosi</i> <i>Muro di Fuoco</i>		5	<i>Evocazione degli Elementali</i> <i>Demenza Precoce</i> <i>Blocca Mostri</i>		8	<i>Creazione di Mostri</i> <i>Magici</i> <i>Nube Esplosiva</i> <i>Parola Accecante</i> <i>Immunità</i>
	5	<i>Evocazione degli Elementali</i> <i>Blocca Mostri</i>		6	<i>Inc. della Morte</i> <i>Disintegrazione</i> <i>Trasforma Pietra in Carne</i>		9	<i>Pioggia di Meteore</i>
	6	<i>Inc. della Morte</i>		7	<i>Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato</i> <i>Spada</i>	30	1	<i>Inc. dello Charme</i> <i>Blocca Porta</i> <i>Dardo Incantato</i> <i>Dardo Incantato</i> <i>Protezione dal Male</i> <i>Scudo Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i> <i>Inc. del Sonno</i>
15	1	<i>Inc. dello Charme</i> <i>Blocca Porta</i> <i>Dardo Incantato</i> <i>Scudo Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i>		8	<i>Parola Accecante</i>		2	<i>Ind. dell'Invisibile</i> <i>ESP</i> <i>Invisibilità</i> <i>Immagini Illusorie</i> <i>Creazione Spettrale</i> <i>Ragnatela</i> <i>Chiavistello Magico</i>
	2	<i>Ind. dell'Invisibile</i> <i>Creazione Spettrale</i> <i>Ragnatela</i> <i>Chiavistello Magico</i>	24	1	<i>Inc. dello Charme</i> <i>Blocca Porta</i> <i>Dardo Incantato</i> <i>Dardo Incantato</i> <i>Protezione dal Male</i> <i>Scudo Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i>		3	<i>Dissolvi Magie</i> <i>Palla di Fuoco</i> <i>Volare</i> <i>Blocca Persona</i> <i>Fulmine Magico</i> <i>Fulmine Magico</i> <i>Protezione dal Male</i> <i>3 Metri</i> <i>Protezione/Proiettili</i> <i>Normali</i>
	3	<i>Palla di Fuoco</i> <i>Fulmine Magico</i> <i>Protezione dal Male</i> <i>3 Metri</i> <i>Protezione/Proiettili</i> <i>Normali</i>		2	<i>Ind. dell'Invisibile</i> <i>ESP</i> <i>Invisibilità</i> <i>Immagini Illusorie</i> <i>Creazione Spettrale</i> <i>Ragnatela</i> <i>Chiavistello Magico</i>		4	<i>Inc. dello Charme (Mostri)</i> <i>Confusione</i> <i>Porta Dimensionale</i> <i>Terreno Illusorio</i> <i>Tempesta/Muro di Ghiaccio</i> <i>Metamorfosi</i> <i>Muro di Fuoco</i>
	4	<i>Inc. dello Charme (Mostri)</i> <i>Tempesta/Muro di Ghiaccio</i> <i>Metamorfosi</i> <i>Muro di Fuoco</i>		3	<i>Dissolvi Magie</i> <i>Palla di Fuoco</i> <i>Volare</i> <i>Fulmine Magico</i> <i>Protezione dal Male</i> <i>3 Metri</i> <i>Protezione/Proiettili</i> <i>Normali</i>		5	<i>Animazione dei Morti</i> <i>Nube Mortale</i> <i>Evocazione degli Elementali</i> <i>Dissoluzione</i>
	5	<i>Nube Mortale</i> <i>Evocazione degli Elementali</i> <i>Blocca Mostri</i>		4	<i>Inc. dello Charme (Mostri)</i> <i>Confusione</i> <i>Terreno Illusorio</i> <i>Tempesta/Muro di Ghiaccio</i> <i>Metamorfosi</i> <i>Muro di Fuoco</i>			
	6	<i>Inc. della Morte</i> <i>Disintegrazione</i>		5	<i>Protezione/Proiettili</i> <i>Normali</i>			
	7	<i>Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato</i>		4	<i>Inc. dello Charme (Mostri)</i> <i>Confusione</i> <i>Terreno Illusorio</i> <i>Tempesta/Muro di Ghiaccio</i> <i>Metamorfosi</i> <i>Muro di Fuoco</i>			
18	1	<i>Inc. dello Charme</i> <i>Blocca Porta</i> <i>Dardo Incantato</i> <i>Protezione dal Male</i> <i>Scudo Magico</i> <i>Inc. del Sonno</i>						
	2	<i>Ind. dell'Invisibile</i> <i>Invisibilità</i> <i>Creazione Spettrale</i> <i>Ragnatela</i>		5	<i>Nube Mortale</i> <i>Evocazione degli Elementali</i> <i>Dissoluzione</i>			

Appendici

Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati	Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati	Livello Mago	Livello Inc.	Incantesimi Studiati
		<i>Demenza Precoce</i>			<i>Confusione</i>			<i>Labirinto</i>
	6	<i>Blocca Mostri</i>			<i>Porta Dimensionale</i>			<i>Pioggia di Meteore</i>
		<i>Barr. Anti Magia</i>			<i>Terreno Illusorio</i>			<i>Parola Mortale</i>
		<i>Inc. della Morte</i>			<i>Tempesta/Muro di Ghiaccio</i>			<i>Prisma</i>
		<i>Disintegrazione</i>			<i>Tempesta/Muro di Ghiaccio</i>			<i>Cambia Forma</i>
		<i>Segugio Invisibile</i>			<i>Metamorfofi</i>			<i>Desiderio</i>
		<i>Olografia</i>			<i>Scaccia Maledizioni</i>			
		<i>Trasforma Pietra in Carne</i>			<i>Muro di Fuoco</i>			
	7	<i>Muro di Ferro</i>		5	<i>Animazione dei Morti</i>			
		<i>Creazione di Mostri Normali</i>			<i>Nube Mortale</i>			
		<i>Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato</i>			<i>Evocazione degli Elementali</i>			
		<i>Parola Incapacitante</i>			<i>Dissoluzione</i>			
		<i>Evoca Oggetti</i>			<i>Demenza Precoce</i>			
		<i>Spada</i>			<i>Demenza Precoce</i>			
	8	<i>Creazione di Mostri Magici</i>			<i>Blocca Mostri</i>			
		<i>Nube Esplosiva</i>			<i>Telecinesi</i>			
		<i>Campo di Forza</i>		6	<i>Muro di Pietra</i>			
		<i>Charme Multiplo</i>			<i>Barr. Anti Magia</i>			
		<i>Parola Accecante</i>			<i>Inc. della Morte</i>			
		<i>Simbolo</i>			<i>Inc. della Morte</i>			
	9	<i>Creazione di Qualunque Mostro</i>			<i>Disintegrazione</i>			
		<i>Immunità</i>			<i>Disintegrazione</i>			
		<i>Pioggia di Meteore</i>			<i>Segugio Invisibile</i>			
		<i>Parola Mortale</i>			<i>Olografia</i>			
		<i>Desiderio</i>			<i>Trasforma Pietra in Carne</i>			
36	1	<i>Inc. dello Charme</i>		7	<i>Muro di Ferro</i>			
		<i>Blocca Porta</i>			<i>Creazione di Mostri Normali</i>			
		<i>Dardo Incantato</i>			<i>Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato</i>			
		<i>Dardo Incantato</i>			<i>Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato</i>			
		<i>Protezione dal Male</i>			<i>Porta Magica</i>			
		<i>Scudo Magico</i>			<i>Parola Incapacitante</i>			
		<i>Scudo Magico</i>			<i>Inversione della Gravità</i>			
		<i>Inc. del Sonno</i>			<i>Evoca Oggetti</i>			
		<i>Inc. del Sonno</i>			<i>Spada</i>			
	2	<i>Ind. del Male</i>			<i>Teletrasporto di Ogni Oggetto</i>			
		<i>Ind. dell'Invisibile</i>			<i>Creazione di Mostri Magici</i>			
		<i>ESP</i>			<i>Danza</i>			
		<i>Invisibilità</i>			<i>Nube Esplosiva</i>			
		<i>Scassinare</i>			<i>Campo di Forza</i>			
		<i>Immagini Illusorie</i>			<i>Charme Multiplo</i>			
		<i>Creazione Spettrale</i>		8	<i>Barriera Mentale</i>			
		<i>Ragnatela</i>			<i>Metamorfofi di Ogni Oggetto</i>			
		<i>Chiavistello Magico</i>			<i>Parola Accecante</i>			
	3	<i>Dissolvi Magie</i>			<i>Simbolo</i>			
		<i>Palla di Fuoco</i>			<i>Creazione di Qualunque Mostro</i>			
		<i>Volare</i>			<i>Cura</i>			
		<i>Blocca Persona</i>			<i>Immunità</i>			
		<i>Fulmine Magico</i>		9				
		<i>Fulmine Magico</i>						
		<i>Protezione dal Male</i>						
		<i>3 Metri</i>						
		<i>Protezione/Proiettili Normali</i>						
	4	<i>Inc. dello Charme (Mostri)</i>						

Adattamento degli Atlanti al Gioco di AD&D® Seconda Edizione

Molti di voi potrebbero presto passare al Gioco di ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® Seconda Edizione. Per vostra comodità, abbiamo incluso questa sezione per aiutarvi ad utilizzare questo Atlante nelle vostre campagne di gioco di AD&D®. Qui sono stati presi in considerazione i cambiamenti presenti nel gioco di AD&D®.

Le differenze fra i giochi di D&D® ed AD&D® sono abbastanza piccole, di modo che l'adattamento non dovrebbe essere un grosso problema. Tuttavia, per quelli di voi che non hanno alcuna familiarità con il gioco di D&D®, vi sono alcuni dettagli che devono essere chiariti. Per maggiore semplicità, gli argomenti vengono riportati in ordine alfabetico.

Quando adattate le vostre avventure del gioco di D&D®, ricordatevi che nel gioco di AD&D® i personaggi sono leggermente più resistenti ai livelli bassi, ma i personaggi del gioco di D&D® possono infliggere molti più danni nei livelli medio-alti.

Il gioco di D&D® è progettato per gestire livelli di gioco molto alti, fino ad un massimo di 36 livelli. Si consiglia di mantenere gli stessi livelli di esperienza nei due giochi fino al 14° livello. Superato quel livello, si presume che ogni cinque livelli del gioco di D&D® equivalgano ad un livello nel gioco di AD&D® Seconda Edizione, arrotondando per eccesso. Così facendo, un guerriero di 36° livello diventerebbe di 20° livello nel gioco di AD&D®. Per le discrepanze, guardate le abilità nel lancio degli incantesimi.

Gli Atlanti delle nazioni possono essere ambientati in altri mondi di gioco, come quelli descritti nell'Ambientazione di FORGOTTEN REALMS™, o nell'Ambientazione di Gioco Fantasy del MONDO DI GREYHAWK®. Questo offre degli interessanti sviluppi alternativi verso regioni non ancora mappate, consentendovi di continuare la vostra campagna senza dover passare all'altro gioco.

Appendici

Alcuni tra i più potenti sciamani di Ethengar sono in grado di entrare nel Piano Etereo e di raggiungere altri mondi. Più frequentemente, gli sciamani sono in sintonia con dei luoghi come la Pianura dei Cavalli nella regione di Kara Tur del mondo di *Forgotten Realms™*, o dei Nomadi della Tigre nell'Ambientazione di Gioco Fantasy del MONDO DI GREYHAWK®. I visitatori che accompagnano o che vengono inviati da uno sciamano, di solito quando entrano nell'altro mondo appaiono gradatamente con l'aspetto di un animale.

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.

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 del gioco di AD&D®. 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 le migliori capacità di combattimento. Ignoratele nel gioco di AD&D®. Per i guerrieri, i chierici, i maghi ed i ladri umani non vi 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®. Il gioco di AD&D® Seconda Edizione utilizza i metri anziché i centimetri.

Equipaggiamento: La terminologia del gioco di D&D® è molto simile a quella del gioco di AD&D®. Il costo dell'equipaggiamento, l'ingombro, il danno in combattimento o la protezione in CA sono leggermente differenti, ma non abbastanza da essere degni di nota. Utilizzate 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 di 1° livello ed un mago di 15° livello...o almeno si spera!

Immortali: Sono l'equivalente delle divinità del gioco di AD&D®. Gli Immortali spesso sono dei PNG che hanno raggiunto il 36° livello ed hanno completato un'eroica ricerca di qualche tipo. Gli Immortali appartengono a diverse "sfere" di potere, come:

Materia: Di solito collegata alle creature legali, alle tipologie di 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, alle tipologie di chierici, o all'elemento della terra. Contrapposta alla Sfera della Materia.

Pensiero: Di solito collegata a tutti gli allineamenti, alle tipologie di 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 demoni.

Incantesimi: Alcuni incantesimi del gioco di D&D® hanno nomi leggermente diversi dalle loro controparti del gioco di AD&D®. Utilizzate semplicemente quello che si avvicina di più. Modificate il numero di incantesimi memorizzati indicato per gli utenti di magia, in modo da farlo combaciare con le regole del gioco di AD&D®.

Ingombro: Vedere *mon* o *Monete*.

Monete (mon): L'abbreviazione "mon" sta per "monete" ed è una misura di peso. 50 mon equivalgono a circa 450 grammi nel gioco di AD&D®.

Morale: Ogni qualvolta che i PNG o i mostri devono affrontare delle difficoltà, in particolare durante un combattimento, c'è la possibilità che essi si arrendano o fuggano. Utilizzate il sistema del morale del gioco di AD&D® Seconda Edizione.

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 possono esserci delle differenze di DV ed abilità speciali, che possono richiedere una modifica.

Movimento (MV): 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 equivalgono a 10 Fattori di Movimento per il gioco di AD&D® Seconda Edizione, o a 25 cm/round nel gioco di AD&D®.

Padronanza delle Armi: Ignorate i dettagli del gioco di D&D® relativi alla padronanza delle armi e sostituiteli con la specializzazione con le armi del 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 delle entrate derivanti dalle risorse naturali e dai servizi. La popolazione di un possedimento

del gioco di D&D® cresce di una media del 15%, o 5d10 persone, al mese. Una volta raggiunti i 20 abitanti per chilometro quadrato, la crescita si stabilizza ad 1d5% meno 5d10 persone. Utilizzate i modelli di tassazione del gioco di AD&D®.

Regolamento di 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 Regolamento di Guerra. Si suggerisce l'utilizzo del BATTLESYSTEM™ Fantasy Combat Supplement, efficace per entrambi i giochi.

Round: I round ed i turni vengono utilizzati alla stessa maniera in entrambi i giochi. Un round nel gioco di D&D® equivale a dieci secondi; un turno nel gioco di D&D® equivale a 60 round - per maggiore semplicità, utilizzate gli equivalenti del gioco di AD&D® senza convertire.

Wicca: I mostri che lanciano incantesimi. Il gioco di AD&D® Seconda Edizione tratta ogni tipologia di mostri che lanciano incantesimi separatamente nei *Monstrous Compendium* (Compendi Mostrosi).

Regole per i Mostri Volanti

Per convertire le regole relative ai Mostri Volanti riportate in questo libro nelle sezioni "La Campagna" ed "I Guerrieri di Thyatis" del *Libro Secondo*, effettuate le seguenti operazioni.

Velocità Aerea dei Mostri Volanti

Invece di utilizzare le velocità di movimento qui riportate, utilizzate i tassi della velocità in volo riportati nel *Manuale dei Mostri* e nelle altre fonti riguardanti i mostri del gioco di AD&D®.

Per esempio, un grifone, invece di avere la Velocità Aerea riportata nelle tabelle di questo supplemento, avrà una velocità di volo di 30* per round.

* ndt. La velocità di movimento è stata ripresa direttamente dal *Manuale dei Mostri* di AD&D® Seconda Edizione in lingua italiana.

Manovrabilità dei Mostri Volanti

In queste regole, sono stati forniti i Fattori di Manovrabilità per diversi tipi di mostri. Convertiteli alle regole di manovrabilità del Combattimento Aereo del gioco di AD&D® (riportate nella sezione sul Combattimento Aereo della *Guida del Dungeon Master*) in questo modo:

Appendici

FM 5 = Classe A
FM 3 = Classe B
FM 1 = Classe C
FM 1/2 = Classe D
FM 1/3 = Classe E

Laddove queste regole e la *Guida del Dungeon Master* siano in disaccordo sulla manovrabilità dei vari tipi di mostri, utilizzate i valori riportati sulla *Guida del DM*.

Decollo dei Mostri Volanti

Utilizzate le caratteristiche relative al decollo riportate nelle tabelle di questo supplemento.

Dadi Vita dei Mostri Volanti

Utilizzate i valori dei Dadi Vita riportati nel *Manuale dei Mostri* e negli altre fonti relative ai mostri del gioco di AD&D®.

Prezzi dei Mostri Volanti Cuccioli

Per determinare il costo di un mostro volante cucciolo o di un uovo, utilizzate la formula riportata nella sezione Costi presente in questo capitolo di Appendici. Il costo di un cucciolo o di un uovo equivale, in mo, al valore dei Punti Esperienza di un esemplare adulto dello stesso mostro. Pertanto, il costo di un uovo di roc nel gioco di AD&D® equivarrebbe a 5.000 mo più 25 mo per ogni Punto Ferita del Roc adulto - con una media di 63 PF, o di ulteriori 1.575 mo, per un totale 6.575 mo.

Per i mostri elencati nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis," è possibile acquistare solamente uova o cuccioli, se non con il permesso speciale del DM - che dovrebbe essere raramente concesso.

Mantenimento dei Mostri Volanti

Come riportato in precedenza nella sezione Costi di questo capitolo di Appendici, il costo mensile per mantenere una bestia volante equivale a 10 mo x il numero dei Dadi Vita posseduti dalla bestia.

Costi dell'Equipaggiamento dei Mostri Volanti

Utilizzate gli stessi Moltiplicatori di Costo e di Peso per Attrezzature e Bardature riportati nella tabella nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis" del *Libro Secondo*, ma utilizzate i costi per bardature, finimenti ed imbragature e per le altre attrezzature, delle liste dell'equipaggiamento del *Manuale del Giocatore* del gioco di AD&D®.

Costi di Trasporto dei Mostri Volanti

Per determinare quanto peso possa trasportare un mostro nel gioco di AD&D®, prendete i suoi Dadi Vita e moltiplicateli per 1.000 mo di peso. Il risultato indicherà il peso che il mostro può trasportare in volo.

Per esempio, un grifone nel gioco di AD&D® è un mostro con 7 DV. Pertanto, può trasportare in volo un peso di 7.000 mo. Quando nel gioco di AD&D® non viene fornito un valore del peso in mo per qualcosa, prendete semplicemente l'equivalente nel gioco di D&D® e convertitelo, 1 mon = 1 mo.

Altri Fattori

Per quanto riguarda gli altri fattori relativi ai mostri volanti, come ad esempio i tempi di addestramento e la velocità di crescita, utilizzate le regole di questo supplemento.

Laddove queste regole siano presenti nel gioco di AD&D®, come ad esempio le regole per l'ingaggio ed il combattimento aereo, utilizzate invece quelle regole per il gioco di AD&D®.

Regole Opzionali per le Armature

Per convertire le regole opzionali per le armature riportate nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis" del *Libro Secondo* in modo da utilizzarle con il gioco di AD&D, effettuate le seguenti operazioni:

Il Valore dell'Armatura

Tutte le armature presenti nel gioco di AD&D® hanno il costo ed il valore dell'ingombro elencato.

Tuttavia, all'armatura viene attribuito un Valore dell'Armatura (come nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis" del *Libro Secondo*) nel modo seguente:

Tipo di Armatura	Valore Armatura
Nessuna	0
Armatura di Cuoio	2
Armatura Imbottita	2
Arm. di Cuoio Borchiato	3
Corazza ad Anelli	3
Corazza di Scaglie	4
Corazza di Maglia	5
Corazza a Strisce	6
Corazza a Bande Orizzontali	6
Corazza di Piastre	7

Come nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis," l'armatura non fornisce più un

bonus CA a colui che la indossa - a meno che non sia un'armatura magica, in cui il più magico rappresenta il bonus per la CA.

Scudi

Utilizzate gli scudi offerti nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis;" nel gioco di AD&D® questi hanno il valore della CA dato loro in quel capitolo. Convertite il valore dell'ingombro espresso in mon con il valore di peso espresso in mo.

Regole

Per l'effetto del combattimento sulle armature di queste regole opzionali, utilizzate le regole fornite nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis."

Bardature

Per le bardature degli animali, utilizzate le regole per il Valore dell'Armatura, il costo in mo ed il valore dell'ingombro fornite nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis" - sostituite il peso in mo con il valore dell'ingombro in mon.

Altre Regole Opzionali

Potete utilizzare qualunque cosa ed il resto delle armature e delle regole per i danni riportati nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis," specialmente quelle che riguardano Colpi Violenti, Armature e Scudi Magici, Combattimento per i Mostri Corazzati e gli effetti degli Oggetti Magici e degli Incantesimi Magici relativi a questo Sistema di Combattimento Opzionale.

Non bisogna utilizzare le regole fornite nel paragrafo "Regole Opzionali di Combattimento" del capitolo "I Guerrieri di Thyatis. Il gioco di AD&D® ha già le regole equivalenti per molte di queste cose.

DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

Nome del Personaggio: _____ Classe: _____
Nome del Giocatore: _____ Allineamento: _____
Dungeon Master: _____ Livello: _____

CARATTERISTICHE: Modifiche:

___ Forza
___ Intelligenza
___ Saggezza
___ Destrezza
___ Costituzione
___ Carisma

___ Tiro per Colpire & Danno, Sfondare Porte
___ Lingua(e)
___ Tiri Salvezza contro la Magia
___ Tiri per Colpire con Armi da Tiro, ___ CA
___ Punti Ferita/Livello
___ Reazioni

ESPERIENZA:

Requisito Primario: _____
Modifica all'Esperienza: _____

Esperienza Totale:

--

TIRI SALVEZZA:

- Veleno o Raggio della Morte
- Bacchetta Magica
- Pietrificazione o Paralisi
- Soffio del Drago
- Incantesimi o Bastone Magico

NOTE DI COMBATTIMENTO:

Classe dell'Armatura:

Punti Ferita:

Movimento:
Danno Subito:

Valore Armatura (se usato):

--

EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO:

Oggetto

Ing. (mo)

Oggetto	Ing. (mo)

Ingombro Totale (mon):

LINGUE:

Comune: _____
Allineamento: _____

ABILITÀ SPECIALI:

(Abilità dei Ladri, scacciare non morti dei Cierici, abilità razziali, ecc...)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

COMPETENZE GENERALI:

Numero di Competenze Scelte: _____

Competenza	Caratteristica	Tiro

TIRI PER COLPIRE:

CA del Bersaglio:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Tiro di Dado per Colpire:															

DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

Nome del Personaggio: TRENTION LYCOSTORION Classe: FORESTALE
 Nome del Giocatore: (ESEMPIO DI PERSONAGGIO) Allineamento: LEGALE
 Dungeon Master: — Livello: 9°

CARATTERISTICHE: Modifiche:

<u>17</u> Forza	<u>+2</u> Tiro per Colpire & Danno, Sfondare Porte
<u>16</u> Intelligenza	<u>+2</u> Lingua(e)
<u>12</u> Saggezza	<u>+0</u> Tiri Salvezza contro la Magia
<u>14</u> Destrezza	<u>+1</u> Tiri per Colpire con Armi da Tiro, <u>-1</u> CA
<u>9</u> Costituzione	<u>+0</u> Punti Ferita/Livello
<u>12</u> Carisma	<u>+0</u> Reazioni

ESPERIENZA:

Requisito Primario: F/L
 Modifica all'Esperienza: +10%

Esperienza Totale:

400.000+

TIRI SALVEZZA:

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <u>4</u> | Veleno o Raggio della Morte |
| <input type="checkbox"/> <u>7</u> | Bacchetta Magica |
| <input type="checkbox"/> <u>7</u> | Pietrificazione o Paralisi |
| <input type="checkbox"/> <u>7</u> | Soffio del Drago |
| <input type="checkbox"/> <u>7</u> | Incantesimi o Bastone Magico |

NOTE DI COMBATTIMENTO:

Classe dell'Armatura: 0

Punti Ferita: 32

Movimento: 27m (9m)

Danno Subito:



EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO:

Oggetto	Ing. (mo)
<u>SPADA +2 (1-8+2)</u>	<u>60</u>
<u>PUGNALE (NORMALE)(1-4)</u>	<u>10</u>
<u>ARCO LUNGO</u>	<u>30</u>
<u>FARETRA +20 FRECCHE</u>	<u>—</u>
<u>ZAINO</u>	<u>20</u>
<u>CORAZZA DI MAGLIA</u>	<u>400</u>
<u>SCUDO +1</u>	<u>100</u>
<u>LANTERNA</u>	<u>30</u>
<u>CORDA, 15m (NELLO ZAINO)</u>	<u>50</u>
<u>ACCIARINO (NELLO ZAINO)</u>	<u>5</u>
Ingombro Totale (mo):	<u>705 MO</u>

LINGUE:

Comune: THYATIANO
 Allineamento: LEGALE
ELFICO (VYALIA)
ALPHATIANO
ORCHESCO

ABILITÀ SPECIALI:

(Abilità dei Ladri, scacciare non morti dei Cierici, abilità razziali, ecc...)

CAPACITÀ DI INDIVIDUAZIONE DEGLI ELFI

COMPETENZE GENERALI:

Numero di Competenze Scelte: 8

Competenza	Caratteristica	Tiro
<u>PRONTEZZA</u>	<u>D</u>	<u>14</u>
<u>SEGUIRE TRACCE</u>	<u>I</u>	<u>16</u>
<u>SEGNALAZ., (ELFI/FOREST.)</u>	<u>I</u>	<u>16</u>
<u>SOPRAVV. (FORESTE)</u>	<u>I</u>	<u>16</u>
<u>CAVALCARE (CAVALLI)</u>	<u>D</u>	<u>14</u>
<u>CAVALCARE (PEGASI)</u>	<u>D</u>	<u>14</u>
<u>ADDESTR. ANIMALI (PEGASI)</u>	<u>S</u>	<u>12</u>
<u>ADDESTR. ANIMALI (CAVALLI)</u>	<u>S</u>	<u>12</u>

TIRI PER COLPIRE: (NON INCLUDE I BONUS DERIVANTI DA F, D, ARMI)

CA del Bersaglio:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Tiro di Dado per Colpire:	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

INFORMAZIONI SUL PERSONAGGIO:

Nome Intero: TRENTION LYCOSTORION

Nomi e Titoli Aggiuntivi:

AMICO DEGLI ELFI, MEMBRO O CAVALIERE DELL'ARIA

Razza: UMANO/KERENDANO Et : 30

Altezza: 1,80 m Peso: 75 kg

Capelli: CASTANI Occhi: AZZURRI

EQUIPAGGIAMENTO AGGIUNTIVO:

Oggetto	Ing. (mon)	Dove si Trova
<u>SELLA + BRIGLIE</u>	<u>300</u>	<u>PEGASO</u>
<u>SACCHE DA SELLA</u>	<u>100</u>	<u>PEGASO</u>
<u>BARDATURA DI MAGLIA</u>	<u>600</u>	<u>PEGASO</u>
<u>RAZIONI SPECIALI X2</u>	<u>140</u>	<u>PEGASO</u>
<u>BORRACCE X6</u>	<u>30</u>	<u>PEGASO</u>
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

PERSONAGGI CONOSCIUTI:

Personaggio	Relazioni/Note
<u>THEODORIUS KANHOMEIROS</u>	<u>ODIO RECIPROCO</u>
<u>ANAXIBIUS</u>	<u>AMICO D'INFANZIA</u>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

TESORI:

Trasportati:	A Casa:	Altro:
mp: _____	mp: _____	mp: _____
mo: <u>100</u>	mo: <u>12.500</u>	mo: _____
me: <u>100</u>	me: <u>20.000</u>	me: _____
ma: _____	ma: <u>5.250</u>	ma: _____
mr: _____	mr: _____	mr: _____
gemme: _____	gemme: _____	gemme: _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

PROFILO DEL PERSONAGGIO, SIMBOLO, O STEMMA

DUNGEONS & DRAGONS® Libro degli Incantesimi

Personaggio: TRENTION LYCOSTORION

Giocatore: _____

Libro Magico per

Livelli di Incantesimi: 4

Nome Incantesimo	Breve Descrizione	Fonte Incantesimo
------------------	-------------------	-------------------

CHARME MOSTRI	RAGGIO 36 m; 3-18 fino a 3DV	
---------------	------------------------------	--

PORTA DIMENSIONALE	0 MENO ALTRIMENTI 1 MOSTRO	FORESTALI
--------------------	----------------------------	-----------

	RAGGIO 3 m; BERSAGLIO TRASPORTATO	
--	-----------------------------------	--

CRESCITA DEI VEGETALI	FINO A 108 m; TS CONCESSO	PERGAMENA DA DUNGEON
-----------------------	---------------------------	----------------------

	RAGGIO 36 m; EFFETTO CRESCITA DI	
--	----------------------------------	--

MURO DI FUOCO	300 mq DI PIANTE, L'INVERSO RIDUCE	FORESTALI
---------------	------------------------------------	-----------

	RAGGIO 18 m; CREA UN MURO DI	
--	------------------------------	--

	FUOCO DI 108 mq, FERMA 4DV, GLI	FORESTALI
--	---------------------------------	-----------

	ALTRI SUBISCONO 1D6	
--	---------------------	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

Libro Magico per

Livelli di Incantesimi: 5

Nome Incantesimo	Breve Descrizione	Fonte Incantesimo
------------------	-------------------	-------------------

BLOCCA MOSTRI	RAGGIO 36 m; DURATA 6 TURNI	
---------------	-----------------------------	--

	+ LIVELLO, 1-4 CREATURE	FORESTALI
--	-------------------------	-----------

MURO DI PIETRA	RAGGIO 18 m; CREA UN MURO DI	
----------------	------------------------------	--

	PIETRA DI 30 mc, 60 cm SPESSORE	DEMETRIUS
--	---------------------------------	-----------

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

DUNGEONS & DRAGONS® Scheda Creazione Oggetti Magici

Incantatore: _____ Livello: _____ Int: _____
 Probabilità di Successo (ove opportuno)
 $((Int _ + Lvl _) \times 2) - (3 \times \text{Livelli Incantesimo } _) = _ \%$

Magie, Armi, Armature Varie

OGGETTI MAGICI VARI (O INCANTAMENTI SU ARMI, ARMATURE)

Incantesimo	Livello	Note
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Costo di Incantamento Iniziale: _____ mo
 Costo Cariche/Permanenza: _____ mo
 Costo Totale: _____ mo
 Descrizione/Note: _____

ARMA O ARMATURA

Costo di Incantamento Iniziale: _____ mo
 Arma/Armatura +/-: _____ mo
 Costo Totale: _____ mo
 Descrizione/Note: _____

Grandi Costruzioni

Incantesimi & Attrezzature	N°	Livello Incant.	Livelli Totali	Se Struttura: x 3.000 mo	Costo in mo
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____
_____	x	_____	=	_____	_____

Costo Totale: _____

COSTI E PROCEDURE IN SINTESI OGGETTI MAGICI VARI

Costo di Incantamento Iniziale: Livello Totale Incantesimi x 1.000 mo
 Costo delle Cariche: (10% Costo di Incantamento Iniziale) x numero cariche
 Costo della Permanenza: 5 x Costo di Incantamento Iniziale
 Costo Totale: (Costo di Incantamento Iniziale + Costo delle Cariche) o (Costo di Incantamento Iniziale + Costo della Permanenza)

Oggetto con Cariche Non Ricaricabile:
 Ridurre il Costo Totale del 20%

Oggetti Utilizzabili Solamente un Determinato Numero di Volte in un Determinato Periodo di Tempo (Ripercussioni sul Costo di Incantamento Iniziale):

- Utilizzabile # Volte l'Ora: -20%
- Utilizzabile # Volte al Giorno: -25%
- Utilizzabile # Volte a Settimana: -30%
- Utilizzabile # Volte al Mese: -35%

Calcolare come se avesse 30 cariche + # di cariche utilizzate per periodo di tempo

ARMI E ARMATURE

Costo di Incantamento Iniziale dell'Armatura:
 $[Prezzo \text{ Oggetto (mo)} \times Ingombro \text{ (mo)}] / 3$
 Costo di Incantamento Iniziale dell'Arma:
 $[Prezzo \text{ Oggetto (mo)} \times Ingombro \text{ (mo)}] \times 5$
 Costo Totale: Costo di Incantamento Iniziale + Costo del Bonus di Attacco o dell'Armatura (vedere sotto)
 Costo di Incantamento Iniziale Minimo Possibile:
 100 mo per le armi, 3.000 mo per le armature

Più Contro Nemici Specifici: Ai fini del Costo Totale ogni +1 va considerato come se fosse + 0,5

AGGIUNTA DI ALTRI EFFETTI MAGICI

Calcolare il Costo come per la creazione di nuovi oggetti magici vari; seguire le regole precedenti per gli incantesimi multipli
 Se l'arma è contro un nemico specifico: -10% al costo dell'effetto dell'incantesimo se contro una razza specifica di mostri; ulteriore -10% se contro uno specifico mostro designato

Per il calcolo del Costo di Incantamento Iniziale, i pugnali vanno considerati come spade corte

COSTRUZIONI

Incantamento della Struttura: Totale # Livelli degli Incantesimi x 3.000 mo
 Costo di Incantamento per Ulteriori Oggetti: Come per la creazione degli Oggetti Magici Vari

DUNGEONS & DRAGONS® Scheda Creazione Oggetti Magici

Incantatore: *TRENTION* Livello: *9* Int: *16*

Probabilità di Successo (ove opportuno)
 $((\text{Int } 16 + \text{Lvl } 9) \times 2) - (3 \times \text{Livelli Incantesimo } 2) = 44\%$

Magie, Armi, Armature Varie

OGGETTI MAGICI VARI (O INCANTAMENTI SU ARMI, ARMATURE)

Incantesimo	Livello	Note
<i>INDIVIDUAZIONE DEL MALE</i>	<i>2</i>	<i>LA SPADA INDIVIDUA IL MALE IN 6 m.</i>

Costo di Incantamento Iniziale: *2.000* mo
 Costo Cariche/Permanenza: *10.000* mo
 Costo Totale: *12.000* mo
 Descrizione/Note: *POTERE DI INDIVIDUAZIONE DEL MALE DELLA SPADA (VEDI SOTTO)*

ARMA O ARMATURA

Costo di Incantamento Iniziale: *3.000* mo *COSTO 10mo x*
 Arma/Armatura +/-: *+2 (x2)* mo *60mo x 5*
 Costo Totale: *6.000* mo
 Descrizione/Note: *PER UNA SPESA TOTALE DI 18.000 MO; È UNA SPADA +2, CHE INDIVIDUA IL MALE*

Grandi Costruzioni

Incantesimi & Attrezzature	N°	Livello Incant.	Livelli Totali	Se Struttura: x 3.000 mo	Costo in mo
	X		=		
	X		=		
	X		=		
	X		=		
	X		=		
	X		=		
	X		=		
	X		=		
	X		=		
	X		=		
	X		=		
Costo Totale:					

COSTI E PROCEDURE IN SINTESI OGGETTI MAGICI VARI

Costo di Incantamento Iniziale: Livello Totale Incantesimi x 1.000 mo
 Costo delle Cariche: (10% Costo di Incantamento Iniziale) x numero cariche
 Costo della Permanenza: 5 x Costo di Incantamento Iniziale
 Costo Totale: (Costo di Incantamento Iniziale + Costo delle Cariche) o (Costo di Incantamento Iniziale + Costo della Permanenza)

Oggetto con Cariche Non Ricaricabile:
Ridurre il Costo Totale del 20%

Oggetti Utilizzabili Solamente un Determinato Numero di Volte in un Determinato Periodo di Tempo (Ripercussioni sul Costo di Incantamento Iniziale):
 Utilizzabile # Volte l'Ora: -20%
 Utilizzabile # Volte al Giorno: -25%
 Utilizzabile # Volte a Settimana: -30%
 Utilizzabile # Volte al Mese: -35%
 Calcolare come se avesse 30 cariche + # di cariche utilizzate per periodo di tempo

ARMI E ARMATURE

Costo di Incantamento Iniziale dell'Armatura:
 $[\text{Prezzo Oggetto (mo)} \times \text{Ingombro (mo)}] / 3$
 Costo di Incantamento Iniziale dell'Arma:
 $[\text{Prezzo Oggetto (mo)} \times \text{Ingombro (mo)}] \times 5$
 Costo Totale: Costo di Incantamento Iniziale + Costo del Bonus di Attacco o dell'Armatura (vedere sotto)
 Costo di Incantamento Iniziale Minimo Possibile:
 100 mo per le armi, 3.000 mo per le armature

Più Contro Nemici Specifici: Ai fini del Costo Totale ogni +1 va considerato come se fosse + 0,5

AGGIUNTA DI ALTRI EFFETTI MAGICI

Calcolare il Costo come per la creazione di nuovi oggetti magici vari; seguire le regole precedenti per gli incantesimi multipli
 Se l'arma è contro un nemico specifico: -10% al costo dell'effetto dell'incantesimo se contro una razza specifica di mostri; ulteriore -10% se contro uno specifico mostro designato

Per il calcolo del Costo di Incantamento Iniziale, i pugnali vanno considerati come spade corte

COSTRUZIONI

Incantamento della Struttura: Totale # Livelli degli Incantesimi x 3.000 mo
 Costo di Incantamento per Ulteriori Oggetti: Come per la creazione degli Oggetti Magici Vari

SCHEDA DEI MOSTRI VOLANTI

Nome Mostro: HIGH-DIVER

Razza Mostro: PEGASO

Nome Cavaliere: TRENTION LYCOSTORION

Tiro in Cavalcare: 14

INFORMAZIONI STANDARD MOSTRO:

Classe dell'Armatura: 6
 Dadi Vita: 2+2
 Movimento: 72m (24m)
 Volando: 144m (48m)
 Attacchi: 2 ZOCCOLI
 Danno: 1-6/1-6
 Morale: 8
 Allineamento: LEGALE

GRAFICO INFORMAZIONI MOSTRO VOLANTE:

Velocità in Volo (metri/round): (48m)
 Fattore di Manovrabilità (FM): 3
 Decollo (a, b, c): 6
 Costo (Giovane, in mo): 125
 Costo (Mantenimento/Mese): 20
 Costo/Moltiplicatore Ingombro
 (Attrezzatura ed Armatura): × 1
 Trasporta (Ingombro in mo): 3.300

INFORMAZIONI PER IL COMBATTIMENTO:

Età del Mostro: 3 ANNI
 Attuali Dadi Vita: 2+2
 PF del Mostro: 10
 CA del Mostro —
 non modificata: 6
 con/Bardatura: 4

EFFETTI DERIVANTI DAI DANNI:

Illeso: Nessun Effetto
 Persi 25% PF: No 2-/3- manovre in cabrata
 Persi 50% PF: Nessuna manovra in cabrata
 Persi 75% PF: Deve compiere almeno 1 picchiata
 Persi 90% PF: Deve compiere almeno 2 picchiate
 Persi Tutti i PF: Morte — Precipita

EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggiamento Personale e da Cavaliere

SELLA + BRIGLIE

SACCHE DA SELLA

BAR DATURA DI MAGLIA

RAZIONI SPECIALI x2 (SACCHE DA SELLA)

BORRACCE x6 (SACCHE DA SELLA)

INGOMBRO

2.000 mo

300 mo

100 mo

300 mo

140 mo

300 mo

mo

mo

mo

mo

mo

mo

TOTALE

3.170 mo

SCHEDA DEL MOVIMENTO AEREO

Altitudine di Partenza

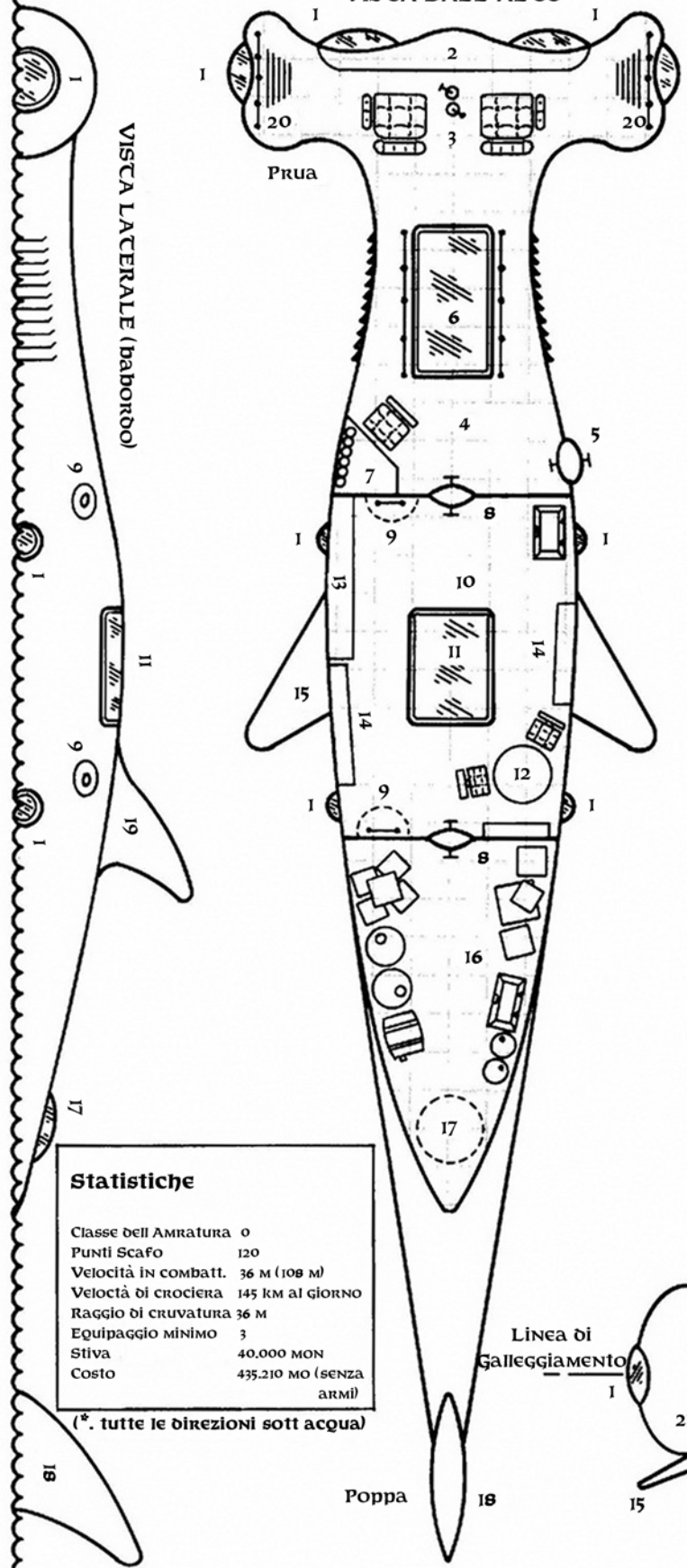
Manovra Precedente

Velocità in Picchiata/Cabrata

<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>

LO SQUALO

VISTA DALL'ALTO



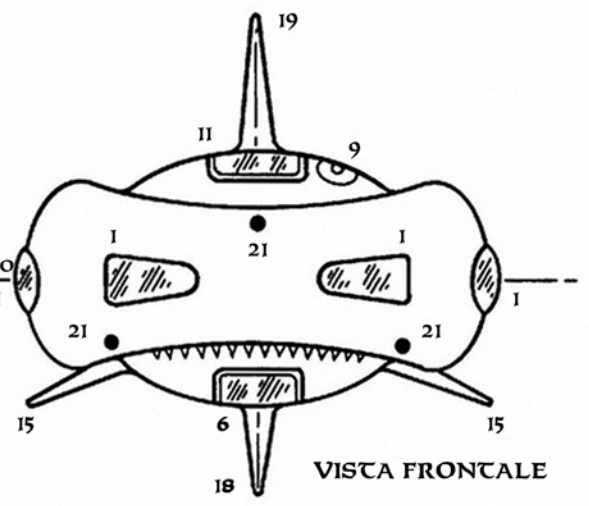
1. Obliò (portelli anteriori)
 2. PANNELLO DI CONTROLLO
 3. Sedili del comandante e del pilota
 4. PONTE di OSSERVAZIONE
 5. Portello esterno (utilizzabile solo quando completamente emersi)
 6. Vetrata inferiore e ringhiera
 7. Tavolo con mappa ed involucri per pergamene
 8. Portelli di legno
 9. Scale lato superiore (utilizzabili quando parzialmente emersi)
 10. Laboratori ed alloggi
 11. Vetrata superiore
 12. Tavolino e sedie
 13. Tavolo da lavoro
 14. Cuccette pieghevoli
 15. PINNA stabilizzante
 16. Stiva
 17. Cupola da osservazione posteriore
 18. PINNA caudale
 19. PINNA dorsale
 20. Gradini e ringhiera
 21. Portello per dardi incantati (opzionale)
- Scala: UN QUADRATO equivale a CIRCA 60 CENTIMETRI

Statistiche

Classe dell'Armatura	0
Punti Scafo	120
Velocità in combatt.	36 M (108 M)
Velocità di crociera	145 KM AL GIORNO
Raggio di curvatura	36 M
Equipaggio minimo	3
Stiva	40.000 MON
Costo	435.210 MO (SENZA ARMI)

(*. tutte le direzioni sott'acqua)

Linea di Galleggiamento



DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

LIBRO PRIMO: La Guida del Dungeon Master

di Aaron Allstone

All'interno di queste 128 pagine sono riportate le informazioni complete per voi, in quanto Dungeon Master, per gestire una campagna nei grandi imperi di Thyatis ed Alphatia.

In aggiunta al materiale completo di sfondo geografico, sociale, storico ed economico di entrambe le terre, troverete anche diverse schede su misura per una campagna Thyatiana/Alphatiana: una scheda del personaggio (fronte/retro!), una scheda per il libro degli incantesimi, una scheda per la creazione degli oggetti magici ed una scheda per le cavalcature volanti. Queste schede sono riportate per essere fotocopiate per uso personale.

Inoltre, troverete le regole complete per utilizzare i mostri volanti come cavalcature - regole per qualunque cosa, dai draghi dorati ai pegasi, fino ai tappeti volanti. Sì, tappeti volanti. Come mai? Leggete il regolamento.

E vi sono anche regole complete per la costruzione di strutture magiche: castelli volanti, dirigibili e sommergibili.

Questo libro, combinato con le due Guide del Giocatore, vi offre come DM tutte le informazioni necessarie per dare vita ad una campagna nelle più antiche civiltà del Mondo Conosciuto.

1989 © TSR Inc. Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA

ISBN 0-88038-736-X

