

DUNGEONS & DRAGONS®
ATLANTE



LIBRO SECONDO:
Guida del Giocatore a Thyatis
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 SECONDO: LA GUIDA DEL GIOCATORE A THYATIS

Introduzione	2	Intrattenimenti	15
La Storia di Thyatis	4	Il Governo	16
Nel Periodo Prima della Storia	4	Le Classi Sociali	17
I Giorni del Saccheggio	4	L'Economia	19
L'Arrivo degli Alphetiani	4	Leggi e Pene	19
La Lotta per la Libertà	4	Il Calendario	20
La Lotta - L'Altra Storia	4	Creazione del Personaggio	21
I Primi Giorni dell'Impero	5	Razze e Classi di Personaggio	21
L'Epoca Radiosa	5	La Classe del Forestale	21
Gli Anni delle Rivolte	5	Il Rake	22
Il Decimo Secolo	5	Personaggi Femminili	22
Una Panoramica di Thyatis	7	Razze	22
Il Continente di Thyatis	7	Famiglia	23
I Territori Conquistati	8	Posizione Sociale	23
Società e Politica Thyatiana	11	Nomi	23
Il Carattere Nazionale	11	Lingue	24
L'Età	13	Competenze Generali	24
La Fuga da Casa	13	Le Competenze ed il DM	28
Usanze Matrimoniali	13	I Guerrieri di Thyatis	30
Abbigliamento	13	Gli Ordini Combattenti	30
Armi ed Armature	15	Gli Ordini Volanti	31
I Thyatiani e gli Immortali	15	Regole Opzionali per Armature e Danni ..	34
Cibi e Bevande	15	Regole di Combattimento Opzionali	36

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: thorikc

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

Il giovane con i ribelli capelli rossi a forma di ciotola si attestò al parapetto della nave. Pochi minuti prima era stata avvistata la terra, la cima collinare meridionale del continente di Thyatis; ma l'approssimarsi del crepuscolo stava rendendo il promontorio sempre più difficile da scorgere. Approderemo domani, promisero. Arriveremo alla Città di Thyatis entro due giorni. Il rosso fece una smorfia.

Un altro uomo si avvicinò al parapetto - un uomo nero, proveniente dalle Isole della Perla. Indossava vesti Thyatiane, con una tunica lunga fino alla coscia e dei calzoni azzurro cielo ricamati in bianco, la cintura e gli stivali di un nero splendente ed il mantello nero senza il tipico colore blu reale all'interno. Aveva i capelli brizzolati e gli anni gravavano su di lui, ma aveva ancora un buon portamento; camminò con grazia, parlando in modo chiaro. "Vedo che sei un Hinterlander," disse l'isolano in modo loquace.

Il rosso borbottò. Con i suoi buffissimi capelli rossi, i suoi grandi ed elaborati baffi curati, la tunica ed i calzoni di colori malassortiti e le calzature a stivaletto, non avrebbe potuto fare altro. "Mi chiamo Dylan," disse con disinteresse, continuando a guardare la lontana Thyatis svanire nell'oscurità.

"Tanarobi Nuar, al tuo servizio," replicò l'isolano. "Sto con il consolato delle Isole della Perla nella Città di Thyatis." Seguì lo sguardo fisso in avanti di Dylan, cercando di leggere nel viso dell'uomo più giovane. "È la tua prima volta a Thyatis, cittadino?"

Dylan annuì. "La prima volta in qualunque posto, ad eccezione degli Hinterland."

"Ti andrebbe se ti parlassi un po' di Thyatis? So che la terra è buona. Ho viaggiato in tutti i regni dell'Impero ed anche oltre, fino alle capitali straniere."

Dylan diede un'occhiata da vicino all'isolano. L'uomo aveva intuito il nervosismo di Dylan dovuto alla trepidazione che provava per aver lasciato la propria patria per cercare fama e fortuna nel cuore dell'Impero? Il viso di Tanarobi non mostrava alcun tipo di presentimento...

"Si cittadino, lo apprezzerei," disse forte Dylan. "Cosa troverò qui? I Thyatiani sono tanto diversi da coloro che governano la mia terra? Dove posso trovare denaro ed onore da conseguire?"

Quello che Sanno Tutti su Thyatis

Osservazioni di un abitante delle Isole della Perla

"Rallenta il passo, giovane Dylan. Risponderò a quello che posso... con più calma.

"Non so come i militari stiano governando la tua terra. Visto che le terre degli Hinterland sono state conquistate solo di recente ed i soldati Thyatiani devono aver trascorso molto del loro tempo a sedare le ribellioni - posso immaginare che siano rigidi ed esigenti nel tuo paese.

"Scoprirai che sono un po' diversi sulla terraferma. Rappresenterai una novità ed insisteranno per sentire le canzoni e le storie della tua terra nativa. Potresti guadagnarci ben da vivere come bardo, sai cantare, vero? No? Peccato. Potresti scoprire che il tuo modo di vestire potrebbe far nascere delle nuove mode qui, per quanto sgraziato possa essere... i Thyatiani adorano i nuovi stili di abbigliamento e di gioielli. Posso solo supporre che i tuoi grossi baffi saranno molto presto ardentemente imitati.

"Oh, ma non commettere errori, i Thyatiani sono dei guerrafondai, qui sulle loro coste native come in qualunque altro posto. Essi amano combattere ed assistere ai combattimenti. Hai mai pensato di tentare la vita da gladiatore? Farai un sacco di soldi, ma solo per un breve periodo... a meno che tu non sia un guerriero molto molto bravo. Ma a pensarci bene, non è la reputazione che avete voi Hinterlander, giusto?"

"Hanno tre grandi città. Città di Thyatis è quella più grandiosa tra queste, l'asse portante dell'Impero, all'interno della quale la ricchezza proveniente dalle terre straniere scorre con flusso costante. Verso ovest vi è Kerendas, dove vengono addestrati i più grandi cavalieri, e verso est vi è Tel Akbir, una città che mantiene ancora i colori e gli aromi degli Alasiyani che la fondarono secoli fa. Vi sono anche delle città minori, come l'orgogliosa Hattias di una volta, Porto Lucinius (Lucinio), dove vi è il cuore della marina, Julinius (Giulino) lungo il fiume, Foreston, ove far visita agli elfi, e la riparata Biazzan.

"Cosa? Sì, ho detto elfi. Vi sono molti elfi a Thyatis. Ti ho detto che ai Thyatiani piacciono le genti esotiche. Li troverai elfi nativi del posto e stranieri, nani mercenari ed artigiani, ed halfling marinai provenienti dal lontano occidente, ed altro ancora. Non essere sorpreso.

"E non restare offeso dalle azioni e dalle abitudini delle genti che troverai repellenti e grottesche. In primo luogo, bisogna valutare ciò che la persona intende fare con le sue azioni... e se il suo intento è amichevole, o perlomeno neutrale, cerca di prenderla senza offesa. Potresti trovarti a fare qualcosa che rientra nei costumi della tua gente e renderti conto di essere arrivato ad un pelo dall'offendere qualche persona importante - e solamente questo modo di accettare i costumi stranieri con l'intento di apprendere che potrà salvarti dalla morte, o anche da qualcosa di peggiore della morte.

"Cosa? Il lavoro? Suppongo che tu sia un

guerriero? Potresti provare nell'esercito; se sei sveglio ed efficiente - i Thyatiani amano l'efficienza, potresti andare lontano. C'è l'arena, come ti ho già detto prima; un certo numero di gladiatori diventano grandi e ricchi e si ritirano giovani. E ci sono sempre le folli avventure da trovare: le cacce al tesoro, le cacce ai mostri, l'esplorazione di nuove terre... Io non sono un guerriero ed ho assistito ad un sacco di casini semplicemente svolgendo un comune servizio diplomatico con i dannati Alphatiani.

"Ormai è buio pesto ed è tempo che questo vecchio si ritiri per la notte. E Non preoccuparti per i Thyatiani. Dal momento che la tua terra è caduta, sei diventato un Thyatiano. Domani ti racconterò qualche altra cosa. Buona notte, cittadino."

Osservazioni di un abitante dell'Isola dell'Alba

Subito dopo che Tanarobi si allontanò, una donna dalla pelle scura e dai capelli ramati con indosso un abito color verde foresta fece un passo accanto a Dylan. Dopo la che l'uomo delle Isole della Perla andò via, indicò nella sua direzione con il suo ventaglio. "Perdona la mia franchezza, Hinterlander, ma mi sento offesa dal modo allegro in cui quell'uomo ha accettato la conquista della tua terra... della sua e della mia.

"Sono Lyarette e vengo da Helskir, nell'Isola dell'Alba. È la città più a nord dell'isola ed è stata duramente contesa per un migliaio di anni sia da Thyatis che da Alphatia. Noi di Helskir abbiamo visto i Thyatiani e gli Alphatiani fare del loro meglio e del loro peggio... e posso dirti che io preferisco gli Alphatiani quando fanno del loro peggio, piuttosto che i Thyatiani quando fanno del loro meglio.

"Come mai? Basta leggere tra le righe di ciò che ti ha detto quell'uomo delle Isole della Perla per capirne la ragione! I Thyatiani sono -" abbassò la voce in modo che l'equipaggio Thyatiano della nave non avrebbe potuto udirla - "tutti bugiardi ed imbrogliatori che adorano gli assassini e le umiliazioni.

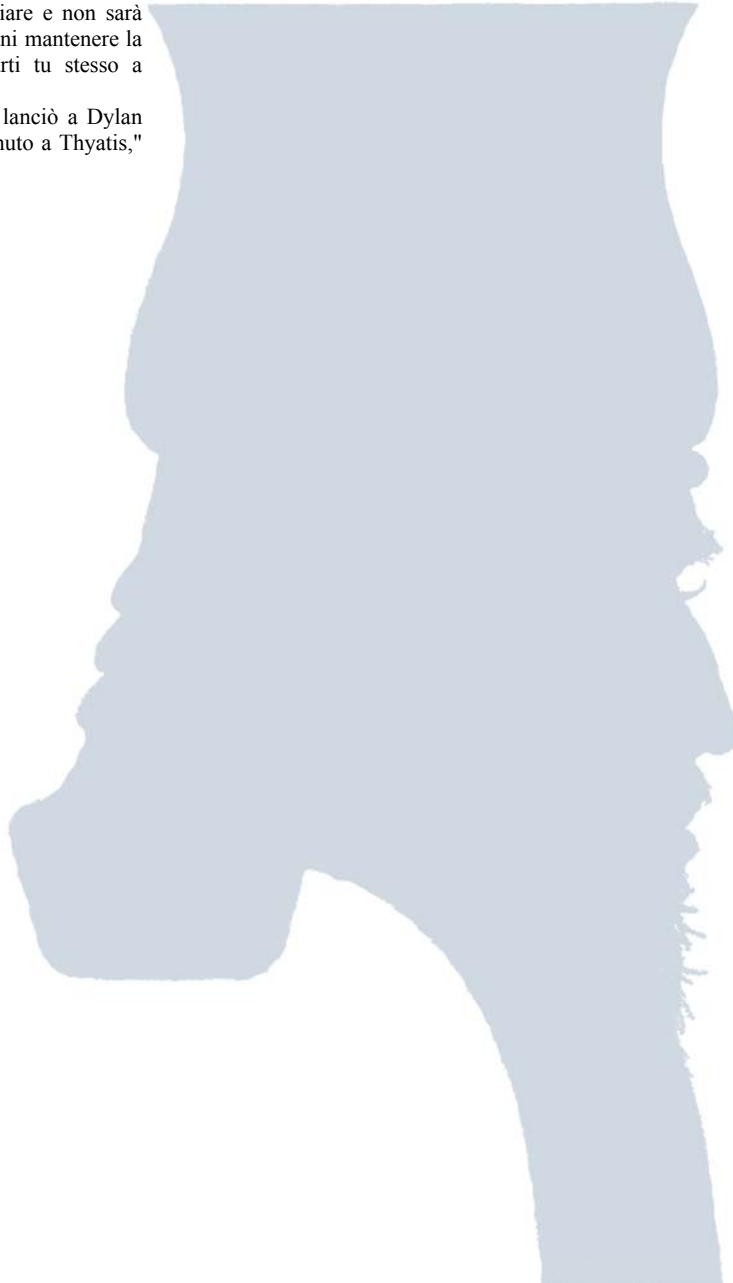
"L'abitante delle Isole della Perla ha detto che i Thyatiani hanno delle grandi città. È vero, se si conta la grandezza in base ai numeri. Tengono la maggior parte della loro gente all'interno di grandi case popolari, sudice fino all'eccesso. Se non hai abbastanza denaro per acquistare una grande villa, sei costretto a vivere nelle case popolari che scaricano i loro liquami nelle strade con i rumori che ti opprimono per tutto il giorno.

"L'isolano non ti ha detto niente riguardo alla perfidia dei Thyatiani. Sono le persone più infide del mondo intero! Lascia che ti

Introduzione

dia una regola di vita: l'onore di un Thyatiano dipende dal vantaggio che può trarne. Fino a quando riesce a trarne vantaggio un Thyatiano manterrà la sua parola, si comperterà così. Non appena non potrà trarne benefici, la sua parola, il suo contratto, il suo giuramento diventeranno privi di significato. Devi tenere gli occhi aperti e, quando ti accorgerai che le circostanze iniziano a cambiare e non sarà più nell'interesse dei Thyatiani mantenere la loro parola, dovrai prepararti tu stesso a tradirli."

La donna si sventagliò e lanciò a Dylan un beffardo sorriso. "Benvenuto a Thyatis," disse, e se ne andò.



La Storia di Thyatis



Il giorno successivo, mentre la nave si dirigeva verso nord lungo la costa occidentale dell'Isola di Hattias, Tanarobi parlò a Dylan ancora una volta dei Thyatiani.

"Gli strani costumi di queste genti non sono poi così strani una volta saputo da dove vengono. Ti parlerò del loro passato, come i loro studiosi lo insegnano ai loro ragazzi. È una storia lunga da raccontare..."

"Agli albori i Thyatiani vivevano molto più a sud..."

Nel Periodo Prima della Storia

Molto prima che i Thyatiani imparassero a scrivere, essi vivevano nel continente meridionale. A quel tempo non venivano chiamati Thyatiani; ogni tribù aveva il proprio nome. Erano talmente fieri e bellicosi che si dice che non ridessero in faccia alla Morte, ma ridessero insieme alla Morte.

A quei tempi, le tre più grandi tribù erano guidate da tre fratelli - dei re chiamati Thyatis, Kerendas ed Hattias. I marinai dei loro tempi avevano scoperto che a nord, nord-est, si trovava una bella terra e così i re decisero di creare lì i loro nuovi regni. Costruirono delle navi e navigarono attraverso l'ostile specchio d'acqua che separava le due terre. La traversata fu lunga e pericolosa e le grandi tempeste uccisero molti membri delle tribù e per questa ragione quelle acque furono chiamate da coloro che sopravvissero il "Mare del Terrore."

Le tre tribù si stabilirono in queste terre e costruirono le tre città chiamate col nome dei loro re: Thyatis, Kerendas ed Hattias.

I Giorni del Saccheggio

Le tribù navigarono ovunque, saccheggiando le città e terrorizzando gli uomini di tutte le nazioni, tranne una. Questi uomini senza paura erano gli Alphatiani, gente astuta che viveva al di là dell'Isola dell'Alba, all'interno di città costruite con la magia. Gli Alphatiani videro la potenza dei Thyatiani e dichiararono che questi combattenti avrebbero dovuto arricchire il loro impero, in modo che avrebbero potuto soggiogare il mondo.

L'Arrivo degli Alphatiani

Nell'anno 192 PI, gli Alphatiani arrivarono per conquistare. Essi inviarono delle flotte e dei patetici eserciti che furono massacrati uno ad uno. Inviarono delle orde di mostri; questi furono massacrati fino all'ultimo cucciolo. Poi inviarono una legione di maghi, le forze armate Thyatiane non poterono resistere ed alla fine furono umiliate.

I conquistatori provarono a trasformare i Thyatiani in Alphatiani. Essi insegnarono alle tribù le lettere, le arti, la musica ed anche la magia. I Thyatiani appresero tutte queste cose, poi le misero da parte e ne inventarono delle loro. I Thyatiani appresero tutto quello che gli Alphatiani gli avevano insegnato e lo migliorarono, ribollendo di rabbia all'interno delle loro restrizioni.

La Lotta per la Libertà

Dopo poco più di un migliaio di anni, nel 2 PI, i Thyatiani decisero che i tempi erano maturi per una ribellione.

Un Thyatiano era diventato un potente mago secondo la maniera Alphatiana; si trattava di Lucinius Trenzantebium. Il suo alleato più forte era il generale Thyatiano Zendrolion Tatriokanitas. Insieme escogitarono un piano per portare la libertà ai Thyatiani. Lucinius attaccò e sconfisse tutti i maghi Alphatiani di Thyatis, uccidendoli tutti e si autoproclamò Re Lucinius I di Thyatis. Nella guerra che seguì, Lucinius ed il generale Zendrolion sconfissero tutte le ondate degli attaccanti Alphatiani e sobillarono le altre nazioni governate dagli Alphatiani alla rivolta. Alla fine gli Alphatiani, esaurite le risorse, non poterono più combattere su tutti i fronti e rinunciarono ad attaccare. L'Imperatore Alphatiano Alphas VI, si batté per ottenere la pace e sull'Isola dell'Alba fu firmato un trattato tra Lucinius, Alphas ed i re delle Isole della Perla e di Ochalea.

Tuttavia, Zendrolion si rese conto che Lucinius era stato condotto alla follia dalle magie che aveva appreso. Lucinius ora pianificava di governare Thyatis tanto crudelmente quanto avevano fatto gli Alphatiani, aiutato dai re delle Isole della Perla e di Ochalea. Tornato a Città di Thyatis, Zendrolion sfidò il suo amico a duello ed uccise Lucinius ed i suoi re alleati. Zendrolion prese la pesante corona di Re di Thyatis ed Imperatore dell'Impero, governando anche le Isole della Perla ed Ochalea. Egli innalzò dei monumenti in onore del suo amico Lucinius e chiamò le città con il nome del primo re.

La Lotta - L'Altra Storia

Questo è il racconto così come viene insegnato a Thyatis. Gli studiosi e gli storici delle Isole della Perla e di Ochalea ed alcuni

La Storia di Thyatis

lo raccontano in maniera un po' diversa. Secondo i loro resoconti, Lucinius e Zendrolion assassinarono tutti i maghi Alphatiani presenti a Thyatis e Lucinius duellò in modo equo solo con uno di essi, in una pubblica dimostrazione della superiorità Thyatiana.

Thyatis entrò in guerra contro Alphatia e le altre nazioni si ribellarono e combatterono gli Alphatiani su tutti i fronti. La guerra andò avanti fino a quando tutte le nazioni non furono esauste e fu concordata la pace. Thyatis ed Alphatia firmarono un trattato e successivamente gli altri re delle Isole della Perla e di Ochalea tornarono a Thyatis per redigere il trattato. Tuttavia, l'ambizioso Zendrolion li assassinò tutti e tre e si inventò la storia della follia di Lucinius.

I Primi Giorni dell'Impero

Indipendentemente da ciò, in quello che viene considerato oggi l'anno 0 del calendario Thyatiano, Zendrolion fu incoronato Zendrolion I Tatriokanitas, Imperatore di Thyatis. Egli spostò rapidamente il suo esercito per conquistare le Isole della Perla ed Ochalea; quelle nazioni, sfinite dalla guerra contro Alphatia, si arresero.

Tuttavia, i Thyatiani scoprirono che agli occhi dei loro nuovi sudditi, essi avevano semplicemente sostituito gli Alphatiani nel ruolo di odiati oppressori. I Thyatiani conquistarono ovunque, dando inizio a feroci lotte per l'indipendenza. L'impero di Zendrolion sembrava come se presto sarebbe svanito; ed al momento della sua morte (avvenuta per cause naturali) nel 20 DI, sembrava che l'Impero di Thyatis sarebbe presto scomparso.

Ma Valentia, la vedova di Zendrolion, si dimostrò molto più forte ed intelligente di chiunque avesse mai sospettato. Ella prese il controllo della situazione e si impegnò a mettere in atto delle misure d'emergenza. Condusse i figli delle casate nobili di tutti i sudditi delle terre a Thyatis, apparentemente per insegnare loro le tradizioni Thyatiane, ma pure come una tattica presa di ostaggi attraverso i quali fermare i propri nemici.

Successivamente, chiese il parere dei suoi consiglieri e degli ostaggi nobili più saggi, scrisse il Proclama dei Cittadini, la pietra angolare della legge Thyatiana, nel quale venivano illustrate le tre classi sociali Thyatiane (Nobili, Cittadini, Schiavi) e decretò che tutti i Thyatiani liberi, anche quelli delle terre conquistate, erano cittadini Thyatiani con diritti e dignità uguali a quelli dei Cittadini della stessa Città di Thyatis.

Stabilì un organo di rappresentanza del governo, il Senato, con gli oratori provenienti da tutto l'Impero. Il Senato iniziò il suo lavoro con poco potere, ma creò

l'illusione che ogni parte dell'Impero avesse voce nel proprio governo.

Valentia ristrutturò il sistema giudiziario dell'Impero, imponendo una sentenza di morte per chiunque corrompesse un giudice o un senatore e per qualsiasi giudice e senatore che avesse preso delle tangenti, lasciando ai cittadini l'impressione che ciò che risultava giusto per uno, lo sarebbe stato per tutti all'interno dell'Impero.

Queste tattiche rallentarono i movimenti di ribellione e permisero all'Imperatrice di tenere insieme l'Impero. Quando al termine di una lunga e fruttuosa vita Valentia morì, era molto rispettata ed oggi viene ricordata come Valentia la Giustiziera.

L'Epoca Radiosa

Durante i secoli successivi a Valentia, l'Impero si espanse e si adoperò per rendere realtà le promesse di Valentia. Il Senato, tramite pressioni e, talvolta, ricatti ed omicidi, ottenne il diritto ad essere l'unico organo a scrivere le leggi per l'Impero. Le forze Thyatiane entrarono ad Ylaruam e presero diverse città Alasiyane, mettendo in sicurezza i confini settentrionali di Thyatis. Le arti e la cultura fiorirono; all'interno di Città di Thyatis vi era una mescolanza di culture; l'Impero rimase al sicuro.

Imperatori lungimiranti stipularono dei trattati di pace con gli elfi Vyalia della parte occidentale della Foresta di Dymrak; gli elfi iniziarono ad insegnare i loro incantesimi della foresta ad uomini e donne selezionati chiamati Forestali, che impararono a combattere ed a controllare la magia secondo gli usi degli elfi.

Ovviamente Thyatis non sarebbe mai stata in grado di eguagliare gli Alphatiani per numero di maghi... ma, a differenza degli Alphatiani, gli imperatori Thyatiani supportarono gli ordini clericali, in modo che Thyatis potesse essere forte nella magia clericale.

Agli Hattiani, i più arcigni tra i popoli Thyatiani, non piaceva la direzione che l'Impero stava prendendo. Secondo il loro modo di pensare, i popoli conquistati erano da schiavizzare e le razze non dovevano mescolarsi. L'Impero era condannato, a meno che non avessero seguito gli ideali Hattiani; a quel punto gli Hattiani decisero di colpire.

Nel 313 DI, gli Hattiani si ribellarono, inviando un esercito contro Thyatis. Tuttavia, l'Imperatore Alexian II resistette al loro assedio per poi disperderli grazie al tardo arrivo dei suoi cavalieri Kerendani. Hattias fu occupata e le sue mura abbattute per lanciare il segnale che non avrebbero mai più potuto pretendere l'indipendenza da Thyatis.

Intanto Thyatis continuava a muoversi all'interno delle terre Ylari, i Thyatiani si

muovevano verso nord, lungo le coste Alasiyane, scontrandosi con le colonie Alphatiane che avanzavano verso sud; questi avvenimenti diedero inizio a secoli di guerre coloniali all'interno delle terre Alasiyane.

Gli Anni delle Rivolte

Con l'espansione verso nord in fase di stallo per via degli Alphatiani, nel sesto secolo DI i Thyatiani iniziarono a muoversi verso ovest. Essi aggirarono le isole di Minrothad e l'uggiosa Traladara, per prendersi le belle isole di Ierendi. All'inizio, su queste isole già abitate dagli halfling, essi stabilirono solo delle colonie penali. Ma in seguito, quando i conflitti Alasiyani con Alphatia si fecero roventi, si impadronirono di tutte queste isole e della redditizia industria navale degli halfling che si trovava al loro interno.

Questo non durò a lungo. Nel 600 DI, le colonie penali si ribellarono e scacciarono i Thyatiani. Nel corso dei 40 anni successivi, i Thyatiani occasionalmente tentarono di riconquistare le isole, ma la resistenza fu durissima... e gli Alphatiani divennero una questione ancora più pressante.

Durante l'ottavo secolo, la guerra Alasiyana si fece più agguerrita. Delle intere colonie si spopolarono per via della guerra; furono strappate via delle risorse. I Thyatiani fecero un ultimo tentativo per agguantare le isole di Ierendi, ma la flotta inviata in ricognizione fu vittima di un'imboscata e fu massacrata dagli scaltri Ierendiani, così quel progetto fu abbandonato.

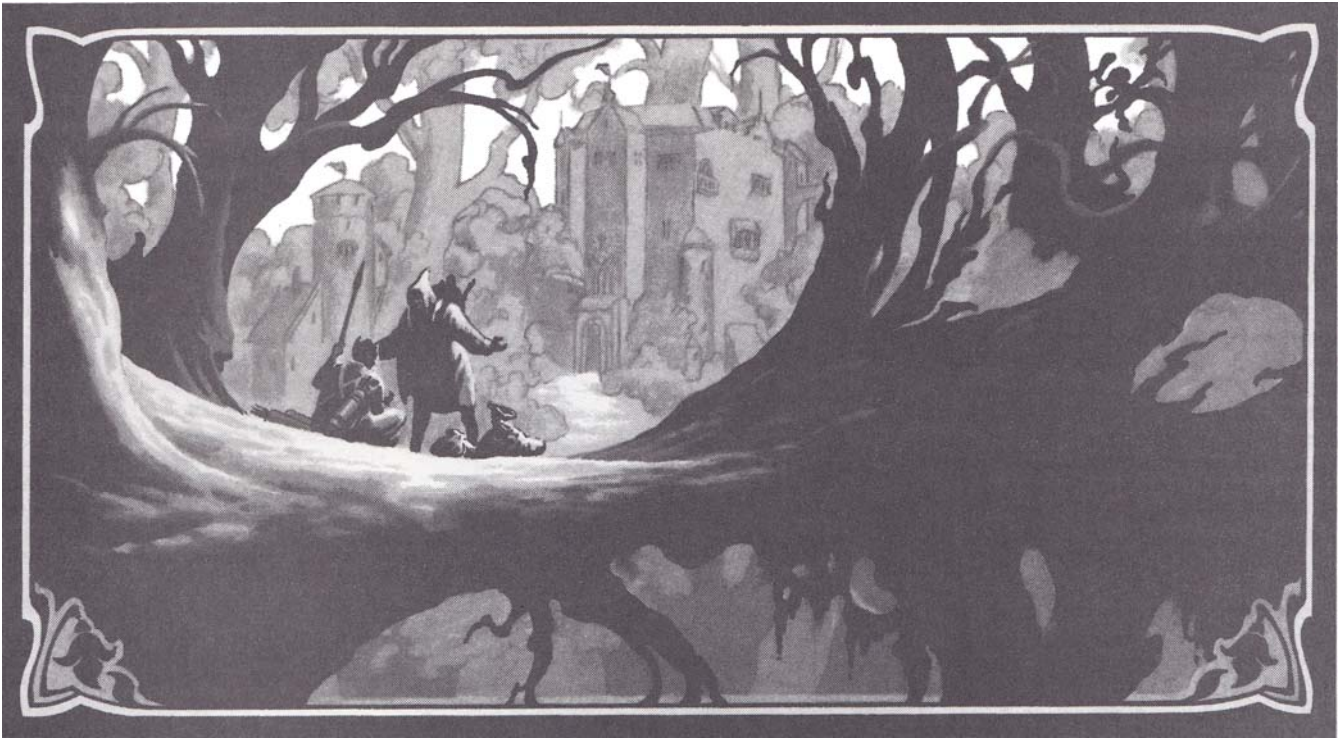
Gli Alphatiani all'interno di Ylaruam iniziarono a buttare fuori i Thyatiani. Furono distrutte intere colonie. Alcuni Thyatiani aggredirono i territori Flaemish nel lontano nord-ovest; altri giunsero scoraggiati nell'entroterra di Thyatis.

Agli inizi del nono secolo, un capo tribù Alasiyano, Suleiman Al-Kalim, unì le tribù contro entrambi gli imperi e li scacciò con fervore religioso. Thyatis si tenne Tel Akbir e la sua piccola penisola... ma i Thyatiani avevano perso Ylaruam. Per ironia della sorte, scacciando i Thyatiani verso sud e gli Alphatiani verso est, le forze di Al-Kalim misero fine anche a 300 anni di estenuante guerra con Alphatia.

Il Decimo Secolo

Intorno all'Anno 900, l'Imperatore Gabrionus IV, diede inizio ad un nuovo e glorioso periodo di espansione Thyatiana. Inviò le sue truppe a Traladara, conquistò quella terra oscura e vi costruì una nuova capitale, Specularum, nel luogo in cui sorgeva il suo principale villaggio

La Storia di Thyatis



commerciale. Espanse i territori Thyatiani sull'Isola dell'Alba, per poi costruire Oceansend nel Norwold.

Suo figlio, Gabrionus V, che salì al trono nel 913 DI, fu un po' più erudito, promuovendo le arti e la benevolenza tra gli uomini, ma lasciando scivolare in declino l'esercito. Naturalmente, gli astuti Alphatiani furono prontamente informati di ciò.

Nel 959, nel momento in cui la marina militare Thyatiana si ritrovò in un grave stato di carenza e Gabrionus V era ormai un uomo anziano, gli Alphatiani, sotto l'Imperatore Tylion IV, attaccarono. Invasero Newkirk e Porto Occidentale sull'Isola dell'Alba e si prepararono ad assaltare il continente Thyatiano. L'assalto venne sferrato la primavera successiva ed i Thyatiani non furono in grado di fermarlo.

L'assedio a Città di Thyatis fu breve e cruento. Gli Alphatiani, con le loro magie, abbattono le grandi porte della città ed entrarono come un chiodo nel palazzo, ove uccisero Gabrionus V e proclamarono la loro vittoria.

In quel periodo, l'uomo più amato a Città di Thyatis era un gladiatore, un Cittadino nativo di Oceansend, chiamato Thincol l'Impavido. Nel momento in cui gli Alphatiani diedero inizio al saccheggio ed alla distruzione di Città di Thyatis, Thincol organizzò i gladiatori sopravvissuti della

città, i mercenari, gli ordini cavallereschi e l'esercito in un massiccio contrattacco. Si trattò di un feroce assalto caotico, talmente diverso dai soliti piani ordinati dei Thyatiani che le forze Alphatiane non riuscirono a contenerlo. Le forze Alphatiane furono messe in rotta e respinte fuori dalla città.

Thincol, uomo ambizioso ed intelligente, durante l'assalto al palazzo salvò Gabriela, la figlia di Gabrionus. La convinse del fatto che in quel momento l'Impero aveva bisogno di un uomo forte e duro (come lui) per riportare Thyatis di nuovo alla gloria. Spinto dalla combinazione tra la sua popolarità, il suo aspetto, la sua ambizione, le sue capacità e dal suo salvataggio, la fanciulla acconsentì a sposarlo, garantendo la sua pretesa al trono. Egli divenne Thincol I Torion, Imperatore di Thyatis.

Mentre ciò avveniva, Oceansend proclamò la propria indipendenza da Thyatis; ormai l'assalto Alphatiano contro Thyatis stava provocando molti danni all'Impero. Thincol impiegò due anni per recuperare le città perdute dell'Isola dell'Alba. Otto anni dopo, Stefano Karameikos III di Machetos offrì all'Imperatore il suo ricco ducato in cambio di avere a pieno titolo Traladara nell'ovest; Thincol accettò ed utilizzò quelle terre ducali e le risorse da queste generate per completare la ricostruzione del suo esercito.

Dieci anni fa, nel 990 DI, volse lo sguardo sulle terre degli Hinterland, nel sud del continente. Gli Hinterlander, bruti e corpulenti con i capelli rosso fuoco o biondi, occupavano quelle terre con innumerevoli tribù. Thincol ammirava questi popoli e le loro terre e decise di prendersele. Nel corso di dieci anni, le sue legioni conquistarono territorio dopo territorio, tribù dopo tribù, e questo processo di conquista non si fermerà fino a quando tutti i barbari degli Hinterland non diventeranno dei cittadini Thyatiani... o scacceranno i Thyatiani fuori dalle loro terre.

In questi anni, inoltre, i Thyatiani hanno avuto degli alterchi con gli Alphatiani nel Norwold, sull'Isola dell'Alba e nei tragitti marittimi nella zona occidentale. Tuttavia, non vi è stata nessuna grande guerra con Alphatia negli ultimi quaranta anni... e molti credono che sia giunto il momento per iniziarne una nuova.

"Ecco," continuò Tanarobi, "questo è la storia dell'Impero Thyatiano, nella sua forma breve. Gli studiosi possono dirti molto di più al riguardo... ma credo che tu ne sappia abbastanza per capire perché i Thyatiani sono come sono. Ora, passiamo alla sua terra ed alle sue genti..."

Una Panoramica di Thyatis

"Domani attraccheremo a Città di Thyatis," riflettè Tanarobi. Lì potrai imparare velocemente riguardo all'Impero ed alle sue genti. Forse ti piacerebbe saperne di più dell'Impero, delle sue grandi città e dei diversi abitanti?"

Il Continente di Thyatis

Sul foglio pieghevole è riportata la mappa continentale di Thyatis. Fate riferimento ad essa mentre leggete la descrizione di quest'area.

La nazione di Thyatis è composta dall'angolo sud-orientale del continente occidentale e da diverse isole vicine. A nord vi sono le montagne Altan Tepes che proteggono Thyatis dai venti del deserto e dalle scorrerie compiute dai guerrieri Ylari. Ad ovest vi è la fitta Foresta di Dymrak, paradiso di elfi e goblin. A sud e ad est vi è il mare - uno scudo dalle truppe di terra di straniere, ma una strada per i vascelli Thyatiani.

Thyatis confina a nord con gli Emirati di Ylaruam, che commerciano con Thyatis e permettono alle carovane commerciali Thyatiane di attraversare le Terre del Nord, Darokin, Casa di Roccia ed i Khanati di Ethengar. Ylaruam e Thyatis vivono un periodo di pace precaria.

Ad ovest di Thyatis vi è il Granducato di Karameikos, una nazione indipendente. La classe governante è sostanzialmente Thyatiana, ed il suo Granduca, Stefano Karameikos, è un vecchio amico di Thincol I, così le relazioni tra le due nazioni sono cordiali. Stefano Karameikos si rende conto che più le sue terre si arricchiranno e più i Thyatiani le brameranno, per questo la maggior parte della crescente ricchezza di Karameikos è destinata al suo esercito.

Ad ovest dell'Isola di Hattias il mare appartiene alle Gilde di Minrothad.

Il continente di Thyatis ha un clima molto temperato; le temperature di Città di Thyatis variano tra 40°-50° (Fahrenheit) (tra 4°-10° Celsius circa) in inverno, tra 45°-55° (tra 7°-13° Celsius circa) in primavera, tra 60°-70° (tra 15°-21° Celsius circa) in estate e tra 50°-60° (tra 10°-15° Celsius circa) in autunno.

Le Pianure Kerendane

La regione occidentale del continente di Thyatis è chiamata Pianure Kerendane. Questa è la terra più pianeggiante e più ricca di Thyatis. Qui vi sono i migliori terreni agricoli ed i migliori pascoli, ben irrigati dal deflusso delle acque provenienti dalle montagne Altan Tepes. Quest'area viene attraversata da molte carovane dirette a Città di Thyatis ed anche oltre.

Questo è il paese migliore per l'allevamento dei cavalli a Thyatis. I cavalli Kerendani sono apprezzati in tutto il continente e gli allevatori di cavalli Thyatiani ed Ylari mantengono una forte concorrenza, in quanto provano ad allevare la maggior parte dei più meravigliosi destrieri del mondo. Queste pianure sono anche la sede della cavalleria Thyatiana. La città di Kerendas ospita la grande scuola Thyatiana per ufficiali di cavalleria.

Questa area racchiude tre comunità degne di nota:

Kerendas è la città più grande della zona, una fiorente città portuale e commerciale con una lunga ed illustre tradizione militare. Si pensa che sia meno decadente della capitale imperiale ed i Kerendani sono orgogliosi di essere più forti, più avanti e meno dissoluti dei cittadini di Città di Thyatis.

Foreston è una città di medie dimensioni costruita al limitare della Foresta di Dymrak. Questa città, composta da una comunità umana con un gran numero di elfi e di halfling, è la sede dei Forestali, l'ordine dei combattenti umani che utilizzano la magia.

Greenheight, costruita all'interno della Foresta di Dymrak, è una città di Elfi Vyalia ed è la città sorella di Foreston. Si tratta di una delle due città prevalentemente semi-umane che si trovano nel continente di Thyatis.

Thyatis Centrale

La zona centrale di Thyatis è anch'essa una zona ricca di terreni agricoli. Non è abbastanza ricca come l'area di Kerendas, né così pianeggiante, ma è meglio collocata per governare questo impero. Quest'area è anche degna di nota per i suoi principali corsi d'acqua, il Fiume Mesonian e la Cintura di Vanya di acqua marina. Questa regione racchiude molte città e villaggi ed una grande metropoli.

Città di Thyatis è il fulcro dell'Impero, la sua più grande città, il più potente porto e centro commerciale, la sede della sua marina e della flotta commerciale. La città è stata costruita con sveltanti mura di pietra, ampie strade di cemento, enormi edifici ed opere pubbliche, ville e palazzi sontuosi. Vi sono anche delle enormi aree di case popolari, con i blocchi delle abitazioni delle case popolari composti da tre e quattro piani. I Thyatiani non usano il nome di "Città di Thyatis" - per loro la città è semplicemente Thyatis e la nazione è Thyatis in quanto estensione delle città.

Porto Lucinius si trova ad est di Città di Thyatis in un ampio punto della Cintura di Vanya. Si tratta di un porto militare nel quale viene addestrata la marina militare. È altresì incaricato della difesa di Città di

Thyatis dagli invasori navali provenienti da est; i marittimi del posto prendono molto sul serio questa cosa e si riferiscono a loro stessi come lo "Scudo d'Oriente." Insieme alla base vi è anche una città di civili; essa dispone di molti intrattenimenti per gli uomini e per le donne della marina quando sono fuori servizio.

Julinius si trova ad ovest di Città di Thyatis, sul terminale occidentale della Cintura di Vanya. È molto simile a Porto Lucinius, con una stazione navale come protezione ed una comunità circostante, ma è più piccola rispetto all'altro porto difensivo.

L'Isola di Hattias

L'Isola di Hattias è separata dalla terraferma dalla Cintura di Vanya. L'estremità settentrionale dell'isola è verde e collinare, una terra con buoni pascoli per pecore e capre. Sull'isola vi sono numerosi vigneti; l'isola fornisce la maggior parte dei vini alla terraferma. Più a sud, l'isola degrada in colline rocciose con delle macchie di fitta foresta. Gli uomini delle colline sono principalmente dei pastori.

Nell'isola vi sono molti villaggi, principalmente lungo la costa marittima, ed una città.

Hattias, che una volta eguagliava Thyatis e Kerendas, secoli fa si ribellò contro Thyatis e la città fu annientata; da allora gli Hattiani non sopportano gli altri Thyatiani.

Gli Hattiani parlano un dialetto diverso dalla lingua Thyatiana ed hanno degli atteggiamenti differenti su diverse questioni. Gli Hattiani sono riluttanti a mescolarsi con le altre razze ed appaiono freddi ed arroganti nei confronti di coloro che provengono dal di fuori delle loro comunità. Essi addestrano i migliori fanti degli eserciti Thyatiani.

La Penisola di Tel Akbir

Originariamente questa regione era abitata dagli Alasiyani di Ylaruam. La regione possiede delle terre agricole accettabili, dei buoni terreni per il pascolo delle pecore e delle eccellenti acque per la pesca. Nei primi giorni dell'Impero, i Thyatiani presero Tel Akbir ed iniziarono a colonizzare la costa. Secoli dopo, anche se furono scacciati da Ylaruam, i Thyatiani hanno mantenuto il controllo della penisola di Tel Akbir che, ancora oggi, resta territorio Thyatiano.

Nella penisola vi è una grande città.

Tel Akbir, fondata dagli Alasiyani ed ampliata dai Thyatiani, rappresenta una fusione delle due culture. L'architettura è un insieme di delicate torri puntute a forma di cipolla accanto ai templi colonnati dei

UNA PANORAMICA DI THYATIS

Thyatiani. Qui, la maggior parte degli Alasiyani non seguono gli insegnamenti del filosofo Suleiman Al-Kalim. Molti studiano le fedi cosmopolite dei Thyatiani, pur mantenendo i loro costumi Alasiyani nella lingua e nell'abbigliamento.

Le Terre del Nord

Questa parte della nazione è costituita da ripide colline che degradano dalle montagne Altan Tepes. All'interno di quelle montagne vi sono giacimenti di metalli preziosi e vi sono molte miniere (in cui lavorano umani e nani) e numerose città a loro supporto.

In questa regione vi sono tre importanti città.

Goldleaf (Foglia d'Oro) è una comunità per lo più umana; si tratta di un centro commerciale nel quale i minatori scambiano l'oro in cambio di provviste ed un centro d'artigianato per i fabbri. Qui vengono sviluppate delle tecniche innovative.

Makrast (Montagna Spaccata) è una comunità mineraria ed artigianale di nani che vi si stabilirono durante gli albori dell'Impero, nani di Casa di Roccia che costruirono il palazzo di Zendrolion I. Questi nani compiono dei regolari viaggi commerciali verso la vicina Biazzan e per Kerendas, ma non permettono agli umani (diversi dai rappresentanti dell'Impero) di entrare all'interno della loro città.

Biazzan fu fondata dai coloni Alasiyani e successivamente conquistata da Thyatis. Costruita all'interno di una verde vallata riparata da colline e montagne, vanta una tradizione legata all'istruzione ed al commercio. In questa città è sorta una università, con delle grandi menti provenienti da Ylaruam, Thyatis e dagli Elfi Vyalia; si tratta di un paradiso per gli studiosi, un luogo in cui sono raccolte e divulgate la storia e la conoscenza del mondo. Dal momento che un'importante rotta commerciale attraversa Biazzan, la città vede andare avanti molte attività commerciali.

Le Isole Circostanti

All'interno delle acque Thyatiane vi sono numerose piccole isole e quattro grandi isole.

Terentias si trova a circa 80 chilometri a sud di Kerendas. Si tratta di una prosecuzione dell'arcipelago di Minrothad e le Gilde di Minrothad e Thyatis hanno avuto degli alterchi riguardo la proprietà dell'isola. L'isola rappresenta un'area di sosta Thyatiana verso l'ovest. Qui vengono tenuti molti scambi commerciali, il passatempo nazionale. I pirati fanno una vita redditizia camuffati da commercianti.

Mositius è una lunga isola ad est

dell'Isola di Hattias. È un grande territorio per la viticoltura ed i suoi vini sono rinomati. Verso il centro dell'isola vi è un vulcano; anche se si pensa che sia inattivo, a volte dal suo cratere viene fuori una strana nebbia che fluttua per tutta la città, con degli effetti imprevedibili sui paesani.

Carytion, a sud di Tel Akbir, è un'oasi per i ricchi. Qui vengono costruite delle grandi ville, sulle pendici delle colline più belle di tutta Thyatis, con viste sui più bei paesaggi marini dell'Impero. Qui, gli unici villaggi presenti sono interamente di proprietà delle famiglie ricche. Su quest'isola vi è anche una base navale, che aiuta a tenere i pirati lontani dalle coste dell'isola.

Borydos, a sud di Carytion, è una rocciosa isola collinare utilizzata come colonia penale. Una volta era abitata da pastori e pescatori, ma dopo che i Thyatiani furono scacciati da Ierendi, l'Imperatore di quel tempo trasferì tutta la popolazione, quindi disboscò l'isola per rendere più difficile ai prigionieri nascondersi. Mostri marini sono stati allevati nelle acque che circondano l'intera isola per scoraggiare eventuali fughe a nuoto. I prigionieri vengono lasciati sull'isola a sopravvivere come meglio possono per l'intera durata della loro condanna.

I Territori Conquistati

Date uno sguardo alla mappa dell'Impero Thyatiano riportata a pagina 69 del Libro Primo*. Essa mostra, con dettagli ridotti, la parte continentale e gli altri territori imperiali.

Le coste meridionali ed occidentali dell'**Isola dell'Alba** appartengono a Thyatis fin dalla Prima Guerra contro Alphatia. Le **Isole della Perla** ed **Ochalea** sono state conquistate dai Thyatiani fin dai primi giorni dell'Impero. Le conquiste più recenti, i territori degli **Hinterland**, sono stati conquistati solo nell'ultimo decennio e li il processo di conquista continua tutt'ora.

L'Impero ha posseduto molte altre terre nel corso della sua storia - l'Ylaruam meridionale, il Granducato di Karameikos, Ierendi, parti del Norwold e di altre zone - ma ora queste regioni si autogovernano da sole.

*ndt. Nella versione originale il numero della pagina riportate è 8, ma, visto che quella pagina non presenta alcuna mappa e, dopo attenta valutazione dei tre volumi che compongono l'Atlante, si è scelto di riportare pagina 69 del Libro Primo in quanto è l'unica che corrisponde alla descrizione.

Gli Hinterland

Le conquiste Thyatiane più recenti, ancora

in corso d'opera, stanno avendo luogo sulla costa settentrionale del continente meridionale. In quei luoghi vivono dei barbari forti in battaglia dai capelli rossi o biondi. Essi sono stati ben istruiti alla scuola di guerra Thyatiana ed ai costumi Thyatiani... tuttavia, si oppongono caparbiamente alla conquista e la conquista di un clan non significa nulla per un clan che vive ad un mero chilometro di distanza. Per questa ragione, i progressi in questa terra, anche se costanti, sono lenti.

L'Isola dell'Alba

L'Isola dell'Alba fu colonizzata dagli Alphatiani prima dell'inizio della storia Thyatiana. Quando Thyatis si ribellò contro Alphatia, portò la guerra fino all'Isola dell'Alba e si impadronì di circa un terzo dell'isola, nella zona meridionale e nelle coste occidentali. Ora l'isola è divisa con gli Alphatiani da un lato ed i Thyatiani dall'altro, con un grande altopiano non occupato nella parte centrale dell'estremità meridionale dell'isola.

Le aree controllate dai Thyatiani comprendono: **Helskir**, il **Granducato di Westrouke** e **Newkirk**, il **Castel Redstone (Pietra Rossa)**, la **Fortezza di Kendach**, **Porto Occidentale**, la buia ed angosciante **Costa dell'Ombra**, il **Castello Furmenglaive** e **Caerdwicca**. Nella maggior parte di queste aree troverete un miscuglio di razze Thiatiane ed Alphatiane.

Ochalea

Ochalea è la grande isola a sud-ovest dell'Isola dell'Alba. Un'ostile terra vulcanica che fu colonizzata da Alphatiani troppo scarsi nella magia per poter condurre una buona vita ad Alphatia. Di conseguenza, gli Ochaleani non hanno mai avuto un debole per gli Alphatiani. Gli Ochaleani, per compensare la loro carenza di pura potenzialità magica, hanno rivolto in gran parte le loro attenzioni agli studi clericali.

Quando un millennio fa i Thyatiani si ribellarono contro Alphatia, Ochalea subito li seguì ed organizzò un'alleanza formale con Re Lucinius. Ochalea fu quasi annientata dalla guerra, così, quando Zendrolion uccise il loro re ed occupò l'isola, gli Ochaleani non ebbero la forza per ribellarsi. Tuttavia, gli Ochaleani presi in ostaggio da Valentia contribuirono molto alla sua riforma.

Da allora, gli Ochaleani hanno basato la loro economia sulla pesca. Hanno iniziato a pensare a sé stessi come cittadini Thyatiani e come l'avanguardia nelle studio delle questioni clericali.

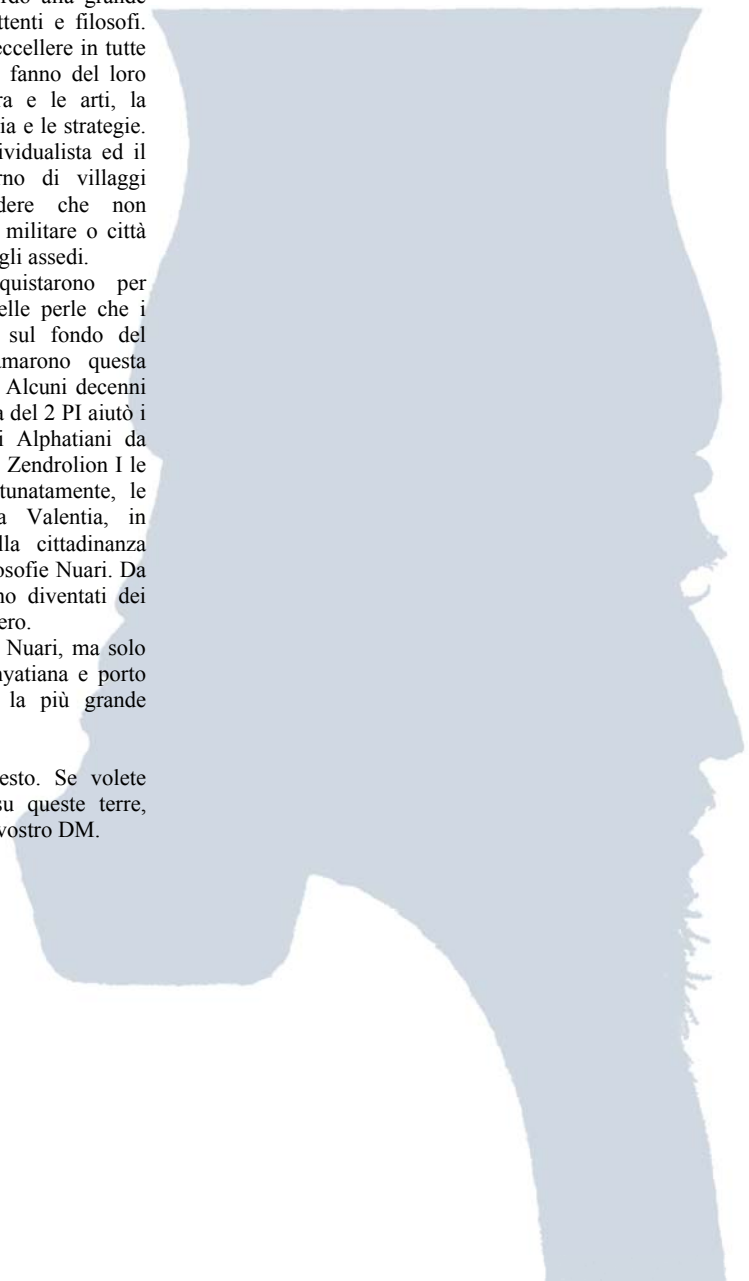
Le Isole della Perla —

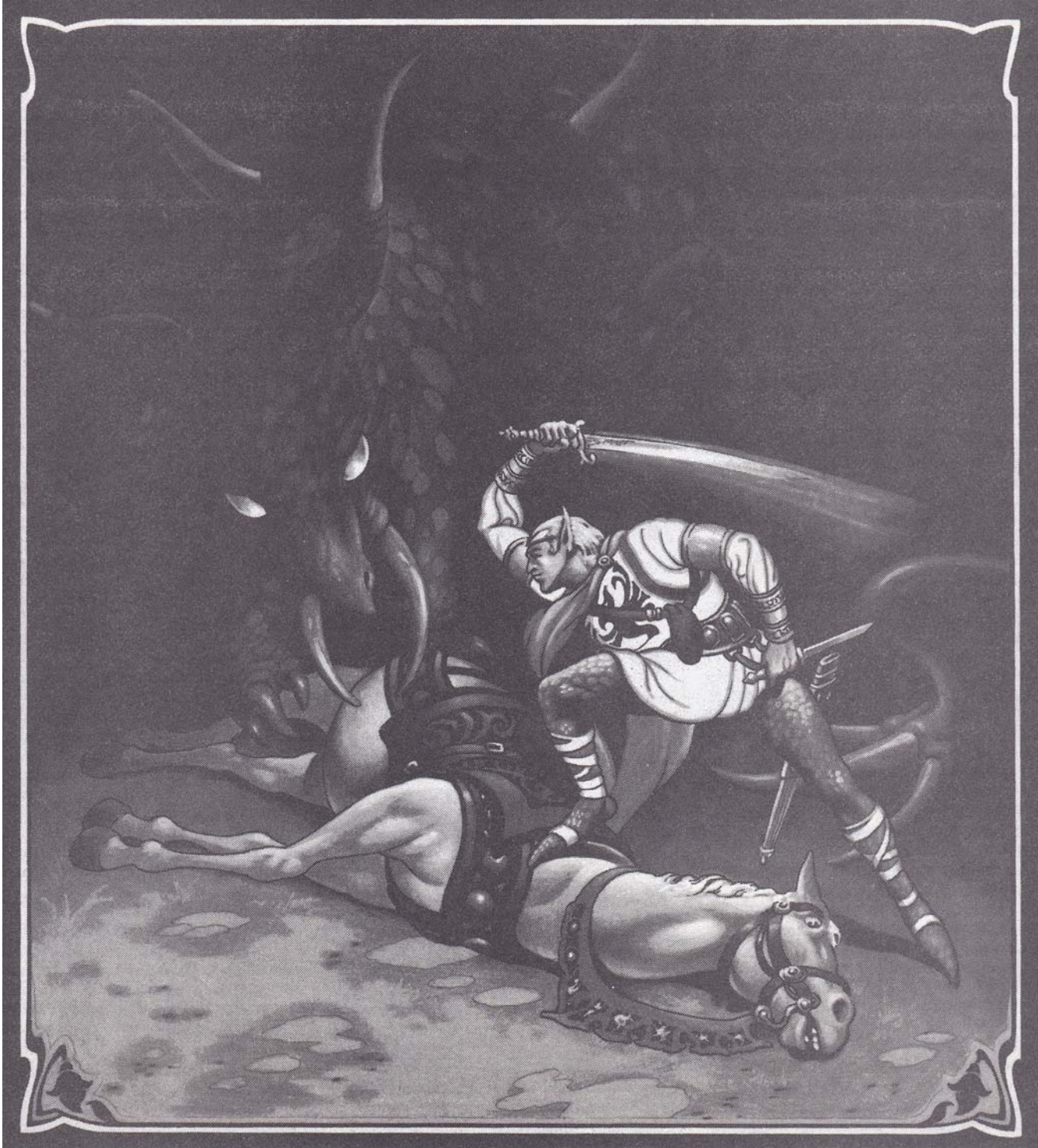
Queste isole, a sud e sud-est di Ochalea, furono colonizzate dai navigatori neri della parte più orientale di Tanger nei secoli successivi alla colonizzazione dei Thiatiani nel nord. Queste genti, che si riferivano a sé stesse come Nuari, in accordo alla grande isola di Nuar, sono combattenti e filosofi. La filosofia Nuari esige di eccellere in tutte le cose, per questo i Nuari fanno del loro meglio, studiando la guerra e le arti, la musica e la magia, la teologia e le strategie. Tuttavia, il loro spirito individualista ed il loro stile di vita all'interno di villaggi sparpagliati, lascia intendere che non avevano alcuna formazione militare o città fortificate con cui resistere agli assedi.

Gli Alphatiani li conquistarono per controllare il commercio delle perle che i tuffatori Nuari allevavano sul fondo del mare; gli Alphatiani chiamarono questa regione le Isole della Perla. Alcuni decenni dopo, la ribellione Thyatiana del 2 PI aiutò i Nuari a scacciare i signori Alphatiani da queste isole. Ma poco dopo, Zendrolion I le conquistò nuovamente; fortunatamente, le riforme della sua vedova Valentia, in particolar modo l'idea della cittadinanza imperiale, piacquero alle filosofie Nuari. Da quel momento, i Nuari sono diventati dei benestanti Cittadini dell'Impero.

Non esistono grandi città Nuari, ma solo villaggi. La base navale Thyatiana e porto commerciale di Seargit è la più grande comunità di queste isole.

In breve, l'impero è questo. Se volete scoprire qualcosa in più su queste terre, chiedete ulteriori dettagli al vostro DM.





Società e Politica Thyatiana



Come colpito da un fulmine, stava ammutolito all'interno di una delle decine di enormi piazze del mercato che aveva visto dal momento in cui era sbarcato a Città di Thyatis.

Tutto intorno vi erano confusione e celebrazioni sfrenate. Delle folle selvaggiamente vestite si muovevano lungo le strade, bevendo vino, cantando, danzando secondo gli usi di decine di diversi popoli, gridando incitazioni d'augurio per la salute dell'Imperatore in occasione del suo compleanno.

Dylan, disorientato, stava appiattito sul muro di un negozio ed osservava solamente il fluire della folla. Le sue genti, gli Hinterlander, trattavano i compleanni con la solennità che meritavano - il giorno della nascita rappresentava una tappa fondamentale verso la propria morte e non era considerato un giorno di festa. Tuttavia, questi Thyatiani ballavano per le strade.

Ma non facevano solo quello. Pochi minuti dopo aver salutato cordialmente Tanarobi ed essere sbarcato, aveva incontrato la prima folla di celebranti ubriachi; lì, un uomo alto, un uomo allegro dalla pelle ramata, aveva cercato di baciarlo - e per giunta, non con un bacio Thyatiano sulla guancia! In primo luogo, la reazione stupita di Dylan fu quella di sfracassare di botte il tizio, ma si ricordò del consiglio datogli da Tanarobi riguardo al ponderare le motivazioni degli altri e rimise a posto le mani. Così, la folla allegra, ubriaca e danzante sfilava baciando indisturbata gli stranieri.

Spostandosi verso il centro della città, vide ciò che pensò fossero degli uomini vestiti da donne, e donne vestite da uomini, ed unità di meticolosi soldati Thyatiani che eseguivano delle spettacolari esercitazioni con le armi in una piazza all'aperto;

vi erano sfilate, fiere e dimostrazioni.

Eppure, le guardie cittadine di turno erano impassibili di fronte al divertimento. Quando si infiammavano gli animi, non volavano pugni - venivano organizzati dei duelli. Con tutta quella parvenza di divertimento sfrenato per questo giorno celebrativo, i Thyatiani erano dei tipi ligi alla disciplina ed alle consuetudini... Dylan si chiese se sarebbe mai riuscito a capire le loro contraddizioni.

Il Carattere Nazionale

Sapete da dove vengono i Thyatiani e come sono arrivati ad essere quello che sono. Ora, è arrivato il momento di vedere che tipo di persone sono - come agiscono e come reagiscono, quello che amano e quello che odiano.

L'Abilità nel Combattimento

Più di qualunque altra cosa, i Cittadini dell'Impero ammirano l'abilità nel combattimento. Ciò non vuol dire che siano costantemente in lotta tra loro, accoltellandosi l'un l'altro durante la cena in famiglia, dando vita a rivolte per un'inezia. Ma vuol dire che i loro eroi sono tutti dei combattenti, di un tipo o di un altro - anche i maghi ed i sant'uomini devono essere possenti in guerra per essere ammirati.

La guerra domina le loro arti ed i loro intrattenimenti - l'amata scultura, le rappresentazioni ed i poemi affrontano temi marziali.

Tuttavia, anche se solitamente c'è sempre qualche conflitto in svolgimento da qualche parte dell'Impero, non vi è sempre una vera e propria guerra. Guerre di questo tipo

prosciugano ricchezze e vitalità all'Impero. Così, mentre una guerra di confine con Ylaruam o con un lontanissimo regno tribale mantiene buoni gli spiriti in patria e riempie le strade di notizie, una guerra totale finirebbe per portare povertà, spossatezza e un'ambientazione tetra su Thyatis. I Thyatiani ne sono coscienti... e per questo scelgono i loro combattimenti con attenzione.

La Disciplina

I Thyatiani sono orgogliosi della loro disciplina. I loro soldati, le scuole, le industrie, il governo, gli ordini clericali, anche le gilde degli artigiani e le bande criminali sono organizzati e professionali. Tuttavia, una dedizione così diffusa verso l'ordine ha i suoi problemi. Una catena di montaggio è efficiente, ma non si presta alla creatività.

A causa di questo, i più grandi eroi Thyatiani sono quelli che sfidano la disciplina e raggiungono la grandezza da soli, senza amicizie. Il generale che conduce l'esercito verso la conquista di un nuovo territorio viene applaudito per le strade... ma l'indomabile gladiatore che combatte slealmente e prende a calci il cadavere del suo nemico abbattuto, che fa gesti volgari ai senatori o allo stesso Imperatore mentre sta ricevendo gli onori delle folle, è colui che cattura i cuori dei Thyatiani.

I Thyatiani adorano gli individualisti che preservano lo stato Thyatiano, ma che non rinunciano a quello stato al momento di scegliere come vivere la propria vita.

L'Efficienza

È stato detto che i Thyatiani venerano un

Società e Politica Thyatiana

Immortale chiamato Efficienza - e che siano stati loro a metterlo al mondo. Ed è vero che l'Impero ama fare le cose nel modo più efficiente possibile. Le guerre di rivalsa vengono scoraggiate; si incoraggiano le guerre di conquista e le scorribande per arraffare bottini. Il commercio viene incoraggiato, in quanto l'uomo medio ottiene sempre una fetta dei profitti; la speculazione nelle nuove industrie e la colonizzazione di terre instabili non rappresentano un buon affare, in quanto le probabilità di fallimento e le perdite sono molto alte. I matrimoni di convenienza o di alleanza, almeno tra le classi più elevate, sono assai più numerosi dei matrimoni d'amore.

Quando interpretate un Thyatiano, ricordatevi che analizzerà qualsiasi situazione in termini di efficienza. Se quello che sta accadendo non sarà efficiente, molto probabilmente il Thyatiano offrirà una fredda ed insensibile alternativa efficiente. Naturalmente non insisterà se si vedrà allontanare dai propri amici.

Le Razze

Il carattere di un Thyatiano potrebbe essere sorprendente. I Thyatiani, tra tutte le civiltà di questa parte del mondo, sono i più veloci ad accogliere le nuove razze e culture, mescolandole con la propria con piacere ed interesse. I Thyatiani adorano le culture, le razze, le mode ed i costumi esotici. Quando hanno dei contatti con una nuova cultura, questi portano sempre all'improvvisa comparsa di nuovi culti e sette, con chierici e studiosi che corrono frettolosamente per apprenderne il massimo possibile, per contrastarle e, magari, per mescolarle con i propri culti.

Quando conquistano o incontrano nuovi popoli, i Thyatiani si affrettano ad annotare la storia, le leggende ed il folclore di questi popoli, per mischiarsi con loro, per assorbire le loro arti e la loro cultura. A volte, dopo una o due generazioni, i conquistatori Thyatiani finiscono per essere indistinguibili dai nativi.

Per queste ragioni non si può dire che i Thyatiani siano una "razza." Le razze che si sono mescolate nell'Impero includono i resistenti membri dalla pelle olivastro delle originarie tribù di Thyatis, Kerendas ed Hattias, gli scuri Alasiyani, i fieri predoni delle Terre del Nord, i Nuari dalla pelle scura provenienti dalle Isole della Perla, i barbari dai capelli rossi provenienti dai territori degli Hinterland del continente meridionale, i comuni Alphatiani dalla pelle ramata dell'Isola dell'Alba ed anche gli elfi delle foreste occidentali di Thyatis. Ognuno di questi popoli arricchisce l'Impero di cultura, arte, intrattenimenti e storia. Anche i nani e gli halfling sono i benvenuti

nell'Impero ed apportano la loro cultura e le loro conoscenze, ma non possono contrarre matrimoni misti con gli umani o gli elfi.

Il Ruolo dei Maghi

Si potrebbe pensare che visto che i Thyatiani non amano gli Alphatiani, potrebbero non amare neanche la magia. Non è così. La magia è pittoresca ed esotica. La magia può essere utilizzata in guerra e, più di ogni altra cosa, la magia è efficiente.

Per queste ragioni i Thyatiani comprendono e promuovono l'insegnamento della magia. Essi hanno una università della magia, il Collegio di Lucinius a Città di Thyatis; la comunità umana di Foreston è la sede dei Forestali, dei combattenti che utilizzano la magia, questi hanno avuto origine all'interno di Thyatis, grazie agli insegnamenti degli elfi di Greenheight; e vi sono molti maghi in tutto l'Impero che insegnano in piccole scuole o a singoli apprendisti.

Ciò non vuol dire che l'insegnamento della magia a Thyatis rivaleggi con quello di Alphatia o di Glantri - neanche lontanamente. Ma l'opportunità per imparare c'è.

Comunque, anche i chierici sono degli utenti di magia... ed all'interno dell'Impero vi sono molti potenti ordini clericali. I chierici sono molto rispettati a Thyatis. La magia clericale ha aiutato Thyatis ad affrontare la travolgente potenza magica dell'Impero Alphatiano. Inoltre, i chierici combattono - alcuni di essi sono tra i migliori combattenti dell'Impero.

Il Ruolo delle Donne

In epoca antica, prima che le tribù giungessero in questo continente, le donne Thyatiane combattevano accanto ai loro uomini. Secondo la leggenda, l'Immortale Vanya era una donna dei Thyatiani che raggiunse l'immortalità. Tuttavia, dopo che le tribù si trasferirono su questo continente, la tradizione della donna guerriera andò in declino. Questa usanza non era mai stata praticata dagli Hattiani in nessun caso. Al tempo della conquista Alphatiana, le donne guerriere erano una rarità tra i Thyatiani.

Ma non sono mai scomparse. Oggi, anche se per una giovane donna è difficile ricevere un addestramento formale nel combattimento, non è del tutto impossibile; queste donne devono trovare o un'altra donna guerriera che le addestri o devono convincere i guerrieri maschi di avere il potenziale per essere delle buone combattenti. Esistono alcuni ordini combattenti femminili e pochi altri che accettano sia uomini che donne. Inoltre, numerosi ordini clericali ed i Forestali accettano liberamente le donne.

Una volta che una donna viene addestrata e riconosciuta come avente un buon grado di abilità nel combattimento - 4° livello di esperienza - questa discriminazione culturale fa un rapido dietrofront. Improvvisamente, la guerriera viene ammirata e rispettata per il raggiungimento della competenza nell'arte della guerra e per la sua eccentricità nell'averlo fatto.

I punti di vista riguardo alle donne combattenti sono diversi all'interno dell'Impero Thyatiano. Agli **Ochaleani** non piacciono le donne che combattono; le donne Ochaleane che desiderano diventare delle guerriere devono imparare a combattere in qualche altra parte dell'Impero. Quando queste donne fanno ritorno alla loro patria, gli Ochaleani non le accettano... ma, in quanto Cittadine dell'Impero a tutti gli effetti, esse non possono essere semplicemente mandate via.

Le donne di discendenza **Alasiyana**, soprattutto a Tel Akbir, patiscono gli stessi problemi delle donne Ochaleane, ma (essendo sul continente) trovano più facile lasciare casa e dedicarsi al proprio destino.

Le donne delle **Isole della Perla** vengono spronate a diventare dei grandi guerrieri e marinai e sono molto apprezzate nella Marina Thyatiana.

Le donne di discendenza **Alphatiana**, provenienti dall'Isola dell'Alba, non accettano di avere alcuna limitazione nel loro apprendimento. Preferiscono diventare delle Forestali, ma molte di esse si impegnano in altre professioni. Alcune donne senza nessun potenziale magico diventano delle devote guerriere; esse godono del fatto di poter riuscire a guadagnare uno status che verrebbe loro a mancare se vivessero all'interno di comunità con forti origini Thyatiane.

Le donne dei territori degli **Hinterland** hanno combattuto accanto ai loro uomini fin dai primordi delle loro più antiche leggende.

L'Impero in Declino

In misura sempre crescente, la decadenza e l'irresponsabilità stanno infettando la nobiltà ed i ricchi dell'Impero. I ricchi stanno spendendo sempre più denari in feste e banchetti, spettacoli e tornei. I Ministri ed i Senatori intengono le loro entrate con le tangenti. A Thyatis la proporzione di schiavi rispetto ai Cittadini è in aumento. Si consumano maggiori quantità di vini, liquori e sostanze eccitanti.

L'Imperatore, di nascita straniera, è saldamente contrario a questi eccessi e si pone ancora come un esempio per l'uomo comune. Tuttavia, sempre più in maniera crescente, la corte ed i ricchi indulgono in eccessi e dissolutezze... ed alla fine questo causerà dei gravi danni all'Impero.

L'Età

I bambini iniziano i loro studi (o diventano degli apprendisti o iniziano a lavorare, a seconda dello status sociale e della ricchezza) all'età di 7 anni. All'età di 14 anni, i giovani nobili diventano degli scudieri, i bravi apprendisti diventano dei garzoni, alcuni ragazzi diventano dei mozzi e le giovani donne vengono promesse in sposa (tra la nobiltà). Diciassette è considerata l'età ideale perché le giovani donne si sposino, 21 per i giovani. A 18 anni, i Thyatiani vengono riconosciuti come Cittadini dell'Impero, ma sono ancora legati ai voleri delle loro famiglie. Si suppone che i nobili, a questa età, siano già stati promessi per un matrimonio; molti uomini entrano anche nell'esercito.

Il 21° anno viene chiamato l'Anno della Libertà. Ai Cittadini che compiono 21 anni viene riconosciuta l'indipendenza dalle loro famiglie. Ciò non vuol dire che vengono buttati fuori dalle loro famiglie; vuol dire che non sono più obbligati a seguire le decisioni prese dai loro genitori.

La Fuga da Casa

Un'antica ed onorabile usanza tra i Thyatiani è quella relativa alla Fuga da Casa. Molti giovani Thyatiani scappano di casa per contrastare i piani delle loro famiglie nei loro confronti. Un giovanotto che non vuole diventare un conciatore (che magari aspira a diventare un grande guerriero), una ragazza che non vuole sposare lo stupido Dorcius che vive in fondo alla strada, o qualunque giovane che si senta oppresso potrebbe decidere di scappare di casa.

In questo modo l'Impero è pieno di fuggiaschi tra i 14 ed i 21 anni. (A 21 anni, l'Anno della Libertà, questi giovani non saranno più dei fuggitivi; a quel punto, le loro famiglie non avranno alcun potere legale su di loro).

I fuggiaschi si allontanano da casa di nascosto, con le loro poche cose, si danno un nuovo nome, e fuggono dove pensano che i loro genitori non li troveranno - ad esempio entrano a servizio dell'esercito, della marina mercantile, ecc... Tradizionalmente, dicono di essere orfani, in modo da non dover rispondere a domande riguardanti le loro famiglie. Questa è diventata una tradizione tale che al giorno d'oggi, un fuggitivo potrebbe prendere le sue cose, recarsi da uno zio prediletto o dal padre di un amico, dargli il suo nuovo nome e dire: "Sono un orfano bisognoso di un lavoro; avete un posto per me sul vostro vascello?" E questo adulto, con un sorrisetto divertito di intesa, gli darà un impiego durante la sua fuga. Fino a quando il fuggiasco non raggiungerà il suo Anno della

Libertà verrà chiamato con il suo nome falso e, fino ad allora, non vi sarà alcun riconoscimento formale della sua vera identità.

La legge non prevede alcuna punizione per i fuggitivi che vengono riportati alle loro famiglie; saranno i capi famiglia a decidere come punirli. Alcuni scelgono di non punirli; altri costringono i fuggitivi a tornare alla solita routine o in situazioni che li hanno spinti a fuggire la prima volta e questa decisione viene seguita da percosse e da una disciplina che si pensa possa far diventare obbedienti dei marmocchi ingrati. Ovviamente, questi ragazzi spesso scappano di nuovo.

Qualunque sorta di cittadino avventuriero Thyatiano, ha trascorso facilmente il 35% del tempo come fuggiasco, vivendo sotto falso nome.

Il Matrimonio a Thyatis

Il matrimonio è una consuetudine tra i Thyatiani. Viene celebrato nelle chiese o nei templi dai chierici di 3° livello o superiore. I cittadini sotto i 21 anni necessitano del consenso dei genitori per sposarsi; gli schiavi hanno bisogno del consenso dei loro padroni per sposarsi.

Matrimoni tra Classi Sociali Diverse

Per i Thyatiani sposarsi al di fuori delle proprie classi sociali è una cosa non comune... ma succede, soprattutto tra gli avventurieri, che spesso si sposano per amore. Un Cittadino che sposi un Nobile diventa Nobile; uno Schiavo che sposi un Cittadino diventa un Cittadino; uno Schiavo che sposi un Nobile diventa Nobile. Nel caso in cui questi due divorzino, o qualora il coniuge nato nella classe superiore dovesse morire, l'altro coniuge manterrebbe il suo status elevato.

Il Divorzio

Il divorzio è una cosa semplice a Thyatis. Le due parti redigono un contratto di divorzio, che firmano in presenza di un chierico (di 3° livello o superiore) e di testimoni. Una volta fatto questo, il divorzio diventerà definitivo. Tuttavia, se una delle due parti decide di non accogliere la richiesta, non vi potrà essere alcun divorzio. Secondo la legge Thyatiana, il divorzio deve essere concordato da entrambe le parti. Perciò, se le due parti hanno delle dispute sulla separazione dei beni e non riescono a raggiungere un accordo, o se uno rifiuta di concedere il divorzio all'altro, il divorzio non potrà essere portato a termine.

Gli Schiavi possono divorziare solo con il

permesso dei rispettivi proprietari. Una sposa o uno sposo minorenni non possono firmare un contratto di divorzio; lui o lei dovranno disporre della firma di un genitore.

L'Impero guarda con tolleranza i due divorziati, ma assegna una penalità pari alla metà delle tasse dovute dai divorziati per l'ultimo anno e per quelli successivi; se solamente una delle due parti è al terzo divorzio o più, sarà solo questa parte a pagare la tassa. L'Impero preferisce la stabilità delle sue famiglie.

Abbigliamento

L'abito Thyatiano di base per gli uomini è costituito da una tunica a maniche corte lunga fino alla coscia, con una cintura sulla vita; calzoni, brache o gambe nude; scarpe leggere o stivali; ed un mantello adatto al clima (nessuno in estate, lungo fino all'anca in autunno e primavera, lungo e col cappuccio in inverno). Il vestito Thyatiano di base per le donne è costituito da un abito senza maniche lungo fino alle caviglie, con delle spille o dei fermagli sulle spalle, con cintura o cordino sulla vita; sandali, scarpe leggere o stivali leggeri; ed un mantello adatto al clima.

Comunque, i Thyatiani variano il loro abbigliamento in base all'umore, alla ricchezza ed alla situazione. Una tunica da uomo potrebbe avere le maniche lunghe e potrebbe arrivare fino alle cosce o fino alle ginocchia. Solitamente, ha il taglio del collo quadrato, ma potrebbe avere anche il collo a V con dei lacci. Dei rigidi stivali alti fino al ginocchio vengono spesso indossati con i calzoni. Gli abiti delle donne potrebbero avere le maniche lunghe, in questo caso vengono cuciti anziché essere bloccati sulle spalle ed allacciati sulla schiena. Le maniche potrebbero essere strette o svasate. Gli abiti potrebbero arrivare fino alle ginocchia, specialmente per le ragazze e le donne avventuriere e, a volte, vengono indossati con delle brache o dei calzoni e degli stivali bassi o alti. Le donne avventuriere optano spesso per delle tuniche corte da uomo per questioni di comodità e confort.

I Thyatiani amano i colori brillanti sui loro indumenti - scene e disegni ricamati, tinte luminose, frange, fibbie e bottoni lucidi, spille, e via dicendo. I Thyatiani benestanti sono stravaganti (ma preferiscono che i loro colori siano coordinati in modo piacevole); i Thyatiani della classe media sono meno appariscenti.

I poveri, e gli schiavi, i cui proprietari non spendano denaro per i loro abiti, tendono ad avere uno o due capi d'abbigliamento color bianco sporco o marrone chiaro; una corda funge da cintura e, come calzature migliori hanno dei sandali

Società e Politica Thyatiana

o vanno a piedi nudi.

Gli uomini Thyatiani portano i capelli corti. Alcuni portano delle corte barbe o dei baffi, ma la maggior parte sono ben rasati. Le donne Thyatiane portano i capelli lunghi purchè i casi lo consentano (ovviamente, le donne ricche possono permettersi di portare i capelli più lunghi di quelle povere); quando lavorano, di solito li legano a coda di cavallo o in una singola treccia. Gli eventi speciali richiedono delle acconciature speciali, che spesso prevedono intrecciature o catenelle di perline o gemme preziose.

I Thyatiani non amano i copricapi e non li indossano, tranne quando lo esigono le condizioni climatiche; in quei casi, indossano dei cappucci o dei mantelli con cappuccio. I militari indossano dei cappelli.

I Thyatiani adorano i gioielli. Indossano anelli alle dita, orecchini, spille e fermagli decorativi, fibbie, bracciali, collane, catenine e bottoni; le donne indossano delle fini retine per capelli o delle catenine da intrecciare nei loro capelli; i nobili possono indossare dei diademi o delle coroncine larghe fino ad 1,25 centimetri circa.

L'Uniforme Militare Thyatiana

I militari maschi Thyatiani indossano una tunica a maniche lunghe che arriva fino alla coscia, mentre le donne una tunica a maniche lunghe che arriva alle ginocchia; entrambi indossano pantaloni, cintura, un balteo per la spada (una cintura da spada appesa sopra le spalle) e stivali alti fino al ginocchio. Tra gli accessori vanno inclusi i guanti, un berretto con visiera ed un lungo mantello con cappuccio. Le insegne dei gradi vengono indossate come una toppa sul cuore; la parte inferiore della toppa indica le onoreficienze di battaglia.

Le tuniche degli ufficiali, maschi e femmine, hanno una doppia serie di bottoni sul petto e delle insegne di grado aggiuntive sulle spalle. Gli ufficiali indossano capelli a tesa larga al posto dei berretti.

Le uniformi cambiano colore a seconda dell'unità a cui appartengono. La marina della Città di Thyatis veste in blu reale; la cavalleria Kerendana veste marrone chiaro; i fanti Hattiani vestono di nero con delle decorazioni dorate; i Forestali e le unità elfiche vestono di verde; le unità naniche indossano tuniche rosse insieme ad altri indumenti color ruggine.

Le alte uniformi per tutti i servizi sono bianche; i colori dell'equipaggiamento (cinture, stivali, insegne) variano da un'unità all'altra.

Le truppe corazzate indossano un indumento sopra le loro armature. Potrebbe essere una sopravveste, un'enorme tunica a maniche lunghe da indossare sopra l'armatura ed attaccare alle ginocchia;

oppure potrebbe essere un tabarro, un'ampia striscia di tessuto con un foro al centro attraverso il quale viene inserita la testa del guerriero, in modo che il drappo di stoffa copra il petto e la schiena del guerriero, legato con delle stringhe sui fianchi. Questo indumento è degli stessi colori dell'uniforme normale del guerriero, con sopra riportato il nome dell'unità ed il grado. I Thyatiani non indossano mai armature di metallo scoperte; questo indumento è obbligatorio per legge.

L'Abbigliamento di Tel Akbir

Gli uomini indossano dei pantaloni ed una corta tunica sotto una lunga veste aperta che arriva fino ai piedi. Un'ampia fascia funge da cintura; gli Alasiyani potrebbero essere a piedi nudi, potrebbero indossare dei sandali o degli stivali leggeri. Sulla testa viene indossata una stola chiamata *Kefiah*.

Le donne indossano abiti con le maniche lunghe che arrivano fino al terreno, allacciati con una fascia; scialli leggeri indossati come delle cappe, spesso fermati sulla testa da una coroncina o una fascia per capelli; spesso portano dei veli sulla parte inferiore del viso; e sandali o ciabatte. Anche se l'antica tradizione Alasiyana impone che le donne non abbiano il volto scoperto in pubblico o di fronte a degli stranieri, le donne di Tel Akbir non seguono questa usanza; i loro veli, se indossati, sono trasparenti e non nascondono il viso.

Una tipologia di abbigliamento indossato dalle donne al chiuso, in particolare dalle danzatrici, include una canotta corta, dei larghi calzoni legati stretti alla vita ed alle caviglie e molti gioielli, in particolare anelli, cembali, catenine con campanelle e collane.

L'Abbigliamento dell'Isola dell'Aiba

Gli uomini e le donne di discendenza Alphatiana preferiscono gli abiti Alphatiani. Nella sua forma più basilare, si tratta di una veste a maniche lunghe che arriva fino ai piedi, con delle tinte o dei ricami dai colori vivaci con una cintura alla vita. Ma vi sono molte varianti. Sia gli uomini che le donne indossano spesso pantaloni lunghi fino al ginocchio e stivali; la cintura potrebbe essere una larga cintura di cuoio, una fascia o un cordoncino arrotolato tre volte; le maniche possono essere tirate su e legate sopra il gomito; la veste potrebbe avere o meno un cappuccio incorporato. Il colore e la qualità del tessuto variano a seconda della ricchezza di chi lo indossa.

Le persone di discendenza Alphatiana tendono ad indossare dei gioielli molto semplici - uno o due anelli per le dita, una sobria collana, un paio di eleganti orecchini. Gli uomini Alphatiani indossano orecchini

come le loro donne.

Gli Alphatiani, uomini e donne, tendono a portare i capelli lunghi - sciolti o legati a coda o in una singola treccia; tuttavia, molti discendenti Alphatiani portano i capelli secondo l'attuale moda Thyatiana.

L'Abbigliamento delle Isole della Perla

Le calde Isole della Perla richiedono un abbigliamento leggero, per questo il costume nazionale dei suoi abitanti consiste in un semplice gonnellino di qualunque colore luminoso, magari ricamato con delle conchiglie o dei motivi di vita marina. Il gonnellino viene indossato sia dagli uomini che dalle donne.

Ai Thyatiani piace il gonnellino delle Isole della Perla, essi lo indossano durante i mesi estivi ed all'interno delle loro case. Le donne Thyatiane, a differenza di quelle delle Isole della Perla, solitamente abbinano al gonnellino una fascia per il seno o una canotta corta. All'interno di Thyatis, il gonnellino viene considerato come un abbigliamento informale, da lavoro o come biancheria da notte; non si addice a nessun tipo di funzione ufficiale.

Gli abitanti delle Isole della Perla indossano collane, bracciali e cavigliere composte da conchiglie infilate in un cordino, pietre preziose o semipreziose, oppure anelli di metalli preziosi.

Gli abitanti delle Isole della Perla portano i capelli corti; nei più freddi climi Thyatiani, spesso si lasciano andare alle mode del momento.

L'Abbigliamento di Ochalea

L'indumento principale degli Ochaleani consiste in una dritta tunica a maniche lunghe, lunga fino alla coscia ed abbottonata sul davanti; non vi è alcuna cintura. Quando colui che la indossa tiene le braccia verso il basso, il torso e le maniche della tunica formano degli scialbi cilindri. Questa tunica viene indossata insieme a dei pantaloni; le calzature sono opzionali. Questa moda è seguita da uomini e donne; l'individualità viene scoraggiata.

Le armi vengono portate grazie ad un balteo.

L'Abbigliamento dei Territori degli Hinterland

L'uomo Hinterlander indossa una tunica a maniche corte che arriva a metà coscia, generalmente decorata con i motivi geometrici del suo clan; calzoni, solitamente di un colore in contrasto con la tunica; stivaletti (leggeri, larghi, stivali di cuoio alti fino al ginocchio che vengono legati alla

gamba grazie a dei lacci di pelle avvolti intorno); e grosse cinture, spesso con delle fibbie troppo grandi. Gli uomini degli Hinterland spesso vanno in giro a torso nudo.

La donna degli Hinterland indossa una tunica lunga o corta con le maniche lunghe che arriva fino alle ginocchia, decorata con le insegne del clan; calzoni, che possono essere in contrasto con la tunica, anche se in generale non succede; stivaletti di vitello di media altezza; e sottili cinture.

Gli Hinterlander decorano i lembi dei loro abiti con una sorta di motivo intrecciato chiamato macramè*.

Tipicamente, gli uomini portano i capelli lunghi e sciolti, a volte hanno la barba, ed hanno quasi sempre degli enormi baffi a punta. Le donne portano i capelli raccolti in due trecce.

* ndt. Il Macramè è un merletto pesante, di origine moresca, eseguito con una serie di nodi che formano contemporaneamente disegni e fondo.

L'Abbigliamento degli Avventurieri

Dunque, cosa indossano gli avventurieri? La risposta, naturalmente, è *tutto ciò che vogliono*. Gli avventurieri prendono in prestito le mode di qualunque nazione o razza preferiscano, indossando quello che meglio si adatti ai loro gusti o alle missioni imminenti.

È cosa comune che ciascun membro di un gruppo di avventurieri vesta in maniera diversa dai suoi compagni. Questo potrebbe consistere solo nel vestire di un colore diverso, o in uno stile straniero, oppure nell'indossare delle specifiche insegne su tutti i capi d'abbigliamento.

Armi ed Armature

Le armi e le armature utilizzate dai militari differiscono a seconda dei servizi. Gli appartenenti alla **Marina** indossano leggere armature di cuoio, grandi scudi ed utilizzano normali spade e pugnali. Le unità d'élite hanno anche gli archi lunghi.

I guerrieri della **Cavalleria Kerendana** indossano corazze di maglia o di scaglie, scudi ed utilizzano lance, sciabole (normali spade) e pugnali. Molti portano anche archi lunghi o balestre.

I soldati della fanteria Thyatiana, soprattutto quelli della **Fanteria di Hattias**, indossano corazze di maglia, scudi ed utilizzano lance e spade.

I Thyatiani e gli Immortali

La maggior parte dei Thyatiani (ad

eccezione dei chierici) non seguono gli insegnamenti di un singolo Immortale; ne seguono molti. La maggior parte delle comunità hanno templi consacrati a molti Immortali diversi.

Tra gli Immortali venerati ed adorati nell'Impero vi sono:

Alphaks. Questo Patrono dell'Odio causa morte, distruzione e miseria; la sua setta è illegale all'interno dell'Impero. Tuttavia, è comunque gremita; la setta fa appello ai caotici che odiano Alphatia, in quanto il dogma di Alphaks predica la Distruzione di Alphatia. Sfera dell'Entropia; Caotico.

Asterius. È il Patrono del Commercio e del Denaro ed è venerato dai mercanti. È anche il patrono del furto e per questo molte delle offerte lasciate nei suoi templi vengono lasciate dai ladri. Sfera del Pensiero; Neutrale.

Diulanna. Patrona della Volontà. Questa Immortale degli Hinterland, che ora i Thyatiani venerano con entusiasmo, rappresenta la convinzione che con abbastanza forza di volontà e determinazione è possibile realizzare qualunque cosa. È lei che concede la vittoria (o perlomeno l'onore) all'eroe che si butta contro ostacoli impossibili. Sfera del Pensiero; Neutrale.

Halav. Patrono dell'Arte della Guerra. Questi era un eroe dei nativi Karameikani dell'antico passato; era il loro re, insegnò al suo popolo a forgiare il bronzo e successivamente li condusse nell'invasione contro gli uomini bestia. Per i Thyatiani esemplifica il maestro che allo stesso tempo è anche un guerriero. Sfera del Pensiero; Legale.

Isundal. Patrono degli Elfi. I suoi insegnamenti vengono seguiti dagli elfi di Thyatis, dai loro amici Forestali e da pochi essere umani che hanno un'affinità con la foresta e la natura. Sfera dell'Energia; Neutrale. Isundal è protetto ed aiutato da **Mealiden** un re elfo venuto dopo di lui che si dice che abbia raggiunto l'Immortalità.

Kagyar. Patrono degli Artigiani, Patrono dei Nani. I suoi insegnamenti vengono seguiti dai nani di Thyatis e da molte razze che possiedono inclinazioni e capacità artistiche. Sfera della Materia; Legale.

Korotiku il Ragno. Questo Immortale delle Isole della Perla rappresenta il Guerriero ed il Rake; spesso viene chiamato l'Imbroglione. Sfera del Pensiero; Caotico.

Koryis. Il Patrono della Pace e della Prosperità, il cui culto è stato introdotto nell'Impero dai cittadini di origine Alphatiana. Qui è popolare principalmente tra i mercanti; i veri guerrieri lo deridono. La maggior parte dei chierici Ochaleani sono dei seguaci di Koryis. Sfera del Pensiero; Legale.

Odino. Questo Immortale dei Regni del Nord è seguito da molti Thyatiani di

discendenza Oceansend e da altri individui che ammirano il connubio dell'arte della guerra con la saggezza. Sfera della Materia; Legale.

Protius, il Vecchio del Mare. Questo Immortale rappresenta il mare in tutti i suoi aspetti - infido, bello, generoso e terrificante. Molti capitani delle navi sono chierici di Protius: Egli è ben voluto ad Ylaruam in quanto patrono di Al-Kalim. Sfera del Tempo; Neutrale.

Tarastia. È la Patrona della Giustizia e della Vendetta. Sfera dell'Energia; Legale.

Thanatos. Questo Immortale amante della Morte odia ogni forma di vita. I suoi seguaci sono delle sette clandestine di chierici che tradirebbero la propria razza per il loro potere personale. Sfera dell'Entropia; Caotico.

Thor. Come per Odino, si tratta di un Immortale adorato dai Thyatiani originari dei Regni del Nord. Rispetto ad Odino, Thor è meno interessato alla saggezza e più interessato al codice del guerriero; di conseguenza, egli è più popolare a Thyatis. Sfera della Materia; Neutrale.

Valerias. Patrona dell'Amore, Colei che Dona le Armi. Ella promuove l'amore ed il romanticismo, in particolare quello correlato con le storie d'amore appassionate. Tuttavia, è anche conosciuta come Colei che porta le armi a chi ne ha bisogno ed è un'abile combattente. Sfera della Materia; Caotica.

Vanya. L'Immortale più popolare tra i Thyatiani, si suppone che in un lontano passato Vanya sia stata una donna guerriera Thyatiana. Ora è la Patrona della Guerra e dei Conquistatori. Sfera del Tempo; Neutrale.

Cibi e Bevande

I Thyatiani facoltosi importano cibi e bevande unici provenienti da tutto il mondo, quelli più esotici, i migliori. Ma le famiglie di media e bassa classe sociale fanno affidamento sui prodotti alimentari basilari che i Thyatiani conoscono da millenni.

Tra gli alimenti tipici Thyatiani sono inclusi: (*Carne*) Pesce, carne bovina, montone, maiale, prosciutto, pollame; (*Frutta*) Mele, fichi, uva, meloni; (*Verdure, Cereali*) Piselli, cavoli, asparagi, sedano, orzo, grano; (*Altri Alimenti*) Formaggio, olive, biscotti, uova, burro, miele.

In tutte le grandi città dell'Impero, i panifici producono il pane che viene dato gratuitamente alla popolazione; questo viene pagato con le tasse e mantiene in vita molti Cittadini.

Intrattenimenti

I Thyatiani amano gli intrattenimenti. Questi sono i loro preferiti:

Società e Politica Thyatiana

Il Colosseo

Quando 1.200 anni fa gli Alphatiani conquistarono Thyatis, cercarono di distogliere le menti dei Thyatiani dal massacro degli Alphatiani. Un governatore suggerì che i criminali condannati a morte venissero lasciati in una gabbia di animali e che venisse data loro una spada ed uno scudo; se il criminale fosse riuscito ad uccidere la bestia sarebbe stato liberato. I combattimenti erano feroci e sanguinosi ed i Thyatiani li amavano.

Con il passare del tempo, furono costruite delle particolari arene destinate a questo genere di combattimenti. Nel tempo, uomini furono messi contro altri uomini, singolarmente o in gruppi, nonché contro dei mostri. E, col passare degli anni, uomini liberi entrarono nell'arena, combattendo per le ricompense promesse.

Oggi, più di mille anni dopo, il Colosseo rappresenta ancora il fulcro dell'intrattenimento Thyatiano. L'ingresso è gratuito; ricchi mecenati sponsorizzano eventi, gladiatori e squadre di gladiatori. Le esecuzioni non avvengono più in questo luogo. Alcuni gladiatori sono uomini liberi che si guadagnano da vivere con le vittorie; altri sono schiavi e sono obbligati a combattere. Animali e mostri vengono ancora portati per combattere nell'arena.

I gladiatori più focosi possono diventare delle figure molto popolari a Thyatis, invitati a partecipare a banchetti ed eventi, guadagnando grandi somme di denaro per promuovere armi, armature o altri prodotti di specifici fabbricanti.

Teatro

I Thyatiani amano i melodrammi tragici (soprattutto quelli con un tema marziale); le satire taglienti (che spesso presentano un cattivo Alphatiano che non è così intelligente come crede di essere e che alla fine viene messo nel sacco da qualche impassibile eroe Thyatiano nemmeno tanto sveglio); i giochi di destrezza circensi, gli acrobati, ecc...

Banchetti

I Thyatiani ricchi danno banchetti nei quali vengono invitati grandi nobili, gladiatori, attori e soldati famosi; come intrattenimento si esibiscono musicisti, acrobati e giocolieri, e vengono offerti cibi e bevande esotici. Alcuni di questi eventi sono dei semplici banchetti, alcuni degli avvenimenti dissoluti; tutti vengono organizzati in modo tale che il patrono possa mostrare a tutti quanto sia ricco e sofisticato. Eventi di questo genere possono essere incredibilmente costosi; solo i nobili ed i mercanti più ricchi danno regolarmente festini di questo tipo.

Sfide e Duelli

Quando un Thyatiano viene offeso da un altro individuo, solitamente lo sfida a duello. La parte sfidata può dettare i termini del duello - il numero delle parti, le armi da utilizzare, il luogo ed il momento, che si tratti di un duello al primo sangue o di un duello mortale - e successivamente lo sfidante può ribadire la sua sfida o ritirarla.

Naturalmente, i duelli tra persone famose e ben conosciute attirano le folle, a meno che non vengano combattuti in assoluta segretezza. I duelli vengono combattuti tra odiati rivali, tra persone che vogliono solo scoprire chi sia il guerriero migliore, tra ufficiali dell'esercito che sono in disaccordo su qualche questione, tra individui che si urtano l'un l'altro lungo la strada e che scelgono di non scusarsi, tra individui che nutrono rancori di vecchia data, ecc... La maggior parte dei duelli sono al primo sangue; parecchi sono all'ultimo sangue o provocano la morte anche se non era ipotizzata.

Gioco d'Azzardo

Il gioco d'azzardo - in particolar modo le scommesse nell'arena - sono uno dei passatempi preferiti dai Thyatiani.

Il Governo

Il governo Thyatiano è strutturato in cinque organi: Il Trono, il Senato, la Magistratura, i Ministeri e l'Esercito.

Il Trono

L'Impero di Thyatis è governato da un Imperatore; a volte, se l'Imperatore muore e l'Imperatrice è abbastanza forte, quest'ultima governerà a proprio nome. Il trono è ereditario; prima di morire, l'Imperatore nomina il proprio successore. Il successore non deve necessariamente essere un parente dell'Imperatore, ma quando ciò non avviene, spesso si verifica una rivoluzione. Se prima della morte dell'Imperatore non vi è alcun erede designato, tradizionalmente la nomina ricade sul figlio maggiore; se non vi sono figli, ricade sul marito della figlia maggiore; se quest'ultima non dovesse essere sposata, la scelta ricade sul marito di una figlia minore. Se non vi sono figlie sposate, sarà il Senato a scegliere il nuovo Imperatore - a meno che la figlia non abbia un carattere sufficientemente forte ed abbastanza potere personale per poter rivendicare il trono per sé. In caso di assenza di figli, sarà il Senato a scegliere il nuovo Imperatore.

L'Imperatore sceglie tutti i principali giudici, ministri e generali. Egli può

impartire l'ordine all'esercito di compiere azioni all'interno dell'Impero. Attraverso i suoi giudici influisce sull'interpretazione del diritto Thyatiano; attraverso i suoi ministri stanziava i fondi per l'Impero. Il suo potere è grande, ma non illimitato.

L'Imperatore conferisce anche alcuni titoli e distribuisce le terre conquistate. Pertanto, egli dà vita a nuovi possedimenti e concede titoli nobiliari ai suoi governanti. Discuteremo dei ranghi della nobiltà un po' più avanti.

Il Senato

Ogni città (pop. 15.000 o maggiore) elegge due Senatori; ogni duca o conte che governi su un possedimento sceglie un Senatore; ogni coalizione formata da 10 o più città (pop. 1.000 o maggiore) non appartenenti ad un possedimento, elegge un Senatore. Tipicamente, vi sono circa duecento Senatori in pianta stabile; questo numero aumenta o diminuisce a seconda di quello che avviene nell'Impero, in quanto i possedimenti cambiano a seconda dei cambiamenti nella popolazione delle città.

Il Senato scrive le leggi dell'Impero; nessun altro organo può introdurre disposizioni legislative. Uno o più Senatori presenteranno un disegno di legge per poi discuterlo; argomentazioni e confutazioni potranno andare avanti al massimo per una settimana, il limite legale per un dibattito. Successivamente, il Senato voterà; con una maggioranza dei due terzi (di tutti i Senatori, non solo di quelli che presenziano alla votazione), il disegno di legge verrà convertito in legge.

L'Imperatore può porre il veto su qualunque legge approvata dal Senato; tuttavia, l'Imperatore non può presentare alcuna legge. Il Senato ha bisogno dell'Imperatore per l'approvazione delle leggi; l'Imperatore ha bisogno del Senato per la realizzazione delle leggi.

Il Senato deve anche approvare gli atti di aggressione contro potenze straniere. Il trono può utilizzare l'esercito come meglio vuole all'interno dei confini dell'Impero - ma per attaccare un'altra nazione necessita del consenso del Senato.

Dal momento che l'Imperatore conferisce i titoli, e che molti nobili scelgono i Senatori che li rappresentano, l'Imperatore esercita molta influenza sugli specifici Senatori.

La Magistratura

La Magistratura presiede tutti i processi dell'Impero... e nessun Cittadino può essere punito senza un processo. La Magistratura interpreta le leggi e così esercita un'influenza sulla società Thyatiana. Nel corso dei processi, la Magistratura può comminare pene fino all'esecuzione, al

sequestro delle terre, ed alla spoliazione di titoli ereditari o personali... ma quest'ufficio è tenuto ad osservare i precedenti e ad assegnare le sentenze appropriate al crimine.

I Ministeri

L'Imperatore esercita il suo maggior controllo attraverso i Ministeri. Ciascun Ministero è un ufficio volto a realizzare il volere dell'Imperatore in uno specifico settore di governo. L'Imperatore sceglie il primo Ministro, che a sua volta sceglie i suoi subordinati e svolge le proprie funzioni.

I Ministeri più importanti sono:

Il Ministero degli Esteri. Si tratta dell'ufficio diplomatico dell'Impero. Il Ministero degli Esteri assegna gli ambasciatori in tutte le potenze straniere che ne riconoscano l'autorità, dirige lo spionaggio al di fuori dei confini dell'Impero, si occupa degli ambasciatori stranieri presenti a Thyatis e mantiene i registri concernenti tutti i trattati stranieri.

Il Ministero degli Interni. Questo ufficio si occupa delle controversie ufficiali e dei problemi all'interno dell'Impero; risolve i problemi di confine, spia i cittadini Thyatiani e collabora con il Ministero degli Esteri nei casi di spionaggio che riguardano Thyatis o che partono da Thyatis.

La Guardia Imperiale. Questa è una forza investigativa ed esecutiva che risponde direttamente all'Imperatore - in altre parole, si tratta della polizia segreta. La Guardia Imperiale, spietata e potente, protegge l'Imperatore, elimina i traditori, conduce le inchieste di interesse per il trono.

Il Ministero del Commercio. Questo ufficio stabilisce le tariffe, offre consigli riguardo ai rapporti dell'Impero con le altre terre e controlla il commercio in tutto l'Impero.

Il Ministero della Guerra. Questo ufficio si occupa delle questioni di guerra ed offre consiglio sui nuovi sviluppi e sulle spese in campo militare, interpreta i rapporti delle spie del Ministero degli Esteri, compie ricerche sullo sviluppo di nuove navi e macchine da guerra, supporta lo studio e la creazione di nuovi incantesimi da guerra, sperimenta le formazioni di battaglia, acquisisce vecchi e nuovi documenti sulla guerra per la propria biblioteca e si sforza di mantenere l'esercito competitivo con quello di altri paesi.

Il Ministero dei Titoli e delle Proprietà. Si tratta dell'ufficio del registro. Qui troverete i registri relativi a qualunque assegnazione di titolo o di terreno all'interno dell'Impero. Quando un personaggio riceve un titolo o un terreno, riceve un documento di attestazione; questo ufficio riceve le altre copie, archiviandole in diversi uffici di registrazione differenti.

La Tesoreria. Questo ufficio eroga i

fondi imperiali e determina l'ammontare di denaro che deve essere speso per l'esercito, per i lavori pubblici, per le retribuzioni dei dipendenti imperiali, ecc... Questo ufficio raccoglie anche le tasse e dispone di una propria forza di polizia, la Guardia della Tesoreria.

Esistono numerosi altri ministeri di minore importanza rispetto a questi.

L'Esercito

L'Esercito Thyatiano è composto da due importanti branche, l'esercito e la marina. È previsto che ciascun nobile Thyatiano debba mantenere una forza di fanteria o di cavalleria commisurata al proprio rango per proteggere i propri possedimenti. In tempo di guerra, l'Imperatore può fare appello a queste forze. Pertanto, l'esercito permanente di Thyatis è molto piccolo, ma può ingrossarsi incredibilmente in tempi di guerra. È composto da due contingenti permanenti piuttosto grandi - la Cavalleria Kerendana e la Fanteria di Hattias.

La marina militare permanente è abbastanza grande. Le sue navi pattugliano le acque Thyatiane, trasportano i fanti della marina nelle zone di ingaggio, aiutano negli sforzi compiuti per il soccorso a seguito di disastri naturali, ecc...

Queste forze militari possono essere utilizzate in qualsiasi luogo all'interno dell'Impero, secondo il capriccio dell'Imperatore - e, quindi, vengono maggiormente utilizzate per la difesa delle terre imperiali e per schiacciare le ribellioni. L'Imperatore non può inviarle contro altre terre senza il consenso del Senato.

Nell'Impero di Thyatis vi sono anche altre gilde ed ordini combattenti che non appartengono né all'esercito, né alla marina - di cui parleremo ne "I Guerrieri di Thyatis."

Le Classi Sociali

Con un antico decreto, le leggi imposte dalla quasi leggendaria Valentia la Giustiziera, ciascun individuo di Thyatis rientra all'interno di una delle tre categorie sociali: Schiavi, Cittadini o Nobili.

Gli Schiavi

Thyatis ha una classe di schiavi enorme. La sua economia è largamente basata sul lavoro degli schiavi; all'interno delle città, il 30% della popolazione potrebbe rientrare in questa categoria. All'interno dell'Impero Thyatiano tutti, tranne le famiglie più povere, possiedono uno schiavo (i prezzi vanno da 1 a 200 mo o più, a seconda della personalità e delle competenze).

La schiavitù è un lavoro senza fine con

cibo a malapena sufficiente e pochi diritti. Tuttavia, gli schiavi hanno alcuni diritti, tra cui:

(1) Gli schiavi possono essere puniti, ma non mutilati, deturpati in modo permanente o uccisi dai loro proprietari, sia per punizione che come marchio di proprietà. (Questo è dovuto al fatto che diversi schiavi si sono guadagnati la propria libertà e sono diventati abbastanza importanti da emanare delle leggi che hanno reso illegale la pratica del marchio a fuoco; se il proprietario vuole marchiare lo status dello schiavo, lo schiavo indossa un robusto collare di acciaio o delle manette con inciso sopra il nome del suo padrone.) Un proprietario, se desidera impartire una punizione estrema per qualche misfatto degno di nota, può perseguire penalmente il proprio schiavo.

(2) Gli schiavi devono ricevere almeno un minimo di cibo e riparo. Se viene riscontrato che uno schiavo è malnutrito, questi viene confiscato dalla Corona e rivenduto. Molto spesso uno schiavo di un padrone brutale patisce la fame fino a quando non viene confiscato.

(3) Gli schiavi non possono essere spinti a fare i gladiatori senza il loro consenso. Però, dal momento che fare pressione su uno schiavo è una cosa facilissima, molti servono come gladiatori, anche quando non vogliono farlo.

(4) Gli schiavi possono avere alcuni beni. Se qualcuno fa un regalo ad uno schiavo, quest'ultimo può tenersele e non può essere confiscato dal suo padrone. Uno schiavo non può possedere altro oltre quello che riesce a portare in una sola volta (quando è in salute - la determinazione da sola potrebbe non bastare quando è ferito o malato); se i suoi averi superano la sua capacità di carico, questi deve dichiarare a quali oggetti rinuncerà e questi diventeranno di proprietà del suo padrone.

(5) Se uno schiavo riesce ad accumulare abbastanza denaro, può comprare la propria libertà. Il proprietario stabilisce il prezzo di uno schiavo, ma questo non potrà essere più di tre volte superiore al suo prezzo di acquisto originario, oppure di più di 100 mo in qualunque caso. Gli schiavi che ricevono dei doni per qualunque ragione, possono risparmiare rapidamente abbastanza denaro per comprare la propria libertà.

I Cittadini

La maggior parte delle persone dell'Impero sono Cittadini. Qualunque uomo libero che provenga da qualsiasi terra appartenente all'Impero è un Cittadino, con diritti uguali a qualunque altro Cittadino. Questa uguaglianza di status vige in tutto l'Impero ed è un fattore che unisce i Thyatiani. I Cittadini possono avere delle proprietà, votare alle elezioni (in genere quando

Società e Politica Thyatiana



vengono scelti i Senatori di una città), portare armi, sposarsi con chi scelgono di farlo (ammesso che abbiano raggiunto l'età di 21 anni) e, se hanno raggiunto o superato l'età di 21 anni, potrebbero non essere puniti finché non subiscano un processo.

I Nobili

L'Imperatore può conferire titoli nobiliari ai Cittadini dell'Impero - sia titoli ereditari che non ereditari. Il Senato ed alcuni nobili possono conferire alcuni titoli non ereditari. Questi titoli includono (dal meno importante a quello più importante):

Lord (Signore). Titolo non ereditario. Anche se ad un padre venisse conferito il titolo di Lord, il figlio non porterebbe quel titolo a meno che non lo ottenga in modo indipendente. Il titolo di Lord offre un riconoscimento ed un trattamento privilegiato in molti posti, in quanto è evidente che uno potente riceva dei favori, ma non conferisce nessuno specifico diritto. Il trono, il Senato ed i nobili di rango baronale o superiore possono conferire il titolo di Lord a chi vogliono.

Cavaliere. Anche questo è un titolo non ereditario; questo titolo viene assegnato a coloro che abbiano dimostrato prestanza marziale, dedizione e fedeltà al servizio dell'Impero. Il Cavaliere ha il diritto di portare qualunque tipo di armi ed armature, in qualunque parte dell'Impero, in violazione dei codici locali sulle armi (questo viene chiamato il Diritto delle Armi), anche se potrebbe ancora essere circondato da armi quando entra nelle terre dell'Imperatore. Solo il trono, il Senato ed i Lord Cavalieri possono conferire questo titolo. Ad esempio, un Conte che non sia al contempo un Lord Cavaliere non potrebbe conferire il cavalierato. A Thyatis, il Cavalierato può essere conferito a chierici, ladri, rake, nani, elfi e guerrieri.

Barone. Si tratta di un titolo ereditario ed è dotato di un possedimento (una baronia). Questo titolo può essere concesso dal trono o dal Senato. Una baronia è un piccolo possedimento ed un barone meritevole probabilmente in seguito verrà avanzato al rango di Conte o Duca. Un barone ha il Diritto delle Armi e può conferire il titolo di Lord ad altre persone. Il coniuge di un barone(ssa) riceve anch'egli il rango baronale.

Lord Cavaliere. Questo è un titolo ereditario. Inizialmente concesso dal Trono o dal Senato ai Cavalieri che si distinguono nel promuovere l'insegnamento delle abilità marziali e degli ideali cavallereschi. Con il titolo arriva in dotazione anche un possedimento (chiamato baronia). Se un erede di un Lord Cavaliere in linea di sangue non vive secondo gli ideali del Cavalierato, il trono o il Senato possono "retrocederlo" allo status Baronale. I Lord Cavalieri hanno il Diritto delle Armi e possono conferire i titoli di Lord e Cavaliere. Il coniuge di un Lord (o di una Lady (Signora)) Cavaliere ottiene il rango baronale.

Conte. Si tratta di un titolo ereditario. Viene concesso a Cittadini, Baroni e Lord Cavalieri che abbiano dimostrato la propria fedeltà al trono e la loro idoneità a governare. Questo titolo può essere conferito solo dal Trono. Insieme al titolo viene concesso un possedimento (una contea). Le contee tendono ad essere più grandi e più ricche delle baronie e, a volte, comprendono grandi e potenti città. Non vi è alcun disonore per una famiglia ad avere lo status Conteale per generazioni; non necessariamente i Conti vengono elevati al rango di Duca. I Conti hanno il Diritto delle Armi e possono concedere il titolo di Lord. Il coniuge di un Conte(ssa) acquisisce lo stesso rango.

Duca. Si tratta di un titolo ereditario. Viene concesso a Cittadini, Baroni, Lord

Cavalieri o Conti che siano particolarmente graditi al Trono. Questo titolo può essere concesso solo dal Trono. Insieme al titolo viene concesso un possedimento (un ducato). I ducati tendono ad essere più grandi e più ricchi rispetto alle contee e possiedono una semi-autonomia di governo; un duca emana leggi speciali all'interno del suo ducato (a condizione che non siano in contrasto con le leggi ed i diritti basilari dell'Impero) e può suddividere la sua terra e creare delle baronie all'interno del suo ducato (e di conseguenza può conferire lo status Baronale e lo status di Lord). I duchi hanno il Diritto delle Armi. Il coniuge di un Duca (o di una Duchessa) acquisisce lo stesso rango. Un ducato che viene creato all'interno di nuovi territori imperiali viene chiamato Granducato ed il suo governante di solito viene lasciato governare come più gli aggrada - fintanto che paghi le tasse e non vada in contrasto con le leggi basilari dell'Impero.

I Visitatori Stranieri

Gli stranieri vengono trattati in base al rango più vicino a quello che ricoprono nei loro paesi. Un uomo comune di Karameikos verrà trattato come un Cittadino. Uno jarl nordico verrà trattato come un Conte.

Il Cambiamento della Classe Sociale

Vi sono quattro modi principali per cambiare il proprio rango sociale nell'Impero Thyatiano.

(1) Elevazione di Rango Mediante Matrimonio. Di questo ne abbiamo parlato in precedenza. Se si sposa qualcuno di rango più elevato si raggiunge il suo rango sociale.

(2) I Tribunali. I magistrati dell'Impero possono rendere la libertà ad uno schiavo per un mero capriccio - qualunque schiavo

ad eccezione di quelli del Trono. Un Cittadino condannato per un Reato Maggiore potrebbe essere privato della cittadinanza e diventare uno schiavo - sia uno schiavo ordinario, che un giorno potrebbe comprarsi la propria libertà, sia uno Schiavo Detenuto, che rimane di proprietà del trono imperiale per tutta la vita. Un giudice non può spogliare un nobile della Cittadinanza, ma se un nobile viene condannato per un Reato Maggiore, il Trono potrebbe emettere un decreto per spogliarlo del titolo e della Cittadinanza.

(3) Il Senato. Questo organo può liberare uno schiavo a sua discrezione e può concedere ranghi fino a Lord Cavaliere. Di solito questo rango viene concesso solo alle persone che abbiano reso un grande servizio all'Impero e che vengano considerati come eroi dalla popolazione.

(4) Il Trono. L'Imperatore può liberare uno schiavo a sua discrezione e può concedere ranghi fino a Duca. Tipicamente questo rango viene concesso solo agli individui che abbiano reso un grande servizio alla sua persona o all'Impero.

L'ECONOMIA

L'economia dell'Impero è basata sul commercio, sul lavoro degli schiavi e sulle conquiste. Tuttavia, i fattori quotidiani dell'economia non incidono più di tanto sui PG. Di seguito ci limiteremo a parlare solo degli aspetti dell'economia che incidono sui PG.

Il Reddito Generato dalle Avventure

I personaggi sono tenuti a tenere traccia dei loro proventi che ricevono quando svolgono delle avventure ed a versare al tesoro imperiale un quarto di tutto ciò che guadagnano in questo modo. Ciò include le monete guadagnate all'interno e fuori dell'Impero - teoricamente, un personaggio potrebbe essere tassato due volte per gli stessi denari, una volta nella nazione nella quale li ha ottenuti e la seconda volta nel momento in cui ritorna nell'Impero.

Comunque, vi sono alcune cose aggiuntive da tenere a mente. In primo luogo, l'equipaggiamento costoso e magico implica dei guadagni. Si suppone che i personaggi abbiano questi guadagni stimati dagli agenti del tesoro e che vi paghino le tasse. Alcuni agenti del tesoro sono onesti e fanno una valutazione equa. Alcuni fanno delle valutazioni molto elevate e si intascano la differenza - ma è rischioso e spesso vengono beccati. Quelli furbi minacceranno di dare una valutazione elevata, ma faranno una valutazione equa se il personaggio lascerà loro qualcosa in più - ad esempio, il 10% del valore degli oggetti

magici.

In secondo luogo, gli agenti del tesoro - sia quelli onesti che quelli corrotti - sono molto efficienti ed hanno alle spalle una grande organizzazione a cui ricorrere. Quando un avventuriero inizia ad essere noto (intorno al quarto o quinto livello) la tesoreria inizia a prestargli in segreto un sacco di attenzioni. È difficile per un personaggio farla franca senza denunciare il proprio reddito per un certo periodo di tempo... e quando viene beccato si ritrova con un Reato Maggiore di evasione delle tasse.

Il Conio

Tutte le monete Thyatiane recano un'immagine nella parte frontale (parte anteriore) sopra alla scritta col nome della moneta ("Un Lucino," "Un Asterius," ecc...); sul dorso (parte posteriore) recano un'altra immagine sopra le parole "Imperium Thyatium."

La moneta standard utilizzata per lo scambio è il **Lucino**, la moneta d'oro. La parte frontale reca un ritratto di Re Lucinius; sul dorso è raffigurata la sagoma di un cavaliere con l'armatura a cavallo.

L'**Asterius**, la moneta d'argento, prende il nome dal patrono Immortale del commercio. La parte frontale raffigura una bilancia in equilibrio; sul dorso reca la sagoma di un veliero.

La moneta di rame si chiama **Denarius**. Attualmente, sulla parte frontale vi è il volto di Anaxibius (il gladiatore più famoso che stia combattendo ora a Thyatis); sul dorso vi è la sagoma del palazzo reale. Il Denarius viene modificato secondo i capricci dell'Imperatore, spesso anche due o tre volte l'anno; questa moneta reca sempre il ritratto di qualche individuo che abbia compiuto cose notevoli, come ad esempio un Senatore che abbia introdotto una legge eccellente, un soldato che abbia portato a termine una grande impresa, un personaggio popolare, ecc... In questo modo l'Imperatore onora le persone illustri del suo Impero.

Leggi e Pene

L'ordinamento giuridico di Thyatis offre una giustizia rapida. Essa è talmente rapida, infatti, che può essere piuttosto iniqua. Dal momento in cui la magistratura decide che si può essere perseguiti e che si viene arrestati, il processo può iniziare entro una settimana. Un ottimo avvocato può convincere il giudice a ritardare il processo fino a più di due settimane, se riesce a presentare una buona argomentazione sul fatto che le persone e le prove cruciali per il suo caso non siano ancora a disposizione, ma che stiano arrivando.

Le accuse penali all'interno dell'Impero

si dividono in due categorie: Reati Minori e Reati Maggiori.

PENE

Durante un processo, il giudice cerca di determinare l'intento del criminale. Più l'intento è malevolo, più brutta sarà la pena. I livelli standard di intento sono:

- 1) Incidente/Inconsapevolezza
- 2) Buone Intenzioni
- 3) Errore di Giudizio
- 4) Pazzia Momentanea
- 5) Interesse Personale/Asocialità
- 6) Inter. Personale/Asocialità Recidivo
- 7) Crudeltà

Ad esempio, diciamo che qualcuno venga accusato di Aggressione; questi ha spinto qualcun altro da un ponte nel fiume sottostante. Durante il processo, il giudice dovrà prima stabilire se l'imputato sia innocente o colpevole in base alle prove ed alle osservazioni che gli verranno presentate. Supponendo che il verdetto sia di Colpevolezza, il giudice dovrà anche determinare l'intento dell'imputato. Se le prove riportate mostreranno che l'imputato abbia visto qualcuno puntare una balestra contro la parte lesa e che abbia voluto salvarlo, si tratterà di Buone Intenzioni. Se le prove stabiliranno che l'imputato stava blaterando riguardo a dei ragni verdi e rossi che gli strisciavano lungo tutto il corpo, la decisione più probabile sarà quella della Pazzia Momentanea. Se l'imputato ha già commesso cose di questo tipo occasionalmente in precedenza, a quel punto la sentenza sarà di Interesse Personale Recidivo/Asocialità.

Reati Minori

I Reati Minori includono l'Aggressione (a pugni o con un randello); il Disturbo della Quietè Pubblica; la Fuga dal Padrone (un reato intentato contro la fuga degli schiavi); la Fuga per Evitare l'Arresto; il Mentire ad un Agente; i Piccoli Furti (fino a 100 mo); il Vagabondaggio; le Violazioni sul Trasporto delle Armi; ed altri reati minori.

Le pene per questi reati sono varie. Gli esempi relativi alle pene includono:

Incidente/Inconsapevolezza: Nessuna pena; oppure multa di 1-6 mo.

Buone Intenzioni: Nessuna pena; oppure multa di 1-6 mo; oppure 5 sferzate con una frusta.

Errore di Giudizio: Multa di 2-12 mo; oppure 5-10 (1d6+4) sferzate con una frusta.

Pazzia Momentanea: Libertà vigilata di 1-6 mesi sotto la supervisione di un chierico del tribunale; ed una multa di 3-18 mo, oppure 5-20 (5d4) sferzate con una frusta.

Interesse Personale/Asocialità: Una settimana in prigione; ed una multa di 3-18 mo, oppure 5-20 (5d4) sferzate con una

Società e Politica Thyatiana

frusta.

Interesse Personale/Asocialità Recidivo: Un mese di lavori forzati, multa di 3-18 mo e 5-20 (5d4) sferzate con una frusta.

Crudeltà: Un anno all'Isola di Borydos.

Le fustigazioni vengono eseguite in pubblico.

Nei casi in cui viene persa o danneggiata una proprietà, l'imputato deve anche risarcire la perdita.

Quando un imputato non può pagare una multa, questi dovrà subire o una sentenza con punizione corporale o una sentenza di carcerazione.

Reati Maggiori

I Reati Maggiori includono i Furti di Grande Valore (per un valore superiore alle 100 mo); l'Omicidio; l'Ammutinamento; la Falsa Testimonianza; lo Stupro; l'Evasione delle Tasse; il Tradimento; ed altri crimini maggiori.

Il duello all'ultimo sangue non viene considerato un crimine, sempre che il duello si svolga in modo corretto. In caso contrario, si parla di Omicidio.

Incidente/Inconsapevolezza: Nessuna pena; oppure Multa di 10-100 mo (10x1d10); oppure Prigione per una settimana.

Buone Intenzioni: Multa di 10-100 mo (10x1d10); oppure Prigione per una settimana.

Errore di Giudizio: Multa di 50-500 mo (50x1d10) e Lavori Forzati per un mese; se si tratta di un nobile, potrebbe essere spogliato del titolo o del possedimento a discrezione del giudice (DM).

Pazzia Momentanea: Multa di 50-500 mo (50x1d10) ed Incarcerazione fino a quando i chierici del tribunale non saranno sicuri del fatto che la pazzia non sia una cosa periodica.

Interesse Personale/Asocialità: Isola di Borydos da cinque a dieci anni (1d6+4) o morte, a seconda della gravità del crimine.

Interesse Personale/Asocialità Recidivo: Ergastolo sull'Isola di Borydos; oppure riduzione allo status di Schiavo; oppure la morte; in tutti i casi le proprietà verranno confiscate dall'Impero.

Crudeltà: Riduzione allo status di Schiavo, proprietà confiscate dall'Impero e la Morte.

Il Calendario

Le date seguenti riportate sul calendario sono di particolare importanza per i Thyatiani:

1 Nuwmont: Primo Giorno del Nuovo Anno, Inizio delle Feste Invernali. Questo giorno da il via ad una settimana di feste, sfilate, spettacoli teatrali, giochi nel

Colosseo no-stop, e così via, per festeggiare il Nuovo Anno. In questo giorno si commemora anche l'Incoronazione dell'Imperatore Zendrolion I, anche se l'effettiva incoronazione del primo imperatore si svolse molto più tardi nel corso dell'anno.

Fine Vatermont (Varia): Anche se i marinai particolarmente audaci avranno continuato a navigare anche durante l'inverno, in un giorno particolare di Fine Vatermont le autorità portuali di Città di Thyatis, in collaborazione con il Tempio di Protius, annunciano l'Inizio della Stagione della Navigazione. In questo giorno una gran profusione di mercanti salpano per porti lontani. Tradizionalmente, si tratta di una giornata di festeggiamenti con brindisi per augurare fortuna ai marinai.

1 Thaumont: Ufficialmente, il primo giorno di Primavera. Intorno a questa data, prima o dopo, a seconda delle condizioni climatiche, inizia la semina primaverile.

22 Flaumont: Compleanno dell'Imperatore Thicol I. L'Imperatore patrocina una giornata di giochi al Colosseo, che solitamente sono molto appariscenti e memorabili; si tengono delle sfilate lungo le strade; gli appartenenti alla famiglia dell'Imperatore lanciano monete d'oro ai contadini più poveri; in questo giorno si lavora davvero poco.

1 Klarmont: Ufficialmente, il primo giorno d'Estate.

15-21 Klarmont: *Le Giornate Kerendane dello Zoccolo.* In questo periodo, verso la fine dell'estate, Kerendas ospita un grande evento equestre che include gare, percorsi ad ostacoli, giostre, dimostrazioni, esposizioni di allevatori, ecc...

15 Felmont: *Il Giorno di Valerias.* Si tratta di una giornata in cui si celebra l'alto romanticismo e la passione, dedicata all'Immortale Valerias. In questo giorno vengono celebrati molti matrimoni, annunciati molti fidanzamenti, vi è un numero maggiore di amanti infelici che si suicidano, vi è un numero maggiore di duelli combattuti da rivali che si contendono l'affetto di una donna, molti amanti si danno appuntamenti audaci, molto di più rispetto ad una qualsiasi altra settimana all'interno dell'Impero. Opportunamente, si tratta di un giorno di luna piena.

1 Ambyrmont: Ufficialmente, il primo giorno di Autunno.

8 Sviftmont: *Il Giorno di Vanya.* In questo giorno si offrono dei doni e si celebra la prosperità dell'anno - o la speranza che l'anno successivo sia prospero, se quello corrente è stato scarso. È una giornata di allegria e grandi banchetti; si tratta anche del giorno nel quale si svolgono la maggior parte dei duelli più seri. Secondo antica tradizione, solo i duelli all'ultimo sangue vengono svolti nel Giorno di Vanya; gli altri

duelli devono essere posticipati.

22 Eirmont: Da questo momento, il cattivo tempo mette fine alla Stagione della Navigazione ufficiale (anche se molti marinai portano avanti i loro commerci anche durante i mesi più invernali di questo). Questa data è una giornata di tranquille cerimonie e banchetti in tutto l'Impero e viene chiamata il Giorno di Protius, in onore dell'Immortale dei Mari.

1 Kaldmont: Ufficialmente, il primo giorno d'Inverno. Il vero clima invernale, di solito, non inizia se non dopo alcune settimane.

15-21 Kaldmont: I Giochi del Fante. Vengono tenuti dei tornei di fanti, insieme a fiere, bazar ed altri intrattenimenti. I fabbricanti di armi mettono in mostra i loro prodotti e si svolgono molte sfide e duelli. Questo evento si svolge a sei mesi di distanza dalle Giornate Kerendane dello Zoccolo ed è l'equivalente di esse per quanto riguarda la fanteria, ma questi giochi sono più diffusi, in quanto si svolgono in tutto l'Impero.

Creazione del Personaggio



Razze e Classi di Personaggio

Le opzioni comuni della scelta di chierici, guerrieri, maghi, ladri, nani, elfi ed halfling sono tutte disponibili ai PG per una campagna a Thyatis.

Vi sono nani in tutto il continente di Thyatis ed un bel po' sull'Isola dell'Alba. Non ve ne sono molti ad Ochalea, nelle Isole della Perla o negli Hinterland. La maggior parte sono di Makrast.

La maggior parte degli elfi di Thyatis provengono dalle foreste Vyalia. In tutto l'Impero troverete solo pochi elfi provenienti dall'Isola dell'Alba (discendenti sia di elfi Thyatiani che Alphatiani), dalle Isole della Perla (immigrati provenienti da Thyatis e dalle acque territoriali di Minrothad) e dagli Hinterland (provenienti dai clan elfici del sud).

A Thyatis non vi sono molti halfling. La maggior parte di essi appartengono alle famiglie che commerciano tra Le Cinque Contee e Citta di Thyatis. Gli Ochaleani non amano i semi-umani e non accettano i coloni halfling; non vi sono comunità halfling negli Hinterland. Comunque, gli halfling sono i benvenuti nelle Isole della Perla e nell'Isola dell'Alba.

La Classe del Forestale

Esiste una professione disponibile solamente a Thyatis: Il Forestale. Come si è visto nella sezione "La Storia di Thyatis," gli imperatori di Thyatis strinsero un patto con gli elfi Vyalia, in base al quale gli elfi avrebbero dovuto insegnare le loro magie agli umani che sarebbero stati in grado di impararle da loro.

Alcuni umani impararono solamente la magia e divennero dei maghi. Tuttavia, alcuni, che avevano un'affinità con lo stile di vita elfico, furono adottati nei clan Greeheight con una cerimonia di

per Ilsundal, l'Immortale degli elfi. Quando un essere umano viene adottato in questo modo, egli può imparare a combattere e ad utilizzare la magia proprio come fanno gli elfi.

Così, da 500 anni, esiste una classe di Forestali nei boschi Vyalia. I Forestali sono pochi di numero; ne esistono solo poche centinaia. Tuttavia, dal momento che combinano l'uso della magia con il combattimento in modi che nessun altro umano riesce a sfruttare, senza apparire diversi dagli altri umani, essi risultano efficaci sia come avventurieri che come spie.

Dettagli Relativi alla Classe del Forestale

Requisito Primario: Come gli elfi, i Forestali hanno due requisiti primari: Forza ed Intelligenza. Se un Forestale possiede un punteggio di 13 o superiore in entrambe le Caratteristiche, ottiene un bonus del 5% sui Punti Esperienza. Se il punteggio di Intelligenza è di 16 o superiore e quello di Forza è di 13 o superiore, il bonus sui PX è del 10%.

Punteggi Minimi: A differenza degli elfi, un Forestale deve avere al momento della creazione entrambi i punteggi di Forza ed Intelligenza di 12 o superiori.

Dadi Vita: Per determinare i Punti Ferita di un Forestale si utilizza il dado da sei (1d6) (più, eventualmente, i bonus legati al punteggio della Costituzione).

Armature: Un Forestale può utilizzare qualunque tipo di armatura e può utilizzare uno scudo.

Armi: Un Forestale può utilizzare qualunque tipo di arma.

Visione: I Forestali non hanno l'infravisione.

Lingue: I Forestali parlano il Comune (Thyatiano), la lingua del loro Allineamento e l'Elfico (dialetto Vyalia). Possono parlare

altre lingue in base al loro bonus di Intelligenza.

Individuazione: I Forestali non possiedono le abilità di individuazione degli elfi.

Immunità alla Paralisi dei Ghoul: I Forestali non possiedono l'immunità elfica nei confronti degli attacchi paralizzanti dei ghoul.

Tiri Salvezza: I Forestali hanno gli stessi Tiri Salvezza degli elfi.

Avanzamento in Punti Esperienza: I Forestali guadagnano l'esperienza esattamente come gli elfi. Non vi sono differenze. I Forestali possono raggiungere al massimo il 10° livello di esperienza esattamente come gli elfi.

I Forestali nella Campagna

Anche se i Forestali non sono molto differenti in quanto alle loro abilità rispetto agli elfi, risultano molto diversi all'interno di una campagna. Possono fingere di essere dei semplici guerrieri o dei semplici maghi fino ai momenti cruciali della campagna. Per un Forestale, è molto utile fingere di essere un normale guerriero fino al momento in cui all'interno dell'avventura le sue capacità magiche potranno togliere dai guai i suoi alleati. Inoltre, i Forestali fungono da collegamento tra gli umani e gli elfi.

Nota Importante: È grazie all'influsso dell'Immortale Ilsundal se i Forestali riescono ad apprendere l'uso della magia ed a combattere. Solamente grazie all'adozione all'interno di un clan elfico tramite un rituale in onore di Ilsundal e diventando un membro dei Forestali, un PG può imparare ad utilizzare la magia ed a combattere allo stesso tempo. I guerrieri normali non possono apprendere l'uso della magia; i maghi normali non possono indossare armature ed utilizzare la maggior parte delle armi. Punto.

Creazione del Personaggio

Il Rake (Il Ladro Non Ladro) —

Un'altra opzione di classe di personaggio per i personaggi Thyatiani è quella del Rake - il ladro non ladro.

Gli abitanti delle Isole della Perla ammirano l'astuzia, l'agilità e l'abilità dei ladri. Ma a loro non piace rubare - offende la loro filosofia dell'eccellenza della crescita personale ed individuale. Così, all'interno delle Isole della Perla, si è sviluppata una classe di ladri, chiamati rake, che non rubano. Essi possiedono delle abilità come quelle dei ladri - ad eccezione delle abilità di Borseggiare e di Colpire alle Spalle. Nel corso dei secoli, il concetto di rake si è diffuso in tutto l'Impero, per questo è possibile trovare dei rake in qualunque parte dell'Impero (e, con il permesso del DM, al di fuori dell'Impero).

Per avere un personaggio Rake, basta creare un ladro, che viene chiamato Rake, e rinunciare alle abilità di Borseggiare e Colpire alle Spalle. Il Rake non riceve nulla in cambio per rimpiazzare le abilità perse - tranne il fatto che i suoi compagni potranno fidarsi maggiormente di lui di quanto non farebbero con i normali ladri.

I Rake acquisiscono esperienza, guadagnano livelli, indossano l'armatura, portano armi, e via dicendo, esattamente come i ladri. Tuttavia, essi non appartengono alle Gilde dei Ladri (i ladri non li considerano come loro pari). Molti di essi sono Legali.

Un ladro non può diventare un Rake, così come un Rake non può diventare un ladro. Una volta compiuta la scelta, questa sarà per tutta la vita.

La scelta di un personaggio Rake rappresenta un'ottima soluzione per i giocatori che vogliono che i propri eroi siano tipi da armi leggere e da cappa e spada.

Personaggi Femminili —

All'interno della sezione "Società e Politica Thyatiana" abbiamo detto che alcune società facenti parte dell'Impero non approvano le donne avventuriere. Si tratta di un riflesso legato ad alcuni atteggiamenti culturali - non è legato alla voglia di scoraggiare i PG di sesso femminile dal giocare. Se volete interpretare un personaggio femminile, fatelo! Se scegliete un contesto legato ad un'area nella quale le donne vengono osteggiate dal compiere avventure, tutto quello che dovrete fare sarà *decidere il motivo per il quale il vostro personaggio sarà diventato ugualmente un avventuriero*.

I personaggi femminili provenienti da zone dove si suppone che le donne non diventino degli avventurieri, potrebbero

andare incontro ad alcuni pregiudizi in patria. Comunque, questo atteggiamento dovrebbe provenire solo dai PNG antagonisti. Gli altri PG ed i PNG amichevoli non dovrebbero avere degli atteggiamenti del genere nei confronti dei PG di sesso femminile; in quanto si suppone che siano loro amici.

Razze —

Dovete decidere a quale razza appartenga il vostro personaggio. I Cittadini umani provengono da numerosi luoghi diversi. Un umano di Thyatis potrebbe avere il colore della pelle di una delle razze dell'Impero, potrebbe essere stato cresciuto in una parte differente dell'Impero ed ora potrebbe vivere da un'altra parte.

Pertanto, scegliete il contesto dal quale proviene il vostro personaggio umano e la mentalità che preferite. Le razze a cui appartengono i Thyatiani vengono descritte di seguito in termini generali; scegliete gli elementi che preferite per il vostro personaggio.

Thyatiani e Kerendani —

Caratteristiche Razziali: Pelle di una tonalità leggermente olivastra; capelli che vanno dal castano chiaro al castano scuro; occhi solitamente castani, l'azzurro non è insolito; tendenzialmente di media altezza e corporatura robusta; fronte ampia e naso prominente rappresentano delle caratteristiche comuni.

Atteggiamenti Culturali: Non stiamo conquistando il mondo, ma lo stiamo civilizzando; le abilità di combattimento e l'efficienza sono le fondamenta dell'Impero e l'interesse personale le sostiene quando esse vacillano; ci arricchiamo assorbendo tutte le caratteristiche di tutte le razze; l'Impero Alphatiano deve cadere.

Hattiani —

Caratteristiche Razziali: Pelle di una tonalità leggermente olivastra; capelli che vanno dal castano chiaro al castano scuro, spesso neri; occhi solitamente azzurri o grigi, ma il castano non è insolito; tendenzialmente di media altezza e corporatura robusta; fronte ampia ed una grande struttura ossea facciale rappresentano delle caratteristiche comuni.

Atteggiamenti Culturali: Siamo la razza più grande che sia mai esistita; una promessa fatta ad un appartenente ad una delle razze inferiori non è davvero una promessa; il sangue Hattiano deve restare puro se vogliamo che la razza rimanga forte; un giorno l'Impero Thyatiano diventerà l'Impero Hattiano.

Alasiyani (Tel Akbir) —

Caratteristiche Razziali: Pelle di una tonalità scura; capelli solitamente neri, tendenti al castano scuro; occhi solitamente castani scuri, a volte neri o castani chiari; di media altezza fino ad una altezza leggermente più alta della media, più slanciati dei Thyatiani; i lineamenti taglienti rappresentano delle caratteristiche comuni.

Atteggiamenti Culturali: Gli Alasiyani di Tel Akbir hanno preso il meglio di entrambe le culture, Alasiyana e Thyatiana; le donne non dovrebbero partecipare alle guerre ed alle avventure; la maestria nell'arte della diplomazia rappresenta la più grande arma che uno possa possedere, ma una buona scimitarra in mano aiuta; gli Ylari ed i Thyatiani si prendono troppo sul serio.

Alphatiani (Isola dell'Aiba)

Caratteristiche Razziali: Pelle di una tonalità ramata; capelli che vanno dal biondo castano, al castano scuro, fino al rosso; occhi castani, dorati, verdi, color nocciola o ambrati; di corporatura alta e slanciata; ossatura e viso delicati rappresentano delle caratteristiche comuni.

Atteggiamenti Culturali: La vita va goduta; il duro lavoro è una cosa da sopportare di modo che il resto del vostro tempo possa essere speso in occupazioni artistiche e personali; più grandi sarete e più servitori potrete avere per fare il vostro lavoro; l'Impero Alphatiano si comporta in modo insensato nei confronti di chierici e guerrieri, in quanto la magia clericale e l'arte del combattimento consentono a tutti il raggiungimento della grandezza; la legge rappresenta un recinto che non può essere superato; la comunità esiste per servire l'individuo.

Ochaleani —

Caratteristiche Razziali: Pelle di una tonalità ramata; capelli che vanno dal biondo castano, al castano scuro, raramente ricci; occhi castani, ambrati o dorati; di media altezza o alti e costituzione slanciata; un volto piacevole rappresenta una caratteristica comune.

Atteggiamenti Culturali: Si dovrebbe essere orgogliosi solamente del lavoro che viene svolto per la famiglia e la città; solo i guerrieri ed i chierici meritano rispetto; le donne non dovrebbero combattere o svolgere delle avventure; la legge assicura l'equità per tutti; l'individuo esiste per servire la comunità.

Creazione del Personaggio

Abitanti delle Isole della Perla (Nuari)

Caratteristiche Razziali: Pelle di una tonalità nera o marrone scura; occhi marroni o neri; di corporatura alta e slanciata; zigomi alti e struttura ossea sottile rappresentano delle caratteristiche comuni.

Atteggiamenti Culturali: L'onore più grande deriva dalle capacità di sviluppo e conoscenza al maggior grado possibile; rubare sminuisce sé stessi.

Hinterlander

Caratteristiche Razziali: Pelle di una tonalità chiara; capelli castani chiari, biondi o rossi; occhi azzurri, a volte castani; di altezza media o leggermente inferiore alla media, gli uomini sono molto tarchiati e muscolosi; tratti squadrati, zigomi marcati ed ossatura robusta rappresentano delle caratteristiche comuni.

Atteggiamenti Culturali: Per combattere da soli bisogna essere un eroe; per combattere in formazione bisogna essere delle formiche; per combattere da dietro a delle mura bisogna essere una tartaruga; gli Immortali aiutano quelli che si aiutano; prestare il proprio aiuto per i beni di un nemico caduto (o per la borsa di un ignaro) serve a lasciare un ricordo della vostra grandezza o della vostra sagacia; nessun momento della vita deve essere vissuto con moderazione.

Chi Obia Chi

Viene qui riportata una tabella che vi mostrerà come le diverse tipologie di persone vengono viste dalle diverse razze dell'Impero.

Se Sei Un:	A Questa Gente Non Piaci
Mago	Ochaleani
Ladro	IdPerla, Ochaleani
Hattiano	Praticamente a Tutti
Alasiyano	Hattiani
Alphatiano (IdAlba)	Hattiani
Ochaleano	Hattiani
Ab. Isole della Perla	Hattiani
Hinterlander	Hattiani
Avventuriera Donna	Alasiyani, Ochaleani

Famiglia

Dovreste inventarvi dei dettagli riguardo al background familiare del vostro personaggio e poi girarli al vostro DM in modo che possa svilupparli, modificarli ed inserirli nel mondo della campagna. La famiglia del vostro personaggio può appartenere a qualsiasi classe sociale, proveniente da qualunque ambiente. Questo non vi darà nessun vantaggio nel gioco -

non otterrete denaro dicendo di essere figli di un uomo ricco (magari siete un figlio non riconosciuto, un esule o i vostri genitori non vogliono che percorriate la vostra strada nel mondo). L'oro iniziale equivale a 3d6x10 mo.

Decidete un background familiare per dare spessore al vostro personaggio - non per fargli avere qualche sorta di vantaggio economico o sociale nel momento in cui viene creato. Il DM dovrebbe eliminare qualsiasi vantaggio per mantenere le cose in equilibrio.

Posizione Sociale

Tutti i PG dell'Impero sono Cittadini. Questi potrebbero provenire da famiglie nobili, ma, per essere nobili, dovranno guadagnarsi i propri titoli nobiliari.

Nomi

Qui vengono riportate alcune linee guida per quanto riguarda i nomi di foggia Thyatiana. I Thyatiani hanno due nomi - un nome proprio ed un nome di famiglia. Dopo aver visto i tanti nomi Thyatiani riportati in questa guida, dovrete aver sviluppato un buon orecchio per quelli dal suono Thyatiano.

Nomi Hattiani

Gli Hattiani, anche se imparentati con i Thyatiani, hanno un diverso modo di dare i nomi. I loro nomi seguono un rigido schema familiare - nomi maschili quali Adolf, Friedrich, Gunther, Gustav, Heinrich; nomi femminili quali Anna, Frieda, Helga, Hilda; nomi di famiglia quali Huegele, Schonberg, Schmidt, von Hendriks.

Nomi Alasiyani

I Cittadini di Tel Akbir chiamano i loro figli secondo gli usi dei loro antenati. I loro nomi dovrebbero suggerirvi nomadi del deserto e città di tende - nomi maschili quali Abdalla, Farid, Hassan, Mustafa, Yasser; nomi femminili quali Farah, Fatima, Jamila, Myriam, Yasmina.

Nomi Alphatiani

Gli Alphatiani hanno un solo nome e per identificarsi ulteriormente citano il rango, il luogo di nascita, i nomi dei genitori, ecc... Gli Alphatiani scelgono i nomi dei bambini in base alla loro bellezza ed unicità. Sono in pochi a dare un nome ai loro figli dopo che è stato usato da altri. Un nome Alphatiano avrà due o più sillabe e verrà scelto nella speranza che il bambino possa diventare

proprio come indicato dal nome. Nomi forti che abbondano di consonanti vengono dati ai bambini che (si spera) diventeranno dei forti leader; nomi contorti e sibilanti a coloro che dovrebbero diventare astuti e riflessivi; nomi belli ed eleganti vengono dati a coloro che dovrebbero diventare artisti, sognatori o cortigiane.

Per i personaggi Alphatiani la scelta di un nome implica che questo nome faccia pensare alla personalità che ci si immagina per il bambino.

Nomi Ochaleani

Gli Ochaleani hanno nomi di famiglia e nomi propri ed utilizzano il nome di famiglia per primo ed il nome proprio per secondo. I nomi di famiglia tendono ad essere tonali e di due sillabe, spesso combinate: Den-Huang, Dao-Ling. I nomi propri tendono ad essere monosillabi, di solito iniziano e terminano con una consonante che ricorda una nota di uno scampanello: Chen Tuong, Ping, ecc...

Nomi delle Isole della Perla

Come gli Alphatiani, gli abitanti delle Isole della Perla hanno un solo nome. Questo nome è formato da suoni brevi composti da una consonante ed una sillaba - ka, ti, lo, ru, ecc... Ciascun nome delle Isole della Perla ha una lunghezza di quattro sillabe. I nomi maschili terminano con i suffissi -ro, -bi, -du e -ku; i nomi femminili con -ko, -mi, -la, -su. Gli abitanti delle Isole della Perla portano il nome della loro isola (o il nome dell'isola della quale è originaria la loro famiglia) come nome di famiglia. Dal momento che molti abitanti delle Isole della Perla provengono da Nuar piuttosto che da qualunque altra isola dell'arcipelago, molti di essi portano Nuar come nome di famiglia.

Nomi Hinterlander

Gli Hinterlander chiamano sé stessi con un singolo nome più quello di un genitore. Gli uomini citano i padri; le donne le madri. di conseguenza, sentirete "Brian figlio di Penn" e "Maeve figlia di Branwen." I loro nomi sono caratteristici e musicali - nomi maschili quali Amren, Bran, Brian, Conn, Dylan, Fergus, Finn, Glew, Gweir, Kyledyr, Owein e Penn; e nomi femminili quali Ana, Branwen, Brigit, Creiddylad, Ellylw, Eurolynw, Goewin, Gwennlion, Maeve, Medb, Olwen, Rhiannon e Tangwen.

Agli Hinterlander piacciono anche gli epiteti - frasi descrittive unite ai loro nomi, come "Brian Pié Veloce" o "Brigit Arco d'Argento."

Creazione del Personaggio

Nomi di Avventurieri

Molti Thyatiani si ritrovano a portare nomi stranieri ed esotici. Lo stesso Imperatore porta un nome insolito - Thincol, una versione un po' Thyatianizzata del nome delle Terre del Nord Thrainkell. Con questo spirito, risulta perfettamente appropriato dare quasi ogni nome al vostro personaggio Thyatiano. Se il nome non sarà tipicamente Thyatiano, vorrà dire che i suoi genitori gli avranno dato un nome straniero per il suo suono esotico.

Lingue

Nell'Impero di Thyatis la Lingua Comune è il Thyatiano. Ci si aspetta che ogni Cittadino parli Thyatiano. La maggior parte dei cittadini lo parlano con il dialetto di Città di Thyatis; questo rappresenta il dialetto utilizzato nella maggior parte delle aree conquistate. I Cittadini nati nella parte occidentale dell'Impero di Thyatis hanno una parlata lenta appartenente al dialetto Kerendano; quelli dell'Isola di Hattias di solito parlano con il rude dialetto Hattiano.

Se un personaggio non possiede lingue aggiuntive derivanti da un alto punteggio di Intelligenza, potrebbe non essere in grado di conoscere sia il Thyatiano che la sua lingua madre. Il quel caso, si consiglia di utilizzare la regola opzionale relativa alle Lingue presente nella sezione riguardante le competenze generali riportata più avanti.

Lingue dell'Allineamento

Le Lingue dell'Allineamento all'interno dell'Impero di Thyatis non sono effettivamente delle lingue. Si tratta di una combinazione di segni gestuali, modi di parlare ed altri segni di riconoscimento che si utilizzano con qualsiasi lingua parlata. Quando una persona ricorre ad alcuni segni della Lingua dell'Allineamento o a frasi infilate all'interno del suo discorso, le altre persone del suo stesso allineamento - indipendentemente dal fatto che parlino o meno la sua lingua - saranno in grado di riconoscerlo come uno dei "loro." Le persone di allineamento diverso non riconosceranno questi segni e le frasi che verranno utilizzate.

Se persone dello stesso allineamento, che parlano la stessa lingua, utilizzano la loro Lingua dell'Allineamento mentre parlano, possono comunicare tra loro con delle frasi elementari senza che le persone di altri allineamenti se ne accorgano. Queste frasi si limitano alle opinioni su altri personaggi e ad altri argomenti della loro conversazione apparentemente innocui: "Questa è destinata all'insuccesso;" "Non avercela con Julia - lei è una di noi."

Se persone dello stesso allineamento che

non parlano la stessa lingua cercano di comunicare, potranno utilizzare allo stesso modo la loro Lingua dell'Allineamento per comunicare pensieri elementari... ma sarà evidente che staranno comunicando in quel modo e non potranno scambiarsi dei pensieri sofisticati.

Le Altre Lingue dell'Impero

Alasiyano: Lingua degli Alasiyani di Tel Akbir. Si tratta della stessa lingua degli Alasiyani di Ylaruam, ma è un dialetto leggermente diverso.

Alphatiano: Lingua degli Alphatiani dell'Isola dell'Alba. Si tratta della stessa lingua degli Alphatiani di Alphatia, ma è un dialetto leggermente diverso. È una lingua molto fluente e musicale.

Ochaleano: Lingua degli Ochaleani. Questa lingua discende dall'Alphatiano, ma non è più la stessa lingua. Si tratta di una lingua molto musicale, nella quale ogni sillaba pronunciata spesso ha un'intonazione musicale diversa.

Nuari: Lingua delle Isole della Perla; è piena di brevi sillabe tronche pronunciate molto velocemente. È imparentata con le lingue degli imperatori neri del lontano oriente.

Hinterlander: Lingua delle tribù dei territori degli Hinterland. Non è imparentata con altre lingue; si tratta di una lingua piena di suoni consonantici, difficile da pronunciare per i Thyatiani ed i Nuari.

Elfico: Si tratta della stessa lingua degli elfi di Alenheim, Glantri e di qualunque altro luogo, ma questo dialetto viene chiamato Vyalia ed è peculiare.

Nanesco: Si tratta della stessa lingua parlata a Casa di Roccia, senza alcuna variazione significativa.

Gli halfling di Thyatis parlano il Thyatiano.

Competenze Generali

Qui vengono riportate un'insieme di regole opzionali per le Competenze Generali: abilità che possono aiutare il personaggio nel corso della campagna e che possono essere di aiuto al giocatore per comprendere e gestire meglio il personaggio.

Competenze Generali Iniziali

Un personaggio di 1° livello conosce quattro competenze generali. Alcune potrebbero essere scelte dal personaggio in base alla sua razza ed alla sua nazionalità; alcune potrebbero essere scelte direttamente dal personaggio. Se il personaggio ha un punteggio di Intelligenza superiore a 12, può conoscere un numero maggiore di competenze. Se ha un Intelligenza di 13-15,

ottiene 1 competenza aggiuntiva; se ha un'Intelligenza di 16-17, ottiene 2 competenze aggiuntive; se ha un punteggio di Intelligenza pari a 18, ottiene 3 competenze aggiuntive.

Come Utilizzare le Competenze

Ogni competenza generale si basa su una delle Caratteristiche del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma). Ogni volta che il DM pensa che la competenza del personaggio è appropriata per un determinato compito, deve chiedere al giocatore di tirare 1d20 sul suo attuale punteggio in quella Caratteristica. Se il risultato del tiro con il d20 risulterà uguale o inferiore al punteggio della Caratteristica, la competenza sarà stata utilizzata con successo. Un risultato di 20 comporta sempre un fallimento automatico, non importa quanto siano elevate le possibilità di successo.

L'uso della competenza permette al personaggio di portare a termine con successo un compito che sta svolgendo. Se un personaggio sta utilizzando la sua competenza Cavalcare per restare in sella al proprio cavallo ed effettua con successo il tiro nella competenza, rimarrà in sella al cavallo.

Esempi di Competenze

Di seguito vengono riportate le competenze maggiormente appropriate ad una campagna fantasy. I giocatori ed il DM potrebbero aggiungere ulteriori competenze a questa lista come meglio ritiene opportuno il DM. Il DM deve stabilire a quale Caratteristica appartengano le nuove competenze.

Nel momento in cui scegliete le competenze, pensate a ciò che il personaggio potrebbe conoscere in base al suo background. Se il personaggio è figlio di un capitano di marina, probabilmente avrà almeno la competenza Mestiere di Marinaio. Inoltre, alcune competenze verranno preselezionate per i personaggi semi-umani.

Competenze sulla Forza

Forza Fisica: Conoscenza ed esperienza nel sollevamento di carichi pesanti e nei lavori pesanti. Il personaggio sa come dirigere gruppi di lavoratori per rendere più efficaci i loro sforzi. Comprende l'utilizzo di semplici macchinari come cunei, pulegge e leve. Il personaggio riceve un bonus di +2 sui controlli sulla Forza per i compiti difficili come lo Sfondamento delle Porte.

Lottare: Un utilizzo con successo di questa competenza conferisce al

Creazione del Personaggio

personaggio un bonus di +1 al suo Valore di Lotta descritto nel *Set di Regole Companion del gioco di D&D®*. Punteggi più alti della competenza conferiscono maggiori bonus, quindi, un personaggio con Lottare +1 riceverebbe un bonus di +2, e via dicendo.

Spaventare: L'abilità nel costringere gli altri a fare quello che volete che facciano. Un utilizzo con successo indica che i PNG sono stati spaventati e portati a fare quello che volete. Questa competenza non può essere utilizzata nei confronti dei PG. Il suo utilizzo con successo non rende il personaggio amico di coloro che vengono intimiditi.

Questa competenza funziona meglio contro civili e non combattenti. Il DM potrebbe avere dei PNG avventurieri e dei personaggi risolti che ignorano l'utilizzo della competenza Spaventare.

Competenze sull'Intelligenza

Artigiano: Una tipologia di mestiere; gli esempi includono costruire armature, costruire archi, arte incisoria, lavorazione delle gemme, oreficeria, lavorazione dell'argento, fabbro, fabbricante di armi, ecc... Il personaggio può vivere di questa professione e con un successo nel tiro sulla competenza, può fare delle perizie sulle questioni relative alla sua competenza.

Conoscenza: Un ambito di studio; gli esempi includono la cultura o la geografia di una zona, la storia, le leggende, la teologia, ecc... Il personaggio può guadagnarsi da vivere con l'insegnamento o la vendita delle sue conoscenze; con un successo nel tiro, egli può offrire un parere da esperto su informazioni relative alla sua competenza.

Disegnare Mappe (Cartografia): Non necessariamente il vostro personaggio sa leggere e scrivere, ma è in grado di capire e disegnare delle mappe. La comprensione di semplici mappe è automatica; per interpretare o realizzare disegni complicati o per mappare un'area a memoria, sarà necessario effettuare un controllo nella competenza.

Dottore: Questa competenza offre la capacità di trattare ferite e diagnosticare malattie. Un successo nel tiro sulla competenza consente ad un personaggio di guarire 1d3 Punti Ferita ad un personaggio ferito. (Una competenza correlata, Veterinario, consentirebbe di effettuare un trattamento simile sui mostri.)

Questa competenza non può essere utilizzata su un personaggio ferito più di una volta per la stessa serie di ferite. Se il personaggio subisce delle nuove ferite, la competenza *Dottore* può essere utilizzata nuovamente per guarire le nuove ferite. Il tiro sulla competenza viene eseguito in relazione ad una serie di ferite, non individualmente per ciascuna ferita.

Se durante l'utilizzo di questa competenza

viene tirato un 20 come risultato del dado, il dottore causerà accidentalmente 1d3 Punti Ferita al paziente, che non potrà essere medicato nuovamente per quella serie di ferite.

Un utilizzo con successo di questa competenza consentirà al dottore di diagnosticare una malattia; un risultato di 5 sul tiro del dado gli consentirà di stabilire se si tratta di una malattia di origine naturale o indotta magicamente.

Imitare: La capacità di imitare rumori e versi di animali.

Lavoro da Operaio: Una tipologia di mestiere professionale; gli esempi includono muratore, contadino, cameriera, minatore, tagliapietre, ecc... Un personaggio può guadagnarsi da vivere con la competenza; nelle occasioni nelle quali la competenza risulterà utile, effettuando con successo un tiro del dado, il personaggio potrà interpretare delle informazioni correlate alla propria occupazione.

Leggere le Labbra: Per utilizzare questa competenza, il personaggio deve essere in grado di vedere le labbra della persona o della creatura oggetto della lettura e comprenderne la lingua. Un controllo riuscito in questa competenza permette di "comprendere" una conversazione. La distanza del bersaglio ed il livello di luminosità dovrebbero essere presi in considerazione - il vostro DM applicherà dei modificatori nelle situazioni difficili.

Orientamento: Grazie all'ausilio della posizione del sole e delle stelle, il vostro personaggio, grosso modo, saprà sempre dove si trova. Un controllo riuscito su questa competenza con modificatori positivi o negativi a seconda della distanza del personaggio dal suo territorio di origine e dalla familiarità con l'ambiente circostante, farà capire al personaggio dove si trova.

Professione: Una tipologia di professione non operaia; gli esempi includono avvocato, architetto, accompagnatore, cuoco, ingegnere, stalliere, scriba (bisogna saper Leggere e Scrivere), marinaio, cameriere, ecc... Un personaggio può guadagnarsi da vivere con la sua competenza e (con un controllo effettuato con successo) può offrire un parere da esperto su informazioni relative alla sua competenza.

Scienza: Una branca dello studio scientifico; gli esempi includono astronomia, geologia, metallurgia, ecc... I personaggi possono guadagnarsi da vivere con questa competenza, in genere come specialisti indipendenti nelle grandi città.

Segnalazione: Questa competenza consente al personaggio di lasciare messaggi che possano essere compresi solo da un altro specialista nella Segnalazione. Per esempio, dei leggeri graffi sulla corteccia di un tronco potrebbero essere un segnale elfico per indicare un pericolo più avanti. Quando un personaggio prende la

competenza Segnalazione deve specificare a quali tipologie di segnali è correlata e deve aver avuto l'opportunità di imparare questi segnali; le tipologie di segnalazioni che possono essere trovate all'interno dell'Impero includono Segnali Elfici/Forestali, Segnali Nanici, Segnali Ladreschi e Segnali dei Trombettieri (utilizzati nell'esercito).

Seguire Tracce: Il vostro personaggio può seguire le tracce. Il DM ha la libertà di aumentare o ridurre le possibilità di successo a seconda delle circostanze (vecchiaia delle tracce, tipo di terreno, numero delle tracce seguite, ecc...).

Sopravvivenza: Questa competenza consente al personaggio di trovare cibo, riparo ed acqua in un qualsiasi tipo di terreno (a scelta del giocatore): deserto, foreste, montagne, mare aperto, pianure, ecc... La competenza Sopravvivenza nel Deserto non dà l'abilità di sopravvivere nelle foreste; per avere anche questa, il personaggio dovrà prendere anche Sopravvivenza nelle Foreste.

Tattiche Militari: Questa competenza permette ad un personaggio di interpretare i movimenti delle forze nemiche e di spostare le proprie forze nel modo migliore. Quando si utilizza questa competenza, il giocatore deve prima decidere ciò che pensa sia corretto - ciò che il nemico sta facendo o come dovrebbe sistemare le proprie unità. Successivamente, il DM, non il giocatore, deve effettuare il tiro sulla competenza Tattiche Militari. Con un successo nel tiro, il DM dovrà dirgli in modo sincero se le congetture del personaggio erano giuste o sbagliate; con un fallimento, il DM dovrà mentirgli e dirgli che le sue scelte erano corrette anche se in realtà non lo erano.

Questa risulta anche una competenza da avere quando si utilizza il *Regolamento di Guerra* - i comandanti delle varie unità possono utilizzare la competenza a vicenda.

Quando si effettuano i tiri per determinare gli Esiti del Combattimento, ciascun comandante di ogni fazione deve effettuare un controllo sulla sua competenza Tattiche Militari. Se un comandante effettua il controllo, prende il risultato del tiro sulla competenza, lo moltiplica per 10 e lo somma al proprio Tiro di Combattimento. In caso di fallimento, bisogna prendere il risultato del controllo fallito, moltiplicarlo per 10 e sottrarlo al proprio Tiro di Combattimento. Se il controllo viene effettuato con un risultato uguale al punteggio della relativa Caratteristica, il personaggio non riceve alcun modificatore dalla sua competenza al proprio Tiro di Combattimento. Questa competenza può essere utilizzata una volta per battaglia.

Competenze sulla Saggezza

Addestrare Animali: Il personaggio sa

Creazione del Personaggio

come allevare, addestrare e prendersi cura di una tipologia di animale. All'animale può essere insegnato qualche semplicissimo trucchetto o dei semplici ordini. Un personaggio che voglia addestrare due o più differenti tipologie di animali deve scegliere più volte questa competenza - Addestrare Cavalli è una competenza; Addestrare Cani è un'altra. Prima di entrare a far parte della Flotta Area di Retibius o dei Cavalieri dell'Aria (vedere capitolo successivo), i personaggi dovranno avere questa competenza.

Conoscenza dei Codici di Legge e Giustizia: La conoscenza delle leggi e del sistema giudiziario di Thyatis; i personaggi che vogliono essere giudici o avvocati devono avere questa competenza. Ogni impero o nazione ha i propri Codici, per questo, i personaggi che vogliono essere pratici dei codici di nazioni diverse dovrebbero prendere più volte questa competenza.

Gioco d'Azzardo: L'abilità nel vincere denaro nei giochi d'azzardo di abilità (ad esempio, giochi di carte competitivi). Questa competenza si utilizza nei giochi leali (Barare rientra in un'altra competenza) e viene trattata come qualsiasi altra competenza professionale per gli importi di denaro che si guadagnano a lungo termine.

Guidare/Consigliare: Si tratta della capacità di dare consigli come un benevolo anziano religioso o come altre tipologie di persone il cui consiglio è ricercato da coloro che sono in difficoltà. Il giocatore interpreta la situazione, formula la sua raccomandazione ed effettua il tiro sulla competenza; se il controllo viene effettuato con successo, il DM gli dirà quanto accurata ed utile risulti la sua idea.

Onorare (uno Specifico Immortale): La capacità di onorare adeguatamente un Immortale per ottenere il suo favore ed il suo aiuto. Questo include la conoscenza del codice di comportamento e dei rituali graditi all'Immortale. Questa competenza permette ai chierici di ottenere l'uso degli incantesimi clericali. L'utilizzo di questa competenza da parte di un chierico riesce automaticamente nelle situazioni di routine. Se il chierico ha compiuto delle azioni non gradite al suo Immortale, si potrebbe richiedere un controllo sulla competenza. Un fallimento potrebbe voler dire che il chierico non riceverà uno o più dei suoi incantesimi, o che subirà altre penalità, come una temporanea maledizione.

Rilevare Menzogne: La capacità di riconoscere menzogne o atteggiamenti ingannevoli di un PNG. L'uso di questa competenza non rivela la verità o la falsità delle dichiarazioni, né le motivazioni di chi sta parlando e neppure l'esatta natura dell'inganno. A differenza dell'incantesimo *rilevare inganni*, questa competenza ammonisce solamente il giocatore a non

fidarsi del PNG che sta cercando di ingannarlo. Il controllo sulla competenza deve essere effettuato dal DM che informerà il personaggio del risultato.

Senso del Pericolo: Un controllo riuscito in questa competenza consente di rilevare un pericolo imminente. Non sarà possibile conoscere la natura o la fonte del pericolo. Il DM, non il personaggio, effettuerà questo controllo segretamente, informando il personaggio del risultato (sempre che vi sia un pericolo alle porte).

Speleologia: Si tratta della capacità nel non perdersi durante l'esplorazione di grotte, intricate caverne, fiumi sotterranei, ecc.. Molti nani possiedono questa competenza.

Competenze sulla Destrezza

Acrobatismo: Un personaggio con questa competenza può eseguire impressionanti acrobazie, può stare in equilibrio su corde e fili tesi, ecc... Per eseguire qualsiasi impresa acrobatica è necessario effettuare con successo un controllo sulla competenza; il fallimento può comportare la caduta del personaggio. Un controllo effettuato con successo consente al personaggio di ridurre l'altezza effettiva di una caduta di 3 metri. Il DM potrebbe concedere ad un personaggio con la competenza Acrobatismo un +2 ai Tiri Salvezza contro trappole meccaniche, ove l'agilità dovrebbe essere d'aiuto - come ad esempio pavimenti basculanti e trappole con buche. Molti artisti, ladri e rake possiedono questa competenza.

Alpinismo: Questa competenza non sostituisce l'abilità dei ladri Scalare Pareti; si tratta dell'abilità nell'arrampicarsi con l'utilizzo di corde, chiodi ed altri attrezzi per l'arrampicata.

Barare/Gioco d'Azzardo: Si tratta della competenza per vincere ai giochi d'azzardo barando - distribuendo le carte dal fondo del mazzo, ecc...

Cavalcare: Questa competenza include le cure di base e l'alimentazione di un animale da sella e la capacità di controllarlo in circostanze difficili. Bisogna effettuare un controllo in Cavalcare se un personaggio cerca di utilizzare un'arma in groppa ad una cavalcatura; un fallimento nel controllo sulla competenza vuol dire che la cavalcatura si sta muovendo troppo per consentire al personaggio di utilizzare un'arma.

Ogni competenza Cavalcare scelta consente al personaggio di cavalcare una tipologia di animali; se un personaggio vuole saper cavalcare due diversi tipi di animali, dovrà prendere due diverse competenze Cavalcare.

Quando un personaggio utilizza la sua competenza Cavalcare su un animale diverso da quello scelto nella sua competenza, diciamo quando un cavaliere

che ha la competenza Cavalcare Cavalli cerca di cavalcare un cammello, subisce una penalità di -4 al suo controllo in Cavalcare.

Prontezza: Un utilizzo con successo di questa competenza consente al vostro personaggio di estrarre un'arma senza perdere tempo, di evitare gli effetti di una Sorpresa e di svegliarsi al minimo rumore.

Competenze sul Carisma

Cantare: L'abilità nel saper cantare in maniera competente; un personaggio può guadagnarsi da vivere con questa competenza e (se è abbastanza bravo) può diventare un intrattenitore o un bardo famoso.

Contrattare: Un controllo riuscito in questa competenza consente ad un personaggio di riuscire a concludere il miglior affare disponibile per l'acquisto di beni, servizi ed informazioni. Solitamente non sarà possibile contrattare con qualcuno per farlo rinunciare a concludere un grande affare senza nulla in cambio.

Leadership: Un utilizzo con successo di questa competenza aggiunge un bonus di +1 al controllo sul morale di ogni PNG sotto il controllo del personaggio. Può anche essere utilizzata per convincere altri PNG ad eseguire gli ordini del personaggio.

Persuadere: L'abilità nel dimostrare la vostra onestà e sincerità a dei PNG in ascolto. Chi parla deve credere nella verità di ciò che sta dicendo. Un utilizzo con successo di questa competenza indica che l'ascoltatore crede in ciò che l'oratore gli sta dicendo; ciò non significa che l'ascoltatore sarà d'accordo con le azioni che gli verranno proposte da colui che parla. Se il pubblico è ostile, il DM potrebbe assegnare delle penalità da -1 a -8 al controllo sulla competenza.

Raggirare: L'abilità nel persuadere un ascoltatore della sincerità di ciò che si sta dicendo, nonostante il fatto che l'oratore stia mentendo spudoratamente, non sia sincero o entrambe le cose. Un buon uso di questa competenza fa in modo che un PNG creda ad una menzogna o accetti un comportamento ingannevole come onesto e sincero. Il fallimento indica che il personaggio incespica nelle parole o, indifferentemente, in suoni poco convincenti.

Recitare: Questa competenza consente di guadagnarsi da vivere come attore di teatro, ma conferisce anche la capacità di fingere di essere qualcun altro o mostrare false emozioni. Un utilizzo con successo di questa competenza consente ad un personaggio di mentire in modo convincente per un determinato periodo di tempo.

Suonare: Questa competenza consente ad un personaggio di sapere suonare una tipologia di strumenti correlati in modo abile; il giocatore deve scegliere la tipologia

Creazione del Personaggio

di strumenti che il suo personaggio saprà suonare. Le tipologie includono strumenti a corda, ottoni, percussioni, a fiato, ecc... Questa competenza spesso viene presa in abbinamento con la competenza Cantare.

Regolamento Opzionale per le Lingue

Con il consenso del DM, i personaggi possono prendere delle ulteriori lingue come competenze sull'Intelligenza. I personaggi ottengono comunque tutte le lingue a cui hanno diritto per via della loro Intelligenza o delle loro abilità razziali. I personaggi hanno alcuni problemi a parlare queste lingue aggiuntive scelte come "competenze." Un personaggio che parla una lingua grazie ad una "competenza" capirà automaticamente coloro che parlano lentamente ed in modo semplice. Nel caso in cui il personaggio stia ascoltando una persona agitata o che parli utilizzando un linguaggio tecnico, per comprendere il discorso dovrà effettuare un controllo sulla competenza. In caso di fallimento nel controllo sulla competenza linguistica, il personaggio non riuscirà a capire ciò che è stato detto.

Un personaggio che parla una lingua grazie ad una "competenza" comunica allo stesso modo; quando cerca di spiegare qualcosa in fretta, qualcosa di complicato o di tecnico, o quando è agitato o eccitato, per riuscire a comunicare il concetto che vuole esprimere dovrà effettuare un controllo sulla competenza.

Migliorare le Competenze

Per migliorare la competenza di un personaggio portandola ad un punteggio più alto di quello della Caratteristica sulla quale si basa, dovete "scambiarla" con una o più competenze da scegliere, in modo da migliorare il tiro per il controllo su questa competenza ed aggiungere un +1 al tiro per ogni competenza scambiata.

Esempio. Theodosius ha un punteggio di Destrezza di 11, ma vuole essere un buon cavallerizzo. Invece di utilizzare una sola competenza per prendere Cavalcare, egli ne utilizza tre solo per questa competenza. La prima competenza scelta gli conferisce il suo punteggio di Destrezza, 11, al tiro sul controllo in Cavalcare. Le due scelte aggiuntive per questa competenza gli conferiscono un +2 al tiro. Così, il suo punteggio per il controllo in Cavalcare sarà di 13 anziché 11.

Il Significato dei Diversi Tiri

Qui vengono riportati, come standard di

confronto per un personaggio, i significati dei diversi livelli dei tiri sulla competenza.

Risultato del Controllo sulla Competenza:	Effetti sul Personaggio
3-5	Abilità nella competenza molto basilare Può svolgere compiti poco impegnativi (quelli che non richiedono Controlli) Spesso fallisce nei compiti difficili (quelli che richiedono Controlli)
6-8	Discreta padronanza della competenza Può svolgere lavori di qualità Spesso fallisce nei compiti difficili
9-12	Solida padronanza della competenza Svolge un buon lavoro Può formare apprendisti Spesso riesce nei compiti difficili
13-15	Eccellente padronanza della competenza Può formare lavoratori (specialmente apprendisti competenti) Trova quasi sempre lavoro Solitamente riesce nei compiti ardui
16-17	Meravigliosa padronanza della competenza Può formare specialisti Trova quasi sempre lavoro Può agire da esperto nell'efficienza Solitamente riesce nei compiti ardui
18	Geniale padronanza della competenza Può formare specialisti Trova sempre lavoro Può agire da esperto nell'efficienza Utilizza la competenza con risultati strabilianti (capolavori e classici nel campo della competenza)

Apprendimento di Ulteriori Competenze

Con il passare del tempo, il vostro personaggio potrebbe guadagnare ulteriori competenze o migliorare quelle già esistenti. Tutti i personaggi hanno la possibilità di scegliere una nuova competenza ogni quattro livelli. Perciò, gli umani ottengono quattro competenze (più quelle legate ai bonus per l'Intelligenza) al 1° livello, quindi una nuova competenza al 5° livello, un'altra al 9° livello, un'altra al 13° livello e così via.

Oltre il 12° livello, il livello massimo per i personaggi nani, i nani ottengono un'altra competenza a 1.200.000 Punti Esperienza ed un'altra per ogni 800.000 Punti Esperienza guadagnati successivamente.

Oltre il 10° livello, il livello massimo per i personaggi elfi, gli elfi ottengono un'altra competenza a 1.350.000 Punti Esperienza ed un'altra per ogni 1.000.000 Punti Esperienza guadagnati successivamente.

Oltre l'8° livello, il livello massimo per i personaggi halfling, gli halfling ottengono un'altra competenza a 300.000 Punti Esperienza ed un'altra per ogni 1.200.000 Punti Esperienza guadagnati successivamente.

Ogni scelta di una nuova competenza può essere utilizzata per prendere una nuova competenza o per migliorarne una vecchia nel modo descritto in precedenza.

Scelta Appropriata delle Competenze

I giocatori sono per lo più liberi di scegliere le competenze per i loro personaggi, ma il DM ha il diritto di insistere sul fatto che alcune competenze iniziali del personaggio siano appropriate alle sue origini. Al momento della loro creazione, alcuni personaggi sono tenuti a prendere determinate competenze.

I personaggi **Chierici** devono prendere la competenza Onorare (uno Specifico Immortale). Il giocatore deve specificare quale Immortale il chierico serve. Competenze consigliate, ma non obbligatorie: Conoscenza dei Codici di Legge e Giustizia, Rilevare Menzogne, Guidare/Consigliare, Cavalcare.

I personaggi **Guerrieri** non sono tenuti a prendere alcuna competenza. Competenze consigliate: Tattiche Militari, Cavalcare.

I personaggi **Maghi** non sono tenuti a prendere alcuna competenza. Competenze consigliate: Conoscenza (Storia, Magia, Geografia Planare, ecc...), Cavalcare, Scienze, Scriba.

I personaggi **Ladri** e **Rake** non sono tenuti a prendere alcuna competenza. Competenze consigliate: Acrobatismo, Prontezza, Senso del Pericolo, Segnalazione (Segnali Ladreschi).

Creazione del Personaggio

I personaggi **Nani** devono prendere la competenza **Minatore** (Professione) ed **Ingegnere** (Professione). Competenze consigliate, ma non obbligatorie: **Alpinismo**, **Speleologia**, **Segnalazione** (Segnali Nani). Se utilizzate *L'ATL 6, I Nani di Casa di Rocca*, ed avete dei Nani Chierici come personaggi, questi dovranno prendere le competenze richieste dalla classe dei Nani e da quella dei Chierici.)

I personaggi **Elfi** devono prendere la competenza **Prontezza** e **Sopravvivenza** (Foreste). Competenze consigliate, ma non obbligatorie: **Senso del Pericolo**, **Segnalazione** (Segnali Elfici/Forestali), **Cavalcare** e **Seguire Tracce**. (Gli elfi di *Alfheim* devono prendere delle Competenze Obbligatorie diverse: **Seguire Tracce**, **Camminare sugli Alberi**, una competenza basata sulla *Destrezza*.)

I personaggi **Halfling** non sono tenuti a prendere alcuna competenza. Competenze consigliate: **Prontezza**, **Cavalcare**.

I personaggi **Forestali** devono prendere le seguenti competenze: **Prontezza** e **Seguire Tracce**. Competenze consigliate, ma non obbligatorie: **Senso del Pericolo**, **Cavalcare**, **Segnalazione** (Segnali Elfici/Forestali) e **Sopravvivenza** (Foreste).

Le Competenze e la Scheda del Personaggio

Sulla scheda del personaggio riportata nel *Libro Primo*, troverete una casella denominata **Competenze Generali**. Chiedete al vostro DM le fotocopie di questa scheda del personaggio. Nello spazio vuoto accanto alla riga "Numero di Competenze Scelte:" inserite il numero di competenze che deve scegliere il personaggio (quattro, più quelle legate ai bonus per l'Intelligenza). Come descritto in precedenza, via via che otterrà esperienza, il personaggio ne guadagnerà delle altre. Sulle linee riportate sotto, annotate le competenze scelte. Per ogni competenza, riportate il suo nome, la Caratteristica sulla quale si basa (e tutti i modificatori permanenti presi utilizzando la scelta di competenze supplementari) ed il suo punteggio attuale per il tiro sulla competenza.

Le Competenze ed il DM

È responsabilità del DM fare in modo che i giocatori non abusino di queste competenze, raggiungendo dei risultati del tutto inappropriati al loro utilizzo all'interno della campagna. Il DM ha anche la responsabilità di premiare i personaggi che utilizzano le loro competenze abilmente ed all'interno del contesto dell'avventura. Il DM deve decidere quando un personaggio può provare ad effettuare un controllo su una

competenza ed anche il tipo di effetto che l'uso della competenza potrebbe avere in quella situazione.

Esempio: Un personaggio si confronta con il Maestro della Gilda dei Mercanti della città e prova ad utilizzare la sua competenza Contrattare per convincere l'uomo a vendere al gruppo di avventurieri dell'attrezzatura ad un centesimo del suo valore reale. Si tratterà sfacciatamente di un utilizzo assurdo della competenza. Il DM può decidere che il Maestro della Gilda cacci il personaggio ed i suoi amici fuori dalla città, o (nella migliore delle ipotesi) che ignori del tutto questa richiesta idiota.

Il DM non dovrebbe permettere ai personaggi di tirare più volte per lo stesso compito - solo in caso di criticità nel gioco.

Esempio: Dopo una notte di sonno, gli avventurieri sellano e montano in groppa ai loro cavalli per cavalcare verso la gloria. Non fateli tirare in Cavalcare ora. Né vi è alcun motivo per cui i personaggi debbano effettuare i controlli nella competenza Cavalcare mentre percorrono la strada, chilometro dopo chilometro. Tuttavia, nel momento in cui salteranno fuori dagli alberi dei banditi con trombette e petardi, quello sarà il momento in cui i personaggi dovranno effettuare il controllo sulla competenza - queste attività possono spaventare i cavalli.

Modificatori Positivi e Negativi

Quando un personaggio utilizza una competenza, il DM può decidere di assegnare dei modificatori positivi o negativi per rendere più facile o più difficile il suo tiro sul controllo della competenza. Questi modificatori si basano sulle circostanze del momento.

Le circostanze che rendono un compito un po' più difficile autorizzano l'uso di un modificatore di -1 o -2. Quelle che rendono un compito notevolmente più difficile autorizzano l'uso di un modificatore di -3 o -4. Quelle che rendono un compito molto arduo - come una pioggia che impedisce la visione, dei terremoti, degli sciami meteorici, la mancanza di materiali, l'ignoranza di massa, o qualunque altra cosa - può autorizzare l'uso di modificatori da -5 a -10 o -15.

Viceversa, le circostanze che rendono il compito più semplice - come avere tutti i materiali necessari, avere un sacco di tempo o di aiuto, l'ignoranza di massa, o qualunque altra cosa - determinano l'uso di modificatori positivi approssimativamente della stessa entità.

Il personaggio ha sempre una possibilità di successo, per quanto basse siano le probabilità, a condizione che il DM dica che vi siano delle lontane possibilità di avere successo. Un risultato naturale di 1 con

1d20 equivale ad un successo automatico.

L'Utilizzo del Tempo

Quando è importante da conoscere, è il DM a stabilire il tempo necessario per l'uso di ciascuna competenza. Il tempo necessario per guardare oltre un appezzamento di terreno e per effettuare un tiro per monitorare la zona potrebbe essere di circa 30 secondi; il tempo necessario per eseguire un controllo incrociato migliore andrà da diversi giorni a qualche settimana; il tempo necessario per utilizzare la competenza scientifica **Geologia** per riconoscere un tipo di pietra potrebbe essere solo di un secondo o due.

L'Utilizzo Contemporaneo delle Competenze

Spesso, dopo che un personaggio ha fallito il suo tiro sulla competenza, gli altri personaggi con la stessa competenza intervengono dicendo: "Che ne dite se provo io? Lasciami fare il mio tiro sulla competenza!"

Di solito non è una buona cosa da fare. Se il DM consente a tutti di effettuare un controllo sulla competenza per lo stesso compito, qualcuno finirà per avere successo. Il DM deve decidere quando un compito può essere tentato da più persone o meno, per poi rimanere fermo nella sua decisione. Tuttavia, a volte può essere ragionevole che due o più personaggi utilizzino insieme la stessa competenza per portare a termine un compito. Per esempio, quando due studiosi stanno cercando di tradurre un'iscrizione, due teste possono essere meglio di una. I personaggi devono scegliere chi tra loro è quello principalmente capace di risolvere il problema per quella situazione (di solito il personaggio con il punteggio più alto nella competenza) e quel personaggio e gli altri con la stessa competenza dovranno effettuare i loro tiri. Il DM utilizzerà il tiro effettuato dal personaggio indicato come principale risolutore del problema, per poi dargli un modificatore di +1 per ognuno dei suoi compagni che avrà effettuato con successo il controllo sulla competenza ed un modificatore di -1 per quelli che lo hanno fallito.

L'Utilizzo delle Competenze l'Una Contro l'Altra

A volte si presenteranno delle situazioni dove due competenze saranno in conflitto. Un personaggio con **Raggiare** potrebbe provare ad utilizzare questa competenza nei confronti di un personaggio che ha **Rilevare Menzogne**, o due personaggi potrebbero utilizzare **Contrattare** per mercanteggiare sul prezzo. Quando il DM ritiene che possa

Creazione del Personaggio

verificarsi una situazione di questo tipo, dovrà far effettuare il controllo sulle relative competenze ad ambo le parti. Il personaggio che effettua il tiro migliore sulla propria competenza ne esce vincitore. Nel caso in cui il risultato del tiro fosse in pareggio, spetterà al DM valutare la situazione; il DM per prendere una decisione precisa, potrebbe decidere di farli ritirare e decidere che il risultato in pareggio indica che la situazione resta invariata.

Altri Utilizzi delle Competenze

Il DM deve anche consentire o negare altri utilizzi delle competenze a propria discrezione. Per esempio, ad un personaggio con la competenza Costruire Archi non dovrebbe essere consentito di costruire archi gratis per tutti. Il DM dovrebbe stabilire che il personaggio può costruire gli archi per non più della metà del prezzo che si sarebbe pagato altrove, ed il DM deve insistere sul fatto che il personaggio debba perdere alcune avventure che stanno svolgendo i suoi compagni (altrimenti le armi non potrebbero essere costruite!).

Il DM può anche sfruttare queste competenze come "agganci" per tenere i personaggi coinvolti nelle avventure, soprattutto se un personaggio ha una competenza particolare o rilevante. Spesso, i nobili assoldano dei maestri artigiani per valutare o riparare i loro tesori, o per costruire nuove città o cittadelle grandiose, ognuna delle quali in grado di condurre gli eroi verso nuove ed eccitanti avventure.



I Guerrieri di Thyatis



I Thyatiani adorano i combattenti - non solo i guerrieri come classe di personaggi, ma chiunque sia abile nel combattimento. Hanno molti ordini i cui combattenti potrebbero unirsi al fine di migliorare le loro carriere, ricevere un addestramento ed avere nuove opportunità di svolgere avventure. In questo capitolo parleremo di questi ordini combattenti e delle regole opzionali di combattimento per i personaggi Thyatiani.

Gli Ordini Combattenti

La Confraternita della Grigia Signora

Interessi: La Confraternita è il più grande ordine combattente dell'Impero. La Grigia Signora è l'Immortale Vanya e la Confraternita si propone di accrescere la capacità di combattimento e l'onore di Thyatis. La Confraternita prevede degli alloggi economici per i membri, addestra i guerrieri e fornisce informazioni relative alle opportunità di lavoro.

Requisiti: I personaggi che aderiscono alla Confraternita devono essere chierici, guerrieri, ladri, forestali, rake, elfi, nani o halfling. I personaggi esclusivamente maghi non possono far parte di questo ordine. I personaggi possono essere di qualunque livello. Si accettano le donne.

Quota Annuale: 50 mo.

Benefici: Un *Alloggio Economico* nelle città ove è presente una Residenza della Confraternita (qualunque città di 2.000 o più abitanti nel continente Thyatiano, qualunque città di 5.000 o più abitanti nella altre parti dell'Impero); le tariffe sono di 2 ma/pasto (si tratta di un buon pasto abbondante), 3 ma/alloggio giornaliero per una persona, 5 ma/scuderia giornaliera e avena per un cavallo. Il riconoscimento per il vitto e l'alloggio è esteso ai membri dell'ordine di provata affidabilità. L'alloggio è in una sala comune, in cui vi sono sia uomini che

donne. **Addestramento al Combattimento:** Ogni Gromadain e Nytdain sera, i membri si riuniscono presso il locale salone per l'Addestramento al Combattimento, per una serata all'insegna dell'addestramento e della socializzazione. Durante l'Addestramento al Combattimento, i nuovi avventurieri ed i nuovi membri dell'Ordine possono incontrare i membri più esperti, ascoltare storie di vecchie gesta e voci su possibili avventure e tesori, e via dicendo.

Problemi: I benefici della Confraternita sono molto utili per gli eroi di basso livello, ma lo sono meno per quelli ricchi ed esperti.

I Soldati della Tempesta

Interessi: I Soldati della Tempesta sono guerrieri e cavalieri Hattiani che combattono per la supremazia Hattiana, la purezza della razza e la repressione delle donne. Si tratta di una società basata sull'odio, particolarmente potente sull'Isola di Hattias.

Requisiti: I Membri devono essere guerrieri (di qualunque allineamento) oppure chierici di Vanya neutrali o caotici. I membri sono maschi umani. Tutti i membri (con l'eccezione di quelli che ricoprono ruoli sotto copertura o di spionaggio) devono indossare le uniformi nere con le insegne con il fulmine dorato dei Soldati della Tempesta in ogni momento.

Quota Annuale: 100 mo.

Benefici: Sull'Isola di Hattias, tutti i membri ricevono l'alloggio gratuito (basta solo che si presentino ad una famiglia di contadini e lo richiedano) per sé stessi e per i loro amici. A Città di Thyatis i membri ricevono un alloggio economico all'interno dell'enclave dei Soldati della Tempesta (stessi costi riportati per la Confraternita della Grigia Signora). In tutto l'Impero, i membri ricevono un'assistenza legale gratuita (avvocati gratuiti) per tutti i crimini dei quali potrebbero essere accusati. Tutti i membri ricevono un +4 al tiro per la

reazione da parte degli Hattiani - essi vengono lodati come degli eroi.

Problemi: Il Tempio di Vanya non consente ai suoi chierici di essere dei Soldati della Tempesta, così i chierici di Vanya che si uniscono a questo ordine lo fanno segretamente. I Soldati della Tempesta che vengono riconosciuti come tali ricevono un -2 ai tiri per la reazione effettuati dai Cittadini dell'Impero che non siano di discendenza Thyatiana, Kerendana o Hattiana. I Soldati della Tempesta che compiono avventure, a volte ricevono gli ordini di tradire, rubare o spiare i loro alleati.

I Forestali

Interessi: Questo ordine insegna agli allievi ad utilizzare sia le armi che la magia. I membri dell'ordine sono tutti umani; le donne non vengono accettate. Per diventare un Forestale bisogna unirsi all'ordine per tutta la vita; nel caso in cui si rassegnassero le proprie dimissioni, queste varrebbero anche per quanto concerne il clan elfico dal quale si è stati adottati ed i poteri magici scomparirebbero (in questo caso il personaggio diventerebbe un Guerriero dello stesso livello di esperienza posseduto quando era un Forestale). I Forestali sono amici degli elfi e protettori della natura; essi proteggono dal male le comunità elfiche ed evitano che le altre specie possano distruggere le foreste.

Requisiti: Tutti i membri dell'Ordine devono soddisfare i requisiti di base per diventare Forestali. I membri devono trascorrere un minimo di tre anni (prima che la loro carriera da avventurieri abbia inizio) addestrandosi presso Foreston e Greenheight. I membri possono essere di qualunque allineamento, ma una storia percorsa da azioni malvagie comporterà l'espulsione dall'ordine (e la perdita dei poteri magici).

Quota Annuale: Nessuna. Molti

Forestali donano volontariamente una decima del 10% dei loro introiti alla città di Foreston.

Benefici: Tutti i membri dell'Ordine sono stati adottati da uno dei clan elfici degli elfi Vyalia. Gli elfi offrono un rifugio dalle autorità umane. L'appartenenza al clan elfico permette ai Forestali di vivere tra e come gli elfi; spesso viene loro dato l'accesso a documenti e leggende elfiche che la maggior parte degli umani non avranno mai l'opportunità di vedere.

Problemi: Non tutti i nani provano avversione o diffidano degli elfi, ma quelli che lo fanno reagiscono malamente anche nei confronti dei Forestali riconosciuti in quanto tali - -2 ai tiri per le reazioni. I Forestali vengono spesso pressati da individui esterni perchè rivelino i segreti degli elfi (magie, tradizioni, ecc...); i più rivelano molto poco.

La Sorellanza della Spada

Interessi: La Sorellanza della Spada è un piccolo ordine (con sedi solamente a Città di Thyatis, a Kerendas, Porto Lucinius, Tel Akbir, l'Isola di Mositius, Newkirk sull'Isola dell'Alba e Seagirt sulle Isole della Perla) dedicato all'insegnamento dell'arte della guerra alle donne, in particolare per quelle che hanno avuto difficoltà per il proprio addestramento.

Requisiti: I membri devono essere donne guerriere, ladre o rake, umane o halfling.

Quota Annuale: 100 mo per la normale iscrizione; 500 mo per l'iscrizione con convitto.

Benefici: L'iscrizione all'ordine consente ad un membro di avere libero accesso all'addestramento quotidiano al combattimento che viene svolto continuamente nelle sale dell'ordine e che include la possibilità di addestrarsi con bravi istruttori ed un pasto al giorno. (L'addestramento non consente ad un personaggio di guadagnare livelli senza compiere avventure; tuttavia, risulta sensato che un personaggio raggiunga il 1° livello.) L'ordine fornisce un alloggio economico ai suoi membri (2 mo/giorno per gli umani, pasti compresi, 1 mo/giorno per l'accudimento dei cavalli). L'iscrizione con Convitto indica che il membro può alloggiare in qualunque sede dell'ordine, spostarsi da una sede ad un'altra a sua discrezione, senza alcun costo, per tutto l'anno ed in qualsiasi momento dell'anno; non è incluso il costo per la scuderia del cavallo.

Problemi: Le donne dell'ordine non sono ben volute dagli Hattiani o dagli Ochaleani, che reagiscono nei loro confronti con un -3 e potrebbero infastidire. I Soldati della Tempesta di Hattias sono rinomati per promuovere attacchi segreti contro gruppi

della Sorellanza.

Altri Ordini

Vi sono molti ulteriori ordini all'interno dell'Impero. Se pensate che un nuovo ordine possa essere appropriato per il vostro personaggio, lavorateci sopra e sottoponetelo all'attenzione del vostro DM. Potete stabilire gli interessi, i requisiti ed i benefici dell'ordine; il DM può modificare questi elementi per adattarli alla campagna, scegliere i problemi legati all'ordine e stabilirne i costi annuali.

Gli Ordini Volanti

A Thyatis vi sono anche due ordini combattenti molto specializzati, entrambi con sede nel Ducato di Retebius. Si tratta della Flotta Aerea di Retebius, una branca d'élite dell'esercito imperiale, ed i Cavalieri dell'Aria, un ordine di combattenti non affiliati. Questi ordini si contraddistinguono per il fatto che ogni membro di ciascun ordine si addestra e vola con almeno una creatura volante - pegasi, grifoni, e via dicendo.

La Flotta Aerea di Retebius

Il Ducato di Retebius prende il nome da un chierico Alphatiano che aiutò Thyatis nella sua lotta per l'indipendenza un migliaio di anni fa. Egli inflisse terribili danni agli Alphatiani volando sul dorso di un drago bianco, utilizzando il suo soffio e le sue magie contro le diaboliche navi volanti utilizzate dagli Alphatiani (ed usate ancora oggi). Dopo che la guerra fu vinta, Retebius, grazie ad un finanziamento imperiale (e con il titolo di Duca ricevuto dall'imperatore), fondò i Corpi Aerei di Retebius, una squadra d'élite di aviatori; i Corpi Aerei alla fine crebbero fino ad avere diverse centinaia di guerrieri e mutarono il nome in Flotta Aerea di Retebius.

Interessi: La Flotta Aerea di Retebius si dedica alla protezione aerea di Thyatis, alla crescita militare dell'Impero ed al progresso nello studio delle conoscenze scientifiche aeree. Fornisce una difesa contro le navi volanti Alphatiane e viene utilizzata per le ricognizioni militari.

Requisiti: I membri devono essere Cittadini Thyatiani di 5° livello o superiore. I membri devono entrare a far parte dell'esercito Thyatiano (in ferma per un minimo di sei anni) e superare un corso di addestramento per ufficiali ed un corso di addestramento per il volo di sei mesi. (Il DM potrebbe comprimere questo tempo all'interno della campagna di modo che occupi solo un tempo di gioco molto limitato oppure potrebbe decidere di giocare

I Guerrieri di Thyatis

l'estenuante corso e l'addestramento al volo.) I membri devono possedere o prendere due competenze: Cavalcare ed Addestrare Animali (la tipologia di bestia alla quale vengono assegnati). (Se il personaggio non ha le competenze, potrebbe apprenderle durante i sei mesi di addestramento... ma ciò esaurirebbe la scelta delle successive due competenze.)

Quota Annuale: Nessuna. Una volta terminato l'addestramento da ufficiali, i personaggi diventeranno dei tenenti nell'esercito Thyatiano e riceveranno una paga di 100 mo/mese.

Benefici: In quanto ufficiali dell'esercito, oltre alla paga, i personaggi riceveranno vitto e alloggio (per sé stessi, per i loro parenti stretti e per le cavalcature volanti). Nel momento in cui i personaggi lasceranno l'esercito, questi potranno acquistare le loro cavalcature al prezzo di un animale volante adulto (indicato di seguito). Se la cavalcatura di un personaggio viene uccisa, la Flotta Aerea gliene assegna una nuova.

Problemi: I personaggi fanno parte dell'esercito per almeno sei anni e sono obbligati a seguire gli ordini ed i regolamenti militari. I tesori confiscati dai personaggi della Flotta Aerea appartengono all'esercito. I personaggi non hanno nessuna voce in capitolo riguardo il tipo di bestia che viene loro assegnata; se un eroe vuole un roc ed invece gli viene dato un pegaso, imparerà a cavalcare il pegaso. La Flotta Aerea si comporta in modo severo con gli ufficiali sospettati di aver abusato delle loro cavalcature.

I Cavalieri dell'Aria

Infine, ex membri della Flotta Aerea, avventurieri che avevano già avuto cavalcature volanti e nobili interessati solamente allo "sport" di addestrare mostri volanti, diedero vita alla propria società, i Cavalieri dell'Aria. Vi sono alcune persone che si stanno dando da fare per dare la possibilità di entrare a far parte dei Cavalieri anche agli aviatori che volano sopra oggetti inanimati - scope, tappeti volanti, ecc..., per questo nella tabella che segue vengono riportate anche le informazioni su questi oggetti.

Interessi: I Cavalieri dell'Aria sono una società amatoriale i cui membri amano la compagnia delle bestie volanti, svagarsi viaggiando in volo, l'addestramento al combattimento, ecc... Si tratta anche di un ordine combattente che si erge a difesa di Thyatis in tempo di guerra.

Requisiti: Per essere un membro dei Cavalieri dell'Aria, un eroe deve: (1) Possedere una bestia volante; (2) Avere le competenze Cavalcare ed Addestrare Animali appropriate a questa tipologia di bestia; (3) Avere lo status di Lord, o essere

I Guerrieri di Thyatis

del 9° livello di esperienza; e (4) Avere fondi sufficienti per pagare la quota annuale e prendersi cura della bestia volante.

Quota Annuale: 500 mo.

Benefici: I principali benefici includono l'appartenenza ad una scioietà di alto prestigio, l'individuazione di molti nobili con interessi simili, molte opportunità di compiere avventure (spesso le persone si recano dai Cavalieri dell'Aria per assoldare i

membri mercenari per specifiche missioni); una parte delle quote annuali confluiscono nei premi da assegnare per le competizioni volanti (il Più Agile, il Più Veloce, tornei di combattimento non letale, ecc...).

Problemi: Le spese per la scuderia, il mantenimento e la cura di questi insoliti mostri rappresentano lo svantaggio principale del far parte dei Cavalieri - o, in ogni caso, di possedere un mostro volante.

Creatura o Oggetto Volante: Costi e Caratteristiche

Nella tabella riportata in questa pagina, potrete vedere le caratteristiche reali al volo ed al mantenimento di numerose bestie volanti ed articoli magici.

TABELLA DELLE CAVALCATURE VOLANTI

Creatura o Oggetto Magico	Velocità Aerea (metri per round)	Fattore di Manovrabilità e Decollo	Dadi Vita	Costo: Cucciolo (MO)	Costo: Mantenimento (Mensile)	Moltiplicatore di Costo e di Peso per Attrezzature e Bardature	Trasporto (Peso in Monete)
Drago, Blu				6.600			
" Cucciolo	18	FM 5 (b)	6		60	x5	6.000
" Piccolo	24	FM 3 (b)	9		90	x10	9.000
" Grande	30	FM 1 (b)	13+3		130	x10	13.300
" Enorme	36	FM 1 (b)	18		180	x20	18.000
Drago, Dorato				11.750			
" Cucciolo	18	FM 5 (b)	8		80	x10	8.000
" Piccolo	24	FM 3 (b)	11		110	x10	11.000
" Grande	30	FM 1 (b)	16+3		160	x20	16.300
" Enorme	36	FM 1 (b)	22		220	x20	22.000
Drago, Bianco				4.300			
" Cucciolo	18	FM 5 (b)	3		30	x2	3.000
" Piccolo	24	FM 3 (b)	6		60	x5	6.000
" Grande	30	FM 1 (b)	9		90	x10	9.000
" Enorme	36	FM 1 (b)	12		120	x20	12.000
Drolem	24	FM ½ (b)	20	**	0	x20***	20.000
Oggetti Volanti							
" Scopa	24	FM 3 (a)	n/a	**	0	x2***	4.000
" Tappeto	30*	FM 1 (a)	n/a	**	0	x5***	6.000
" Incantesimo	36	FM 3 (a)	n/a	**	0	n/a	2.000
Grifone	36	FM 1 (b)	7	450	70	x5	7.000
Ippogrifo	36	FM 1 (b)	3+1	250	30	x2	3.100
Pegaso	48	FM 3 (b)	3+2	125	20	x1	3.300
Roc				6.250			
" Piccolo	48	FM 1 (b)	6		60	x5	6.000
" Grande	48	FM ½ (b)	12		120	x10	12.000
" Gigantesco	48	FM ½ (b)	36		360	x20	36.000
Sfinge	36	FM 1 (b)	12	5.625	120	x10	12.000

* Queste velocità sono calcolate per una creatura o oggetto volante di dimensione umana e la sua attrezzatura (circa 2.000 mon di peso). Per le velocità con un peso maggiore, consultare la sezione I Tesori del vostro *Manuale delle Regole Expert*.

** Questi oggetti non hanno nessuna "forma giovane." Devono essere acquisiti attraverso le avventure o con mezzi comuni nel corso della vostra campagna. I drolem devono essere creati come descritto nel *Libro del Master del Set Companion*.

*** Questi oggetti non possono indossare bardature, ma possono avere delle gualdrappe, delle bisacce, delle briglie, ecc...

(a) La cavalcatura o oggetto volante fluttua magicamente direttamente in volo, senza difficoltà nel decollo; può librarsi senza difficoltà.

(b) La cavalcatura sbatte le ali per decollare; può essere ostacolata dagli spazi ristretti o fermata se le ali vengono immobilizzate o ferite; può librarsi con difficoltà (controllo sulla competenza con -3), preferisce volteggiare.

Note sull'Intestazione della Colonna

La colonna *Velocità Aerea*, mostra la normale velocità in volo in metri per round. Per ottenere la velocità per turno, moltiplicare per 3.

Il *Fattore di Manovrabilità* determina la manovrabilità della cavalcatura in volo. Più il numero è alto e più la cavalcatura risulta manovrabile. Il DM possiede le regole per il movimento in volo e vi spiegherà tutto nel momento in cui inizierete a volare.

Il *Decollo* determina la facilità con la quale la cavalcatura riesce a lanciarsi in volo, a seconda delle note in calce riportate in fondo alla tabella.

I *Dadi Vita* sono il normale punteggio di DV della cavalcatura. Qui sono riportati tutti insieme tutti i Dadi Vita dei draghi che normalmente sono sparsi nei diversi libri.

Costo: Cucciolo (MO) indica il prezzo in mo per acquistare una di queste cavalcature quando sono nel loro stadio infantile - un cucciolo di grifone, un uovo di drago. Per addestrare una di queste bestie in modo

da poterle cavalcare, è necessario che le possediate da quando sono giovani e che le addestrate voi stessi. Animali di questo tipo, addestrati dall'uomo, non possono apprendere gli incantesimi; un drago dorato o una sfinge addestrati per diventare dei mostri da calvacare non avranno mai i normali incantesimi della loro specie.

Costo: Mantenimento (Mensile) indica il denaro necessario per mantenere in vita ed in buona salute la cavalcatura; il costo è mensile e serve per nutrire e dare riparo alla bestia.

Il *Moltiplicatore di Costo e di Peso per Attrezzature e Bardature* determina la quantità di attrezzature come bardature, gualdrappe, bisacce, ecc... Per determinare il prezzo di una bardatura, vedere pagina 15 del *Libro del Giocatore del Set Master*, mentre per il normale equipaggiamento, vedere pagina 20 del *Manuale delle Regole Expert*, ma bisogna aggiornare i valori del costo e dell'ingombro con il moltiplicatore qui riportato.

Esempio: Volete acquistare una bardatura di cuoio per il vostro Roc Grande. Guardando nel Libro del Giocatore del Set Master una normale bardatura di cuoio costa 40 mo e pesa 200 mon. Il Roc Grande ha un moltiplicatore x10. Pertanto, una bardatura di cuoio per un Roc Grande costerà 400 mo e peserà 2.500 mon. Pesa di più perchè bisogna coprire una parte di uccello più grande rispetto ad un cavallo; e costa di più perchè deve essere fatta su misura in modo da proteggere l'uccello il più possibile (testa, petto, ecc...) senza interferire con il volo.

Trasporto (Peso in Monete) indica il peso che la bestia può trasportare sul suo dorso. Si stima che un essere umano più l'equipaggiamento abbia un peso di 2.000 mon. Non perdetevi tempo a dire "Il mio elfo pesa solo 45 kg e porta con sé poca roba." Si tratta di un valore medio. Se una bestia può trasportare 2.000 mon di peso, può trasportare in volo un personaggio ed una quantità ragionevole di equipaggiamento personale.

Arruolamento nella Flotta Aerea di Retebius

Se i personaggi desiderano entrare a far parte della Flotta Aerea di Retebius, dovranno solo soddisfare le specifiche riportate in precedenza ed arruolarsi. Ciascun membro nuovo dovrà tirare un d100 e confrontarne il risultato con la tabella che segue per vedere quale tipo di bestia gli verrà assegnata:

Tiro d100	Bestia Assegnata
01-50	Pegaso
51-75	Ippogrifo
76-85	Grifone
86-95	Sfinge
96-97	Drago Bianco
98	Drago Blu
99	Roc
00	Drago Dorato

All'interno della Flotta Aerea, i pegasi e gli ippogrifi rappresentano la cavalleria standard. I Grifoni e le sfingi agiscono come cavalleria d'élite - i ranger dell'aria. I draghi servono per terrorizzare, volano per lunghe distanze e sono dei terrificanti combattenti, sia in aria che sul terreno. I roc sono il commando di bombardieri - caricati con pietre o barili di liquidi infiammabili che possono essere rilasciati sopra i bersagli.

Arruolamento nei Cavalieri dell'Aria

Entrare a far parte dei Cavalieri dell'Aria è molto più facile; basta soddisfare i requisiti di appartenenza e pagare le quote annuali.

Allevare una Bestia Volante

Per essere in grado di volare in groppa ad una bestia di questo tipo ed utilizzarla come cavalcatura, bisogna allevarla da quando è piccola. È necessario avere una competenza Addestrare Animali. Nessuno può addestrare un animale per voi ed il DM non dovrebbe consentire che un singolo personaggio possa allevare più di quattro animali contemporaneamente.

Un animale giovane inizia con un terzo dei Dadi Vita di uno maturo - con un minimo di 1 DV. Gli animali crescono ad un ritmo di 2 DV all'anno. (Di conseguenza, una bestia che normalmente possiede 3 DV raggiungerà il completo sviluppo dopo un anno.) Il roc rappresenta un'eccezione; da pulcino inizia con un sesto dei DV di un roc adulto.

Durante il primo anno di crescita, l'animale non potrà essere cavalcato - l'addestratore gli insegnerà a volare (su una corda legata), ma la bestia sarà troppo giovane per essere montata. Quando arriverà

alla piena maturazione potrà iniziare a trasportare piloti e passeggeri.

(Per determinare l'ammontare del peso che una bestia volante può trasportare, moltiplicate i suoi Dadi Vita per 1.000 mon - senza calcolare gli eventuali più nei DV.)

Nella Flotta Aerea di Retebius, il personaggio non deve pagare per il mantenimento della bestia. Nei Cavalieri dell'Aria, la bestia è di proprietà del personaggio e quindi questi deve pagare per il suo mantenimento, pagando il costo mensile riportato nella colonna "Costo: Mantenimento" della tabella. Se non riesce a pagare l'importo, l'animale sarà affamato o senza riparo e potrebbe morire o tornare allo stato selvatico e volare via per sempre.

L'animale viene considerato pienamente addestrato alle mansioni di volo all'età di due anni ed è a quel punto che le campagne in cui vengono affrontate solo avventure con i corpi di volo sono solite iniziare.

La Scheda

Chiedete al vostro DM le fotocopie della Scheda dei Mostri Volanti. Quando al vostro personaggio viene assegnata una bestia volante, potete annotare sulla scheda tutte le statistiche e le abilità della bestia. Alcune di queste informazioni scaturiscono dalla tabella riportata nella pagina precedente; alcune provengono dalle normali sezioni dei "Mostri" riportate nei manuali delle regole di D&D®.

Inoltre, sulla scheda è riportata una tabella di manovrabilità quando le bestie volano in combattimento. Le regole relative all'utilizzo della tabella vengono riportate nella Guida del DM di questo supplemento.

Le Regole per le Creature Volanti

Le regole complete per la guida degli animali volanti in guerra e pace sono riportate nel *Libro Primo*. Per vostra informazione, qui vi riportiamo un loro breve riassunto; per ulteriori dettagli chiedete al vostro DM. Questi potrebbe volere che leggete le regole complete dal *Libro Primo*.

(1) La velocità di movimento per round delle bestie volanti è stata riportata nella tabella sotto la voce Velocità Aerea. una bestia volante può volare ogni round ad una velocità pari (o inferiore) alla sua massima Velocità Aerea.

(2) Le bestie volanti possono compiere un numero di manovre per round pari al punteggio del loro Fattore di Manovrabilità (FM). Un drago cucciolo può compiere manovre fino a cinque volte per round; un roc gigantesco può compiere un terzo di manovra per round (ovvero, una manovra ogni tre round).

I Guerrieri di Thyatis

(3) Ogni manovra può essere compiuta spostandosi lateralmente (virata) di 30 gradi o 60 gradi o in ascensione o in picchiata.

(4) Ogni bestia deve volare per almeno 3 metri tra una manovra e l'altra.

(5) La prima manovra di ogni round è "gratuita" - sicura. Le manovre successive all'interno dello stesso round o le manovre pericolose o di circostanza, necessitano che il cavaliere effettui un controllo su una competenza in Cavalcare. Un fallimento può comportare che la bestia inizi a compiere errori nel volo, che il cavaliere cada dalla sella, o molti altri possibili risultati.

Queste sono le regole basilari; il DM ha la serie completa delle regole, comprese quelle per le cadute da grandi altezze o per le bestie che subiscono dei danni durante un combattimento aereo.

Equipaggiamento Speciale: L'Ombrello-Paracadute

I membri dei Cavalieri dell'Aria e della Flotta Aerea di Retebius necessitano di alcune attrezzature speciali per la loro sicurezza. Innanzitutto, una buona idea è quella che l'aviatore riesca in qualche modo a raggiungere in sicurezza il terreno nel caso in cui la sua bestia volante venisse uccisa o se il cavaliere dovesse venire sbalzato via dal suo dorso. Sia la Flotta Aerea che i Cavalieri dell'Aria costruiscono un oggetto magico di questo tipo.

L'Ombrello-Paracadute. Costo: 500 mo. L'Ombrello-Paracadute appare come un grande ombrellone che viene indossato sulla schiena dall'aviatore, come una cintura da spada. Se l'aviatore viene scagliato in aria, gli basta tirare fuori l'Ombrello-Paracadute e premere il pulsante sul suo manico. Una parte dell'ombrello si aprirà e farà magicamente in modo che il suo possessore scenda fino al terreno; l'aviatore dovrà solo tenersi aggrappato al suo manico per tenersi stretta la vita.

Nel momento in cui ci si avvicina al suolo, il Personaggio Giocante deve tirare 1d20; se il risultato del tiro sarà 1, subirà 2d6 di danno per colpa di un brutto atterraggio, ma altrimenti, arriverà a terra incolume. (Se utilizzate le tabelle sulle Velocità di Caduta riportate nel *Libro Primo*, l'Ombrello-Paracadute fa scendere le persone ad una velocità di circa 305 metri/minuto o di circa 50 metri/round, con un po' di ulteriore decelerazione alla fine; quando viene tirato un 1, vuol dire che quell'ultimo tratto di decelerazione non ha avuto effetto.)

Gli Ombrelli-Paracadute sono venduti in una varietà di colori e disegni. Normalmente, questi oggetti non vengono venduti alle persone al di fuori dei due ordini.

I Guerrieri di Thyatis



Ulteriore Equipaggiamento Speciale: Il Respiratore

Non sono molte le bestie che possono volare ad altezze tali in cui gli umani non riescono a respirare, ma i roc ed i draghi possono farlo ed i loro piloti per potere respirare devono avere degli speciali **Respiratori**.

Il Respiratore si inserisce nell'apertura frontale di un elmo aperto oppure può essere indossato senza elmo. Assomiglia ad un paio di occhiali di grandi dimensioni (che proteggono gli occhi del pilota dal freddo e dai venti d'alta quota) collegati ad una specie di proboscide di elefante che si inserisce nella parte inferiore del viso. Questo oggetto di pelle è stato incantato con incantesimo *crea aria* (vedere *Libro Terzo*) di modo che chi lo indossa può respirare a qualsiasi altitudine in cui vi sia dell'aria.

Il Respiratore costa 3.000 mo.

Ulteriore Equipaggiamento Speciale: La Bardatura per Bestie Volanti

Abbiamo parlato in precedenza delle bardature per le bestie volanti. Qui vi diciamo come si acquista.

Bardatura Bestia	Effetto sulla CA	Costo Base	Ingomb. Base
Cuoio*	Nessuno	40	250
a Scaglie*	-1 a CA	75	400
di Maglia	-2 a CA	150	600
Laminata*	-3 a CA	400	1.500
di Piastre*	-4 a CA	500	3.000
da Battaglia*	-5 a CA	600	4.000
da Torneo*	-7 a CA	700	5.000

*: Dal *Libro del Giocatore del Set Master*

Per acquistare la bardatura per la vostra bestia volante, selezionate uno di questi tipi di bardature. Applicate il suo "Effetto sulla CA" alla CA della vostra bestia. (Esempio: Un Grifone normalmente ha CA 5, indossando una bardatura di Maglia dovrebbe avere CA 3.)

Per calcolare il costo e l'ingombro della bardatura, prendete il Costo Base e l'Ingombro Base sopra riportati e moltiplicateli per il "Moltiplicatore di Costo e di Peso" della Tabella dei Mostri Volanti riportata in precedenza. (Esempio: Per una bardatura di Maglia acquistata per un grifone si parte da 150 mo e da un Ingombro di 600 mo. Il moltiplicatore relativo al grifone riportato nell'altra tabella equivale a x5. La bardatura di maglia del grifone costerà 750 mo ed avrà un Ingombro di 3.000 mon).

Regole Opzionali per Armature e Danni

In questo paragrafo vengono riportate alcune regole opzionali che, se il vostro DM le approva, potrete utilizzare nella campagna. Si tratta di regole opzionali che cambieranno il modo in cui viene gestito il combattimento all'interno della vostra campagna. La cosa migliore da fare, sarebbe quella di imparare queste linee guida, giocare alcuni combattimenti con personaggi che non figurano realmente all'interno della campagna e poi decidere insieme al DM se utilizzarle o meno. Con questa serie di regole, si applicano le seguenti linee guida generali:

(1) Si tira ancora 1d20 per determinare se si colpisce o meno la Classe dell'Armatura del bersaglio.

(2) Ora, la Classe dell'Armatura viene determinata solamente dallo scudo del personaggio, dai bonus della Destrezza e da alcuni oggetti magici; la sua armatura corporea non figura nell'equazione.

(3) L'Armatura Corporea, invece di migliorare la Classe dell'Armatura del personaggio, sottrae semplicemente un certo numero di danni dall'ammontare dei danni inflitti.

Ricalcolo della Classe dell'Armatura

Per calcolare la Classe dell'Armatura del vostro personaggio con queste regole dovete fare in questo modo:

(1) Si parte con CA 9. Se un oggetto magico conferisce una CA iniziale diversa, allora iniziate con quel punteggio.

(2) Applicate il bonus (o la penalità) per il suo punteggio di Destrezza.

(3) Applicate il bonus per lo scudo utilizzato, secondo la tabella che segue.

(4) Applicate i bonus derivanti da eventuali oggetti magici o incantesimi che si stanno utilizzando.

Il risultato sarà la sua CA. Il punteggio risultante dovrebbe essere più basso di quello che dovrebbe essere secondo le normali regole.

Gli Scudi

Qui vengono riportati diversi tipi di scudi, di varie dimensioni, pesi e costi.

Regole di Combattimento Opzionali:

Nuovi Valori di CA degli Scudi

SCUDO	CA	COSTO	ING.
Scudo Piccolo	-1	5	50
Scudo Medio	-2	10	100
Scudo Grande	-3	15	200
Scudo a Torre	-4	25	300

Gli esempi di scudi piccoli comprendono i brocchieri utilizzati durante il Rinascimento Europeo, in particolare all'apice della scherma. Gli scudi medi includono i classici scudi rotondi (come gli scudi dei Vichinghi) e gli scudi medievali della fanteria. Gli scudi grandi includono lo scudo kite (aquilone) dei cavalieri medievali. Lo scudo a torre è uno scudo enorme che protegge dal naso alle caviglie ed è meglio noto come lo scudo utilizzato

nell'*Iliade* e nell'*Odissea*.

Lo scudo non offre alcun beneficio sulla CA dell'utilizzatore contro gli attacchi provenienti da dietro.

Il Valore dell'Armatura

Con queste regole opzionali, l'armatura non migliora la vostra CA... riduce l'ammontare dei danni subiti da chi la indossa. L'ammontare dei danni che l'armatura riduce al suo indossatore viene chiamato Valore dell'Armatura (VA). Quando un personaggio che indossa un'armatura viene colpito da un attacco, subisce sempre un punto di danno dovuto all'impatto o alla perforazione dell'armatura. Dopo di questo, bisogna sottrarre il VA al resto del danno apportato dall'attacco. Il VA deve essere sottratto da ogni attacco distinto.

Il VA non riduce i danni da caduta o alcuni tipi di magie descritte più avanti nel paragrafo "Incantesimi Magici."

Le Armature

Armatura	Valore Dell'Armatura	Costo	Ing.
Cuoio	2	20	200
Scaglie*	3	30	300
Maglia	4	40	400
Bande O.*	5	50	450
Piastre	6	60	500
Completa	7	250	750

*: Dal Libro del Giocatore del Set Companion

** : Dal Libro del Giocatore del Set Master

*** ndt. Nell'ultima riga, nella versione originale in inglese, questa armatura viene chiamata "Suit Armor" che si traduce con "Armatura" intesa come completa. Invece nella traduzione italiana a cura della Editrice Giochi, viene tradotta come "Armatura di Metallo." Anche se normalmente i termini qui utilizzati sono quelli presenti nelle traduzioni ufficiali, in questo caso si è preferito tradurre con "Armatura Completa."

Esempio: Theodosius brandisce una spada contro Lucian che indossa una corazza di piastre; quest'ultimo, ha una CA di 9 ed un VA di 6. Theodosius colpisce ed infligge 8 punti di danno con la sua spada. Il primo punto di danno supera l'armatura. Il VA di 6 di Lucian toglie 6 punti di danno. Quindi resta un ulteriore punto di danno che supera l'armatura. Theodosius ha inflitto a Lucian 2 punti di danno - oltre quelli assorbiti dall'Armatura.

Le Bardature

Per le bardature per i cavalli si segue lo stesso schema. I cavalli hanno al naturale una CA di 7, per questo tutti i cavalli nei quali vi imbatteverete avranno sempre un CA di 7, anche se indossano una bardatura. Comunque, la bardatura avrà un Valore dell'Armatura.

Armatura	Valore Dell'Armatura	Costo	Ing.
Cuoio*	1	40	250
a Scaglie*	2	75	400
di Maglia	3	150	600
Laminata*	4	400	1.500
di Piastre*	5	500	3.000
da Battaglia*	6	600	4.000
da Torneo*	7	700	5.000

*: Dal Libro del Giocatore del Set Master

Colpi Violenti

Qualunque Tiro per Colpire (che con il tiro del dado più i modificatori) raggiunga un punteggio di 20 colpisce in automatico - sempre che sia possibile colpire il bersaglio. Inoltre, se si effettua un Tiro per Colpire al naturale (senza modifiche) di 18, e si colpisce l'avversario, l'arma farà il danno massimo possibile - senza bisogno di tirare. Ad esempio, utilizzando una spada lunga da 1d8, quest'ultima causerà automaticamente 8 punti di danno più il bonus della Forza del personaggio.

Se si effettua un Tiro per Colpire al naturale (senza modifiche) di 19, e si colpisce l'avversario, l'arma farà il massimo danno possibile - e supererà completamente l'armatura (perforandola, trovando un varco, ecc...). Contro questo attacco non si applica il VA.

Se si effettua un Tiro per Colpire al naturale (senza modifiche) di 20, e si colpisce l'avversario, l'arma supererà completamente l'armatura proprio come nel caso di un punteggio di 19 - e causerà il doppio del massimo danno possibile indicato per quell'arma. Se si utilizza una normale spada lunga da 1d8, questa causerà 16 punti di danno.

Armature e Scudi Magici

Il bonus delle armature magiche non si aggiunge al Valore dell'Armatura - comunque, si aggiunge alla Classe dell'Armatura. Una Corazza di Maglia +2 darebbe una CA di 3 ed un VA di 4.

Gli scudi magici aggiungono ancora il loro bonus alla Classe dell'Armatura. Inoltre, il loro bonus magico viene utilizzato come un più al Tiro per Bloccare (spiegato più avanti all'interno di questa sezione).

Archi e Balestre

Con queste nuove regole, archi e balestre hanno alcuni speciali benefici contro le armature - le armature subiscono solo la metà del danno - un valore ridotto (arrotondato per difetto) - contro archi e balestre. Frece e dardi sono ottimi per perforare le armature.

Quindi, se indossate una corazza a bande orizzontali (VA 5) e qualcuno vi scocca contro una freccia e vi colpisce, contro

I Guerrieri di Thyatis

quella freccia, la vostra armatura agirà solo come se avesse VA 2.

Combattimento per i Mostri Corazzati

Se si utilizza questa variante delle regole, il DM potrebbe decidere di rivedere i mostri e le relative CA. I mostri che hanno un valore elevato di CA, perchè si suppone che abbiano una spessa pelle coriacea, e quelli che non possono essere colpiti senza l'ausilio di armi magiche, dovrebbero subire delle modifiche alla propria CA.

Conferite ad un mostro che si suppone che abbia una spessa pelle coriacea il Valore dell'Armatura corrispondente all'attuale CA. Se un mostro ha una CA di 5, corrispondente nel gioco normale ad una corazza di maglia, conferitegli una CA di 9 (come per gli uomini comuni) ed un Valore dell'Armatura di 4 (come avviene con la corazza di maglia in questo sistema).

Se un mostro non può essere danneggiato da armi che non siano incantate, la cosa non cambierà; l'immunità è l'immunità.

Se un mostro sembra che abbia la sua elevata CA per via della sua rapidità ed agilità, questo manterrà la sua vecchia CA e riceverà un punteggio di VA basso, se non addirittura equivalente a zero.

Oggetti Magici

Gli oggetti magici che, nel gioco normale, migliorano la CA di colui che li indossa (come l'*anello di protezione*), in questo sistema fanno esattamente la stessa cosa. Questi oggetti non migliorano il Valore dell'Armatura.

Incantesimi Magici

Alcuni incantesimi da combattimento sono influenzati dal Valore dell'Armatura; alcuni altri non lo sono. Il danno causato da questi incantesimi viene ridotto dal Valore dell'Armatura: (Chierici) (3°) *incantesimo del colpire*, (6°) *barriera*; (Maghi) (1°) *dardo incantato*, (3°) *palla di fuoco*, (4°) *tempesta/muro di ghiaccio*, *muro di fuoco*, (7°) *palla di fuoco ad effetto ritardato*, *spada*, (9°) *pioggia di meteore*, *prisma*.

L'armatura, come per i normali attacchi, viene superata dal primo punto di danno proveniente da qualunque attacco magico, anche se riesce a fermare il resto dell'attacco.

Il danno derivante da questi incantesimi non viene ridotto dal Valore dell'Armatura:

(Chierici) (1°) *cura/infliggi ferite leggere*, (4°) *cura/infliggi ferite gravi*, (5°) *dito della morte*, *cura/infliggi ferite critiche*, (6°) *guarigione*, (7°) *parola sacra*, *resurrezione integrale*, *obliterare*, *ristorazione/sottrai vita*; (Maghi) (3°) *fulmine magico*, (5°)

I Guerrieri di Thyatis

nube mortale, (6°) incantesimo della morte, disintegrazione, (7°) parola incapacitante, (8°) nube esplosiva, parola accecante, simbolo, (9°) parola mortale, cura, desiderio; (Druidi) (2°) scalda metalli, (3°) evoca fulmini, (7°) morte volante.

Gli incantesimi degli sciamani e dei wicca corrispondono a quelli degli altri maghi e chierici, così potete utilizzare le linee guida per l'incantesimo specifico quando un wicca o uno sciamano compie un attacco.

Gli attacchi compiuti dai mostri evocati solitamente vengono influenzati dal Valore dell'Armatura, tranne quando questi attacchi corrispondono agli incantesimi che aggirano il Valore dell'Armatura.

Gli incantesimi che migliorano la Classe dell'Armatura di un personaggio, come *scudo magico*, fanno esattamente questo; non concedono un Valore dell'Armatura.

Cosa Succede con Queste Regole nella Vostra Campagna

Se utilizzate queste regole:

(1) La gente colpirà e verrà colpita più spesso in combattimento. Le Classi dell'Armatura saranno più basse, così sarà più facile che i colpi vadano a segno. Questa sarà una cosa positiva per i personaggi di livello più basso; essi saranno più efficienti in combattimento.

(2) I combattimenti richiederanno più tempo.

(3) I Guerrieri, in particolare quelli pesantemente corazzati, saranno un po' più competitivi contro i mostri.

Le Armature Variabili e gli Orchetti di Thar

Se State utilizzando l'ATL 5, *Gli Orchetti di Thar*, e se state utilizzando anche le regole speciali per le armature presenti in quel supplemento, potete utilizzarle con queste regole opzionali per armature. Vi sono due modi per farlo, il Modo Semplice (in modo che sia idoneo per i personaggi umanoidi) ed il Modo Complicato (che non è poi così complicato).

Il Modo Semplice

Per il vostro personaggio umanoide con pezzi di armatura malassortiti, calcolate esattamente la sua Classe dell'Armatura come descritto nella *Guida per i Giocatori dell'ATL 5*, pagina 44.

Una volta fatto questo, sostituite il Valore dell'Armatura con quello della Classe dell'Armatura nel modo seguente:

CA 7 = VA 2

CA 6 = VA 3

CA 5 = VA 4

CA 4 = VA 5

CA 3 = VA 6

Questo è il Modo Semplice.

Il Modo Complicato

Il modo complicato consiste nell'indossare i pezzi di armatura malassortiti e ricevere un Valore dell'Armatura legato alla tipologia dei pezzi di armatura utilizzati - ma solo sulle parti del corpo che essi proteggono.

Quando si mette in scena un combattimento, bisogna tirare 1d20 e cercare il risultato sulla tabella sottostante in modo da vedere quale parte del corpo viene colpita.

d20	Area Colpita
1-2	Scudo
3	Testa
4	Torso
5-6	Spalla*
7-8	Avambraccio*
9	Gomito*
10-11	Parte Inferiore Braccio*
12	Mano*
13-14	Vita e Parte Posteriore
15-16	Coscia*
17	Ginocchio*
18-19	Parte Inferiore Gamba*
20	Piede*

* Tirare 1d6. 1-3 = sinistra, 4-6 = destra.

Ciascun pezzo di armatura malassortito dovrebbe avere il Valore dell'Armatura corrispondente al tipo di armatura dalla quale proviene. Ecco un esempio di come funziona:

Esempio: Urghath l'Orchetto, dall'esempio dell'ATL 5, ha una protezione di maglia per la testa, una protezione a piastre per la spalla e due protezioni di cuoio per le braccia. Ciò significa che ha una Maglia (VA 4) in corrispondenza dell'area 3, Piastre (VA 6) in corrispondenza dell'area 5-6 (si presume che sia la spalla destra) e Cuoio (VA 2) in corrispondenza delle due braccia - diciamo che appartengono entrambi all'area 10-11. Urghath tira dei fendenti molto alti in direzione di Sir Glisterodosian e colpisce sulla superficie di acciaio per circa mezzora. Alla fine il cavaliere risponde ai colpi. Egli brandisce la sua spada e colpisce. Tira per stabilire l'area colpita con un d20 ed ottiene un 5 - spalla. Tira 1d6 per vedere quale spalla ha colpito ed ottiene un 4 - spalla destra. Urghath è pesantemente corazzato sulla spalla destra e per questo può utilizzare il suo VA di 6 contro i danni causati dalla spada di Glisterodosian. Sir G. tira 12 punti di danno. Il primo attraversa automaticamente l'armatura; i successivi vengono fermati

dalla robusta spalliera di Urghath; i rimanenti 5 attraversano l'armatura. Urghath subisce 6 punti di danno anziché 12. Festeggia; esulta. Ma dal momento che ha solamente 5 Punti Ferita iniziali, muore.

Regole di Combattimento Opzionali

Le Manovre di Combattimento

Nel *Libro del Giocatore del Set Companion* vengono introdotte alcune Opzioni di Combattimento dei Guerrieri (pagina 18), ma sono limitate ai guerrieri con lo status di paladino, cavaliere o vendicatore - ovvero per i guerrieri con un'esperienza al livello del Titolo. Ebbene, voi ed il vostro DM potreste concedere l'utilizzo di opzioni simili a quelle a chiunque venga addestrato nel combattimento - fin dal 1° livello. Questo renderà il combattimento più eccitante e versatile.

Le Manovre

Grazie a queste regole, i personaggi disarmati o in combattimento corpo a corpo possono utilizzare una delle quattro differenti manovre di attacco. Queste manovre vengono chiamate Attacco, Parata, Schivata e Disarmare.

Attacco: Si tratta della manovra di combattimento che conoscete da anni. Colpite il vostro avversario con la mano o con una qualunque arma impugnata.

Parata: Con questa manovra bloccate l'attacco in arrivo (anche se non si può parare un attacco con un proiettile). Per Parare, bisogna effettuare normalmente il Tiro per Colpire. Se il risultato del vostro tiro indica che avete colpito, vuol dire che avete Parato l'attacco: avete intercettato il suo attacco con l'arma o con lo scudo; nessun danno è stato arrecato. (Un uomo disarmato può bloccare normalmente l'attacco di un altro uomo disarmato; un uomo disarmato potrebbe anche bloccare l'attacco di uno armato, utilizzando la propria mano come se fosse un'arma impugnata, ma senza armi, tuttavia la parata del personaggio avrebbe un -4 a colpire.)

Schivata: Quando un guerriero utilizza questa opzione di combattimento, non può attaccare - può solo provare a Schivare l'attacco in arrivo. La sua CA viene migliorata di 5 punti contro l'attacco che il personaggio ha dichiarato di volere provare a schivare. La sua CA viene migliorata di 3 punti contro qualunque attacco gli venga portato contro che il personaggio sia in grado di conoscere. La sua CA viene migliorata di 1 punto contro qualunque altro attacco del quale il personaggio non sia a

I Guerrieri di Thyatis

conoscenza. Questo bonus alla CA dura fino al termine del round; all'inizio del round successivo, non avrà più effetto.

Disarmare: Questa manovra può essere utilizzata solo nei confronti di un avversario che stia utilizzando un'arma ad una sola mano. Gli artiglieri naturali non possono essere disarmati. Le armi a due mani possono essere disarmate, ma senza farle volare - una mano manterrà ancora l'arma ed il suo possessore dovrà semplicemente impugnarla di nuovo.

Per Disarmare, l'attaccante deve effettuare un normale Tiro per Colpire. Se colpisce, la vittima deve tirare 1d20. Bisogna sottrarre i propri bonus per la Destrezza ed aggiungere al tiro i bonus della Destrezza dell'attaccante. Se il risultato è superiore al punteggio della Destrezza della vittima, la vittima verrà Disarmata.

Esempio: Anaxibius, Destrezza 18, prova a Disarmare Alexandros che ha un punteggio di Destrezza di 12. Anaxibius Tira per Colpire e colpisce. A questo punto Alexandros deve tirare 1d20. Il risultato del suo tiro è un 10. Egli sottrae il bonus della propria Destrezza (0) dal tiro; aggiunge il bonus della Destrezza (3) di Anaxibius al tiro. Il risultato, 13, supera il punteggio della sua Destrezza. L'attacco fa cadere la spada.

Quando si recupera un'arma caduta dopo essere stati disarmati, il personaggio, per farlo, deve Arretrare (come descritto nel Set Base di D&D®). Qualora l'arma sia caduta in una buca o sia stata raccolta da qualcun altro, l'arma non potrà essere recuperata facilmente.

Modifiche alla Sequenza di Combattimento

Se utilizzate queste manovre, è necessario apportare una piccola modifica alla Sequenza di Combattimento.

Nella fase "Scelta dei Bersagli" della Sequenza di Combattimento, il gruppo o il personaggio con l'iniziativa sceglie il suo bersaglio - ed in quel momento dichiara la sua manovra. Allo stesso tempo, il bersaglio, se è a conoscenza dell'attacco, e se non ha ancora compiuto la sua azione in quel round, può decidere di compiere la manovra Parata o Schivata. Se il bersaglio ha già compiuto la sua azione in quel round, non può scegliere di Schivare o Parare.

L'attaccante effettua il suo attacco ("Effettua il Tiro per Colpire; Tira i Danni per l'Attacco"). Se il difensore ha scelto la manovra Schivata, la sua CA subisce delle modifiche contro questo attacco; se è stata scelta la manovra Parata, si può provare a Parare l'attacco.

Attacchi Multipli

Se state utilizzando le regole del *Set Companion*, i vostri personaggi otterranno gli Attacchi Multipli ai livelli di esperienza più alti.

Se volete utilizzare gli Attacchi Multipli con le regole opzionali per le manovre riportate in questo capitolo, dovete effettuare le seguenti modifiche alle regole per gli Attacchi Multipli.

Quando si utilizza il regolamento per gli Attacchi Multipli con queste regole opzionali per le manovre, il personaggio ha i suoi Attacchi Multipli in ogni round - a prescindere dal fatto che riesca a colpire il suo avversario con un risultato di 2 o meno. In teoria, un personaggio con quattro attacchi per round potrebbe scegliere di effettuare quattro manovre di Attacco (concentrandole su un avversario o dividendole tra essi) o effettuare due manovre di Attacchi e due per Disarmare, o effettuare una manovra di Attacco, una per Disarmare, una Schivata ed una Parata - vi sono molte combinazioni possibili da scegliere.

Le Altre Manovre Companion

Anche se la manovra Schiantare, riportata nella stessa sezione del *Libro del Giocatore del Set Companion*, in realtà dovrebbe essere lasciata ai guerrieri del livello del Titolo, la Parata può essere utilizzata da chiunque.

Il Combattimento Gladiatorio

Il Combattimento Gladiatorio è uno stile di combattimento a due, in cui spesso vengono utilizzate delle armi esotiche, progettato per la sua spettacolarità. Ciò non lo rende meno mortale rispetto ad un combattimento normale. In genere, i gladiatori di Thyatis utilizzano una delle seguenti armi o combinazioni di armi alla volta:

- Spada lunga e scudo
- Spada corta e scudo
- Rete e tridente
- Rete e spada corta
- Spada lunga e frusta
- Due cesti
- Due spade corte
- Due spade lunghe
- Lancia
- Alabarda
- Ascia Lunga

Scudi puntuti, scudi laminati, scudi lanceolati e scudi dentati potrebbero essere sostituiti al posto dei normali scudi in qualunque combinazione di armi nella quale si utilizzano degli scudi.

Occasionalmente, vengono utilizzate

anche altre armi. Ad un criminale condannato, nel momento in cui viene lasciato a combattere con un leone, potrebbe essere dato un pugnale. Un nano gladiatore potrebbe preferire un'accetta.

I due avversari non devono avere le stesse tipologie di armi. Nei duelli vi sono spesso avversari armati con tipologie di armi differenti - o che si confrontano contro animali selvatici o mostri.

Spade corte, lance, spade lunghe (conosciute anche come spade normali) e scudi sono riportati nel *Manuale del Giocatore del Set Base*. La rete, la frusta ed il tridente sono stati aggiunti nel *Libro del Giocatore del Set Companion*. L'alabarda e l'ascia lunga sono stati inseriti nel *Libro del Giocatore del Set Master*, al cui interno sono riportate anche ulteriori informazioni su tutte le armi. In questa sezione parleremo dei cesti e della tecnica a due mani.

Il Cestus

Il cestus (plurale: cesti) è una sorta di striscia di cuoio o di guanto avvolto intorno alla mano; ha gli angoli ruvidi e taglienti sulla parte posteriore, di modo che un attacco sferrato col pugno possa infliggere più danni ad un avversario. In termini di gioco di D&D®, il cestus è un'arma da 1d3 (1-3), con il bonus della Forza che viene normalmente aggiunto al danno dell'arma.

Utilizzando le informazioni riportate nel *Libro del Giocatore del Set Master*, il cestus appare più o meno così:

CESTUS	BS 1-3	Nessun Malus/2° Mano
(P=H)	AB 1d4+1	
①†*	EX 2-8	
CST: 5 mo	AV 2d4+1	
ING: 10 mo	MS 3d4	

La Tecnica a Due Mani

Spesso i gladiatori utilizzano un'arma a due mani o un'arma per ogni mano. Un guerriero che utilizzi un'arma per ogni mano, dovrà dire al DM con quale mano utilizza ciascuna arma - una verrà impugnata con la mano principale e l'altra con la mano secondaria. Se siete destrorsi, allora la vostra mano principale sarà la destra. Non potete scegliere semplicemente di essere ambidestri e di non avere una mano secondaria... anche se, con il permesso del DM, potreste utilizzare due Scelte delle Competenze (dalla sezione Competenze Generali) per essere ambidestri.

Lo scudo, la rete ed il cestus possono essere utilizzati normalmente con la mano secondaria, ma tutte le altre armi utilizzate con la mano secondaria subiscono una penalità di -4 al Tiro per Colpire. Anche così, lo stile con due armi risulta buono; se si viene Disarmati si ha ancora un'arma.

I Guerrieri di Thyatis

Inoltre, si può Attaccare o Parare con un'arma impugnata con la mano secondaria senza nessuna penalità.

Quando si raggiunge un livello abbastanza alto da avere due attacchi per round, il malus relativo alla mano secondaria scompare. A quel punto, non sarà possibile cambiare le Scelte delle Competenze utilizzate per diventare ambidestri.

Portare due armi, una per ogni mano, non significa che si potranno fare due attacchi in un solo round - solo un livello di esperienza abbastanza alto vi consentirà di farlo.

Il Combattimento Non Letale

Se i personaggi vogliono combattere per vedere chi è lo spadaccino migliore, ma non vogliono realmente ferirsi in modo serio a vicenda, o se stanno cercando di mettere al tappeto un nemico senza ucciderlo, potete utilizzare le regole per il Combattimento Non Letale. Con queste regole, i personaggi effettuano normalmente il loro Tiro per Colpire e quello per fare danni. Tuttavia, si infligge un quarto del danno (arrotondando per difetto): quello sarà il normale danno inflitto dall'attacco. Anche il resto dei danni verranno applicati ai Punti Ferita del nemico; ma dovrebbero essere registrati in una casella a parte; questa casella servirà per registrare il Danno Non Letale.

Quando il danno normale più il Danno Non Letale sarà pari ai Punti Ferita totali del nemico, il nemico cadrà in uno stato di incoscienza. Nell'arco di 2d6x10 minuti, egli riacquisterà la metà dei punti di Danno Non Letale e si sveglierà. Dopo uno stesso ulteriore periodo di tempo, il personaggio riacquisterà il resto dei punti di Danno Non Letale.

Per utilizzare il Combattimento Non Letale, chi compie l'attacco può utilizzare:

- (1) Il Combattimento Senza Armi.
- (2) Un'arma progettata per arrecare Danni Non Letali - come ad esempio una spada in legno da allenamento. Tra le armi designate per il Danno Non Letale, si possono annoverare scudi (ad eccezione di quelli con gli spuntoni), clave e armi di questo tipo. Un'arma progettata per arrecare Danni Non Letali causa lo stesso ammontare di danni indicati per quell'arma - ma non può essere utilizzata per arrecare danni normali.
- (3) Qualunque arma che non rientri nella categoria dei proiettili. (È possibile progettare delle speciali munizioni a proiettili che arrechino un Danno Non Letale.)

Se si utilizza il Combattimento Senza Armi o un'arma appositamente progettata per arrecare Danni Non Letali, si può combattere senza alcuna penalità. Se si utilizza un'arma normale per causare Danni

Non Letali, si subisce una penalità di -3 ogni volta che si cerca di farlo.

Il Danno Non Letale, facilita lo svolgimento dei duelli, la cattura dei nemici ed l'arresto delle persone senza ucciderle. ★

E siamo arrivati alla fine della Guida del Giocatore a Thyatis. Ne sapete abbastanza per creare un personaggio proveniente da qualunque parte di Thyatis... ed il DM, dopo aver letto il *Libro Primo*, dovrebbe saperne abbastanza da essere in grado di gestire ed ambientare una campagna all'interno di quelle stesse terre.

DUNGEONS & DRAGONS®
ATLANTE

LIBRO SECONDO:
Guida del Giocatore a Thyatis
di Aaron Allstone

BENVENUTI NELL'IMPERO DI THYATIS, AVVENTURIERI.

Se siete dei guerrieri verrete accolti a braccia aperte. Noi vi offriremo opportunità per migliorarvi che gli altri NON vedranno mai.

Se siete qualcosa di diverso - cercate di restare fuori dai piedi.

All'interno di questo libretto, i giocatori troveranno tutte le informazioni di cui i loro personaggi avranno bisogno per sopravvivere nell'Impero di Thyatis. Essi faranno conoscenza con importanti personaggi del regno; riceveranno una panoramica dettagliata dello stato politico, geografico, sociale ed economico delle terre che compongono il grande impero militare.

Un intero capitolo viene dedicato ai guerrieri di Thyatis, così i giocatori (con l'aiuto del loro DM) potranno probabilmente aspirare a raggiungere il successo nelle arene gladiatorie.

Aprirete questo libro ed imparerete a conoscere il possente Impero di Thyatis.

1989 © TSR INC. Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA

ISBN 0-88038-736-X

