

DUNGEONS & DRAGONS®

IL MONDO —CAVO—



FRED FIELDS '89

Guida del Dungeon Master
di
Aaron Allstone

Nota alla Traduzione Italiana

Questa traduzione dell'Atlante in scatola Il Mondo Cavo, descrive un intero mondo nascosto all'interno del Mondo Conosciuto di D&D®. Un mondo ricco di storia, di tradizioni e di razze ormai scomparse da tempo. Come di consueto, prima di lasciarvi alla lettura di questo fantastico e ricchissimo 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, a volte, 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 significato della parola e lasciando invariati quelli che invece potrebbero aiutare a comprendere lo specifico 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. Ove non è stato possibile, è stata aggiunta una nota esplicativa al termine del paragrafo di riferimento.

Questo atlante, sviluppato sulle diverse culture introdotte e racchiuse all'interno del Mondo Cavo, svela gli aspetti della vita quotidiana, le abitudini, i costumi, la cultura e tutti gli altri aspetti storici e geografici dei diversi popoli e degli imperi che possono essere trovati in questo fantastico mondo. Inoltre, l'atlante offre diversi spunti per avventure, oltre alle numerose statistiche di mostri ed animali provenienti da un remoto passato.

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 collimano abbastanza con qualche piccola eccezione. Si è scelto di mantenere inalterato l'ordine dei capitoli, e nel caso del Libro delle Avventure anche quello dei nuovi mostri, senza seguire l'ordine alfabetico presente nella versione originale, in modo da consentire al lettore una maggiore rapidità di consultazione incrociata con i manuali originali in inglese, mentre gli Immortali dell'omonimo capitolo sono stati riportati in ordine alfabetico. 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 richiami ai numeri delle pagine potrebbero non corrispondere con i richiami alle versioni originali in lingua inglese. Naturalmente, ove necessario, sono state corrette le inesattezze con la solita nota esplicativa.

L'atlante è corredato di tabelle e mappe tradotte in italiano, oltre che dei due planetari.

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 lo straordinario mondo celato all'interno di Mystara, il Mondo Cavo.

Il Traduttore
thorikc

IL MONDO CAVO

Un Supplemento di Gioco Ufficiale di DUNGEONS & DRAGONS®

Il Mondo Cavo di Aaron Allston

Un Ringraziamento Speciale A: Bruce Heard, Allen Varney

Libro Primo: La Guida del Dungeon Master

Indice

Introduzione	2
Storia	3
Le Origini	3
I Cambiamenti nel Mondo Cavo	5
Il Mondo Cavo e la Storia	9
La Cronologia della Storia	9
Atlante	18
Una Panoramica del Mondo Cavo	18
Le Lande Antaliane	20
L'Impero Azcano	26
Le Lande degli Uomini Bestia	34
La Valle degli Elfi Blacklore	37
I Territori dei Bruti	40
Le Terre Elfiche del Popolo Mite	42
Le Terre Elfiche di Icevale	44
La Valle di Hutaaka	46
Le Terre dei Jenniti	49
Le Terre dei Nani Kogolor	51
L'Orda di Krugel	54
La Valle dei Kubitti	56
Il Faro	58
Le Paludi Malpeggi	60
I Mari dei Pirati della Filibusta	62
L'Impero Mileniano	66
L'Impero Nithiano	72
Le Colline Olteche	78
Le Caverne degli Schattenalfen	80
Le Pianure dei Tanagoro	86
I Regni Traldar	87
Le Tribù Neathar	90
PNG Itineranti	92
Gli Immortali	94
Come gli Immortali Interagiscono con i Mortali	94
I Singoli Immortali	96-118
Tabella di Riferimento Veloce	118
La Campagna	120
Il Senso di Meraviglia	120
La Prima Occhiata all'Esterno	122
I Personaggi Giocanti del Mondo Cavo	123
La Magia nel Mondo Cavo	124
Trattare con gli Immortali	126
Modificare il Mondo Cavo	126
Utilizzo del Mondo Cavo con Altre Ambientazioni	126
Conversione alle Regole del Gioco di AD&D®	128

Crediti:

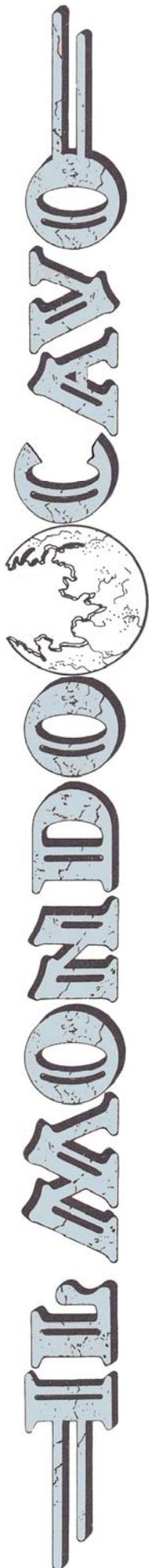
Ideazione: Aaron Allstone
Editing: Karen S. Boomgarden
Preziosa Collaborazione: Bruce Heard
Un Ringraziamento Speciale a: Jon K. Pickens
Copertina: Fred Fields
Disegni Interni: Thomas Baxa, Mark Nelson
Cartografia: Supervisionata da Dave Sutherland
Realizzata da Dave Sutherland, Diesel,
Dennis Kauth e Frey Graphics
Progettazione/Produzione: Roy E. Parker,
Stephanie Tabat, Dee Barnett, Paul Hanchette
Tipografia: Angelika Lokotz
Traduzione ed Impaginazione: thorik

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.

©1988 TSR Inc.

Versione PDF 1.0 01/11/2017





Nota Importante: Se siete i giocatori della campagna invece del suo Dungeon Master, non dovrete leggere questa introduzione - o qualunque parte di questo libro - a meno non sia il DM a chiedervi esplicitamente di farlo.

Con il set in scatola del Mondo Cavo, state per avventurarvi in un'ambientazione di D&D® diversa da qualunque altra abbiate mai visto.

Se state utilizzando gli *Atlanti* usciti in precedenza, avrete abbastanza familiarità con l'ambientazione del Mondo Conosciuto del gioco di D&D®. Potreste aver iniziato a giocare nelle foreste di Karamaikos, vagando per le roventi sabbie di Ylaruam, guizzando tra gli alberi con gli elfi di Alfheim, esplorando grotte sotterranee con i nani di Casa di Roccia e, magari, anche avventurandovi tra le orde grugnanti degli orchetti di Thar.

Se non state compiendo avventure nel Mondo Conosciuto, lo state facendo in un vostro proprio mondo, un altro pianeta avventuroso pieno di mostri e di potenti magie.

In entrambi i casi, il Mondo Cavo probabilmente è destinato a rappresentare un cambiamento per voi.

Il pianeta che vedete, non è il solido pianeta rotante di forma sferoide che avete sempre pensato che fosse. In realtà, esso è una bolla - una bolla spessa e rocciosa, una con un valido mondo di nazioni e di avventure sulla sua crosta esterna... ed un *altro* pregevole mondo sulla sua crosta *interna*.

Sì, all'interno del pianeta vi è un altro mondo intero. La gravità magica mantiene i suoi abitanti all'interno della crosta ed un piccolo ma luminoso sole, un rosso sole ardente, è sospeso al centro aperto del mondo. All'interno del Mondo Cavo vi sono terre e mari, città e nazioni, uomini e mostri, proprio come nel mondo esterno, ma le cose sono piuttosto diverse. Qui troverete esempi ancora fiorenti di civiltà scomparse da lungo tempo nel mondo esterno. Qui vedrete animali che si è pensato che si fossero estinti da lungo tempo nel mondo esterno. Qui il sole splende per tutto il tempo, senza mai lasciare che la notte o il buio possano avere un predominio; a volte la magia funziona in modo diverso, imprevedibile; intere nazioni potrebbero essere completamente ignare delle civiltà che si trovano sull'altro versante della catena montuosa.

In breve, si tratta di un'ambientazione completamente nuova per compiere avventure ed esplorazioni. Pertanto, dite ai vostri personaggi di rispolverare la loro attrezzatura per le avventure, di baciare e dire addio alle loro famiglie, e gambe in spalla: è giunto il momento per loro di scoprire il Mondo Cavo.

Il Perché del Mondo Cavo

Ora, alcuni di voi potrebbero chiedersi: dal momento che non abbiamo realizzato un Atlante per ogni area del mondo esterno, perchè stiamo iniziando l'ambientazione del Mondo Cavo?

La ragione principale risale nel fatto che *le regole e l'atmosfera sono diverse nel Mondo Cavo*.

I giocatori a cui piace l'esplorazione e la scoperta troveranno il Mondo Cavo di loro gradimento, in quanto ogni valle può essere diversa nella sua civiltà, nella sua popolazione animale, nella sua storia, nei suoi mostri e nei suoi tesori dalla valle precedente.

Nel mondo esterno, il livello di civilizzazione e della società da una nazione all'altra tende ad essere abbastanza costante. La maggior parte delle ambientazioni delle nazioni del mondo esterno somigliano a quelle dell'Europa e dell'Asia nel Medioevo. Non c'è niente di sbagliato in questo, ma non dovete essere limitati a questa cosa.

Nel Mondo Cavo, le razze e le civiltà vanno dalle antiche culture dell'Età della Pietra, ai pirati molto contemporanei; si tratta di esempi di civilizzazione che attraversano la storia del Mondo Conosciuto, ognuno molto diverso dall'altro e dalle società del mondo esterno.

Nel mondo esterno non è sempre facile pensare a come inserire una grande e nuova nazione o civiltà in un'area già esistente sulla vostra mappa. Si può fare, ma spesso richiede un sacco di lavoro. Nel Mondo Cavo, però, è un gioco da ragazzi infilare un sacco di nuove culture, razze e specie animali in un punto qualsiasi della mappa... un vantaggio per i DM che amano sviluppare la propria ambientazione.

Per tutte queste ragioni, e proprio perchè crediamo che sarà molto divertente, ci stiamo occupando del Mondo Cavo. Non stiamo abbandonando le ambientazioni del mondo esterno in nessun modo... ma in futuro vi saranno molti prodotti che svilupperanno ed elaboreranno anche il Mondo Cavo.

Quindi buon divertimento! Questo è quello su cui verte il Mondo Cavo.

Una Nota dall'Editore: In questo prodotto vi è un cambiamento della terminologia. La TSR non utilizza più il termine "wikka." Ora, i maghi umanoidi vengono chiamati "wokani." A parte il nome, non è stato apportato nessun cambiamento: continuano a fare tutte le cose che facevano prima. Questo cambiamento è il risultato di un'attenta riflessione e debutta nel set in scatola Il Mondo Cavo. Questo cambiamento verrà portato avanti anche in tutti i futuri prodotti del gioco di D&D®. Cosa ne pensate? Fatecelo sapere!

Radion, il guerriero rivestito di bronzo, esausto, pensò con ansia di saltare sulla passerella in cima alle mura di legno. Tuttavia, i nemici si stavano radunando per un altro assalto e Radion sarebbe presto morto; avrebbe fatto di tutto per non andare incontro alla propria morte di spalle. Pertanto, si piantò sulle ginocchia e si mantenne in piedi... come stavano facendo tutti i guerrieri esausti alla sua destra ed alla sua sinistra.

Là fuori nella foresta, a poche centinaia di metri dalle mura del villaggio, il nemico si stava radunando. Si trattava di gnoll, degli orrendi umanoidi con la faccia da cani, affamati di terra e di sangue umano. Radion non aveva neanche sentito parlare di queste bestie prima che delle forze sconosciute li spingessero a scatenare la loro furia nelle terre Traldar; tutto ciò che sapeva era che tutti i territori dei Traldar, uomini e donne valorosi organizzati dal geniale Re Halav, stavano fortificando i loro insediamenti, ricacciando indietro le orde degli gnoll... o soccombendo a causa loro.

Egli sospettava - no, lo *sapeva* - che il suo villaggio sarebbe inevitabilmente caduto. Forse sarebbe avvenuto nel corso di questo attacco imminente; forse sarebbe stato il prossimo. Egli suppose che non avesse importanza. Sperò che qualche bardo potesse sopravvivere per narrare il racconto della valorosa difesa del villaggio.

Radion diede un'occhiata al villaggio. Gli altri difensori erano raccolti ai piedi delle mura: i malati, gli infermi, gli inesperti, quelli troppo giovani e quelli troppo vecchi, imbracciavano forconi, coltelli ed altre armi improvvisate. Anche loro, come i guerrieri, aspettavano l'attacco imminente. Come i guerrieri, sapevano che probabilmente avrebbe significato la loro morte. Le traverse incassate dietro le mura ed i cumuli di roba ammucchiati dietro il cancello non avrebbero tenuto gli gnoll indietro per sempre.

Improvvisamente, Radion udì il segnale di attacco: un urlo animalesco profuso da mille gole che si riversavano fuori dalla foresta. Alle sue spalle si riversò la massiccia forza degli gnoll. In cima alle mura iniziarono a piovere lance e frecce scagliate dagli gnoll: gli arcieri Traldar rivestiti di bronzo iniziarono di nuovo a tirare, mentre i lancieri serravano i ranghi e restavano in attesa degli eventi.

Gli gnoll si riversarono fuori dalla foresta correndo verso la base delle mura, piazzando le loro scale per arrampicarsi. Radion vide l'uomo alla sua destra cadere trafitto alla gola da un giavellotto gnoll; la donna alla sua sinistra era stata infilzata alla coscia mentre spingeva una scala lontana dalle mura. Radion scagliò il suo giavellotto uccidendo uno gnoll che si stava arrampicando e spinse indietro la scala lontana dalle mura, poi estrasse la spada ed attese l'inevitabile.

Ma l'inevitabile non giunse mai. Gli gnoll non raggiunsero mai la cima delle mura, non fecero mai breccia nei cancelli. Invece, l'oscurità, come l'improvviso sopraggiungere della notte, scese sul villaggio e sui suoi difensori. Radion poteva udire gli ululati di sorpresa provenire dagli gnoll - ma quegli ululati improvvisamente si attenuarono e divennero distanti, mentre Radion perdeva di vista gli assalitori.

Sul villaggio cadde il silenzio. Tutti gli occhi si sforzavano contro l'oscurità, ma non era scesa la vera notte: non c'erano stelle da vedere, né la luna

sorriveva sopra di loro. I normali rumori notturni - l'ululato del lupo, il ruggito dei grandi felini - erano del tutto assenti.

E poi vi fu di nuovo la luce... una sorta di luce diversa. Una forte luce solare rossastra cadde sui difensori confusi. Sopra di loro vi era un sole... ma non era lo stesso di prima. Dove prima era tardo pomeriggio, ora era esattamente mezzogiorno. Ove il sole aveva brillato di un giallo luminoso, ora brillava un intenso rosso acceso. Dove c'era stato un globo ben definito, ora questo pulsava di bagliori e sprigionava energia.

E nei dintorni - gli abitanti del villaggio si guardavano intorno con stupore. Il villaggio non era più circondato dalle sterminate foreste dei Traldar. La foresta c'era, ma non si espandeva così lontana in tutte le direzioni verso i pendii delle montagne. Ed al di là di quelle montagne, dove ci sarebbe dovuto essere il cielo aperto... beh, gli abitanti del villaggio avrebbero potuto vagamente vedere, attraverso la foschia, sempre più terre, foreste, montagne e mari lontani ergersi sempre più su e in lontananza, come se il villaggio si trovasse sul fondo della ciotola di un gigante che si incurvava agli estremi finché i suoi dettagli non si sarebbero persi nella foschia dell'atmosfera.

Gli gnoll erano spariti. I guerrieri avevano ancora il sangue degli gnoll sulle loro armi. I morti ed i moribondi portavano ancora le ferite subite dagli gnoll invasori. Tuttavia, gli gnoll non erano in nessun posto visibile e nessuna impronta di gnoll segnava il terreno integro ai piedi delle mura.

"Un miracolo," sussurrò Radion. "Gli Immortali hanno cambiato di gran lunga il mondo intorno a noi, di modo che i Traldar possano sopravvivere."

Le Origini

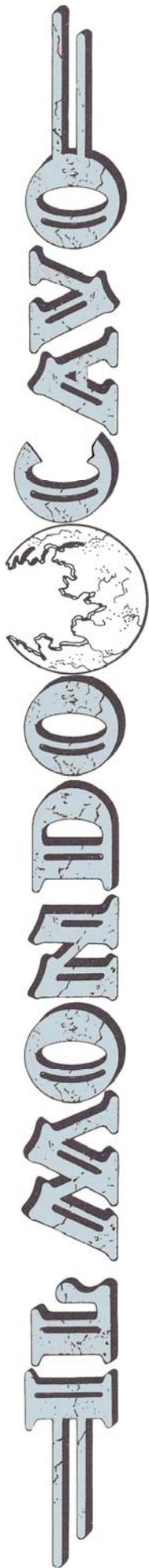
Il Mondo Cavo è uno dei più antichi enigmi del Mondo Conosciuto. La sua creazione è un mistero che non potrà mai essere risolto; si pensa che possa aver visto la luce prima della nascita di qualunque essere che sia ancora in vita. (Se un essere Immortale si trovava nei paraggi al momento della formazione del Mondo Conosciuto, non l'ha mai ammesso.)

La Creazione del Mondo

Nessun essere vivente sa come sia stato creato il Mondo Conosciuto. Ogni nazione ed ogni razza ha le proprie credenze; quasi ogni cultura ritiene che l'Immortale più amato da quella razza abbia creato il mondo, ma, naturalmente, ogni razza preferisce un Immortale diverso e gli riconosce la creazione del mondo. Gli stessi Immortali, però, non sanno come si sia formato il mondo.

Quando il mondo si formò, non fu creato nella forma che la maggior parte delle persone credono che abbia. Gran parte degli umani credono che sia una vasto piano per lo più piatto, attraversato quotidianamente dal sole e dalla luna; ma si sbagliano. Gli studiosi e gli astronomi appoggiano la teoria che il mondo sia una solida sfera sospesa nello spazio; e sebbene siano più vicini alla verità, anche loro sono parzialmente in errore.

Il mondo si è formato come una sfera *vuota*, un pallone con uno strato roccioso di uno spessore di circa 1.600 chilometri. L'intera materia non aveva



massa a sufficienza per generare una gravità con un'atmosfera, pertanto, al centro della crosta del pianeta fu inserito un sottile strato di materia magica; questo strato potrebbe essere chiamato dagli studiosi la *cintura gravitazionale*, se fossero stati al corrente della sua esistenza. Gli Immortali ne sono a conoscenza; questi lo chiamano lo *Scudo del Mondo*.

La Vita e gli Immortali

Una volta che fu plasmato il mondo, fu creata la vita sulla sua superficie (esterna) nel corso di migliaia o addirittura milioni di millenni. Alcune specie e razze si evolsero in modo naturale; altre furono create da antichi elementali Immortali e da forze ignote.

Via via che alcune di queste razze impararono a manipolare la magia, anch'esse iniziarono a creare specie completamente nuove. E mentre cercavano di andare sempre più in profondità nel funzionamento della magia, alcuni di loro vennero a conoscenza del cammino che li avrebbe potuti portare all'Immortalità. Alcuni di quelli che vennero a conoscenza del cammino verso l'Immortalità iniziarono effettivamente a percorrerlo. Solo pochissimi di questi che intrapresero il cammino ottennero davvero l'Immortalità.

Ka il Protettore

Uno dei più antichi Immortali nato come un essere mortale è Ka il Protettore, noto anche come il Serpente Ambrato e come Kalaktatla.

La vita di Ka non iniziò da umano o da umanoide. In un tempo talmente antico di cui gli studiosi non conoscevano niente, il Mondo Conosciuto era abitato da grandi bestie di tutte le dimensioni e varietà - soprattutto da enormi rettili. Ka era uno di questi, un rettile carnivoro di circa 14 metri dalla testa alla coda. Tuttavia, non era un carnosauo ordinario: Ka era una scherzo della natura, nato con la capacità di pensare e di manipolare la magia.

Ka crebbe fino all'età adulta in un ambiente selvaggio, la sua intelligenza superiore e le sue abilità magiche lo resero longevo ed invincibile. Nel corso dei secoli, egli divenne qualcosa di più di un rettile affamato; raggiunse la consapevolezza di sé e sviluppò una curiosità nei propri riguardi - perchè era diverso dai suoi selvaggi compagni?

Ka imparò ad utilizzare la magia per darsi una forma diversa, per mettersi sulle tracce delle altre bestie del suo ambiente. Iniziò a sistematizzare e codificare i suoi studi sulle forze della magia. Non fece mai il grande balzo intellettuale che gli avrebbe permesso di concepire i pensieri come simboli e così non creò mai un sistema di scrittura, ma inventò delle tecniche di gestione della memoria che successivamente furono di aiuto ad altri Immortali per far fronte alla propria Immortalità.

Quasi mille anni dopo la sua nascita, Ka scoprì per caso il cammino per l'Immortalità, prendendo il sentiero del Dotto, e divenne un Immortale della Sfera della Materia. Come uno dei primi Immortali del mondo, egli iniziò ad esplorare il Mondo Conosciuto cercando di apprendere il più possibile.

A causa del sentiero che aveva intrapreso (il Dotto deve trascorrere anni in forme diverse e con abilità diverse), Ka sviluppò un amore appassionato ed un apprezzamento nei confronti di tutte le forme di vita. Egli celebrò la scoperta o la creazione di ogni nuova

specie. E, quando vedeva una specie sull'orlo dell'estinzione, prendeva le misure necessarie per preservarla, mettendola in qualche valle o caverna inaccessibile per dargli una possibilità di prosperare. È per via di questa abitudine che si è guadagnato il suo epiteto di "Protettore."

La Scoperta del Mondo Cavo

Fu Ka a scoprire che il mondo era cavo. Una grande meteora, una roccia delle dimensioni di una grossa isola, si schiantò sul Mondo Conosciuto causando degli enormi cambiamenti ambientali e minacciando l'estinzione di migliaia di specie.

Dopo le migliaia di anni che c'erano voluti per preservare il maggior numero di specie possibili, Ka, esplorando il cratere della grande meteora, scoprì che l'impatto aveva creato innumerevoli fessure nella superficie del mondo. Questi trovò una serie di crepe e di aperture che conducevano al centro del mondo.

A poche centinaia di chilometri di profondità, egli trovò lo *Scudo del Mondo*, una cintura di materia magica spessa diversi chilometri. La presenza dello *Scudo del Mondo* spiegò il motivo per cui non aveva mai rilevato prima la cavità all'interno della terra: lo scudo non solo forniva la forza di gravità al Mondo Conosciuto, ma agiva anche come una barriera di anti-magia di incredibile potenza. Tutta la magia di divinazione del mondo non potrebbe rilevarla, né tanto meno penetrarla; una magia investigativa diretta all'interno del mondo potrebbe non rilevare nulla, nemmeno la presenza dello *Scudo del Mondo*. Perchè era lì? Cosa l'aveva creato? Ka non lo sapeva... anche se avrebbe voluto terribilmente saperlo.

In quei giorni, la cavità al centro della terra era un'oscura e vuota caverna senza vita di migliaia di chilometri di diametro. La grande scoperta di Ka apparve essere come un inutile buco nel terreno (anche se si trattava del più grande buco nel terreno che sarebbe mai potuto esistere)... ma l'Immortale rettiliano concesse alla sua scoperta diversi anni di riflessioni ed alla fine inventò un modo per utilizzare il Mondo Cavo.

Il Rimodellamento del Mondo Cavo

Il mondo esterno era in continua evoluzione, un posto caotico. Bisognava aspettare solo poche ore perchè la luce cambiasse; bisogna aspettare solamente pochi minuti o giorni perchè le condizioni atmosferiche iniziassero a mutare. Tutte le specie e le razze vedevano la loro ascesa ed il loro declino in meri millenni. Dal cielo cadevano grandi rocce e si schiantavano sul mondo. Non era un luogo tranquillo ed era decisamente pericoloso per l'intera esistenza.

Così Ka decise di rendere il suo Mondo Cavo un rifugio - un luogo ove avrebbe potuto preservare tutte le razze, le specie e le culture che rischiavano di essere annientate. Avrebbe rimodellato il Mondo Cavo in modo che avrebbe potuto ospitare specie diverse provenienti da epoche diverse, preservandole inalterate, mantenendole un po' isolate e "pure."

Tuttavia, non avrebbe potuto rimodellare tutto questo da solo. Per poter sostenere tutte le forme di vita, il Mondo Cavo necessitava di un proprio sole, di una propria fonte di luce e di vita... ma un Immortale della Sfera della Materia non rappresentava la scelta migliore per creare un sole.

Per quello, Ka aveva bisogno della collaborazione degli Immortali della Sfera dell'Energia. E, senza dubbio, gli Immortali delle altre Sfere sarebbero diventati ostili al suo progetto se fossero stati esclusi; avrebbero potuto cospirare per distruggerlo o per strapparli dalle sue mani. Pertanto, il rimodellamento del Mondo Cavo doveva rappresentare uno sforzo di cooperazione, con tutti gli Immortali interessati a dare una mano.

Persuadere gli altri Immortali a partecipare al suo progetto si dimostrò relativamente facile. Come suoi alleati nel rimodellamento del Mondo Cavo, Ka scelse *Ixion*, l'Immortale della Sfera dell'Energia più strettamente legato alle magie della luce solare; *Ordana*, l'Immortale della Sfera del Tempo più strettamente connessa con la vita della foresta e delle piante; e *Korotiku*, forse il più geniale degli Immortali della Sfera del Pensiero.

Alla maggior parte degli Immortali, a parte quelli dell'Entropia, piaceva anche l'idea di poter avere un rifugio ove poter piazzare e preservare le culture da loro amate, pertanto non si opposero al progetto di Ka.

I Cambiamenti del Mondo Cavo

Nel corso dei millenni successivi, questi quattro Immortali scolpirono e modificarono il Mondo Cavo, con Ka nel ruolo di architetto principale.

Ixion, il Principe del Sole, aprì un piccolo Portale permanente verso la Sfera dell'Energia nel centro esatto del Mondo Cavo; le energie emesse da questo

portale divennero il sole centrale del Mondo Cavo.

Ka modificò la terra, in modo che potesse agire più facilmente come uno zoo o una riserva naturale. Lungo la linea dell'equatore, eresse un'incredibile serie di montagne che di fatto dividono l'emisfero settentrionale da quello meridionale; solamente gli animali volanti più resistenti, gli avventurieri alpinisti più coraggiosi e le creature magiche potrebbero attraversare quella barriera.

La grande catena montuosa non agì solamente come una barriera; Ka la riempì di una vasta ed incredibile serie di grotte e caverne, di quelle che potrebbero ospitare razze e specie sotterranee.

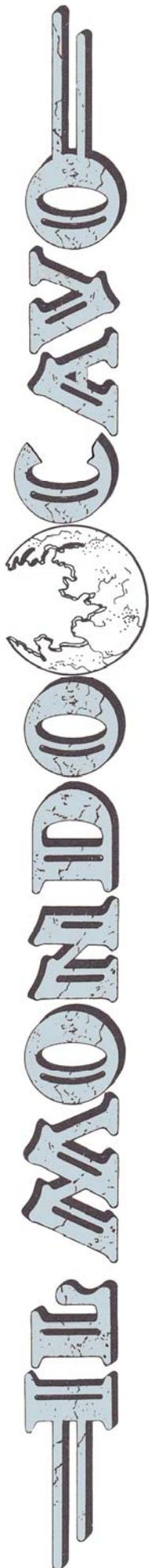
A nord ed a sud delle montagne equatoriali, Ka creò una larga e profonda striscia di montagne e valli montane nascoste. Egli rese deliberatamente difficoltoso l'attraversamento da una valle alla successiva. In quel modo, ogni valle avrebbe potuto ospitare un'intera razza o un ambiente e ridurre al minimo il pericolo di un'invasione dalla valle "della porta accanto."

Proseguendo verso i poli, egli realizzò una gamma di terreni che andavano dalle fitte giungle e foreste agli ampi spazi aperti delle pianure e praterie. Questi terreni sarebbero stati adatti a specie e razze che necessitavano di spazi aperti e che avevano un rischio più basso di estinguersi.

La terra divenne molto più fredda verso i poli. Ka aprì dei grandi condotti a pochi chilometri di distanza, dal mondo esterno verso il Mondo Cavo. I pericoli naturali dei territori artici fecero in modo che gli attraversamenti accidentali dal mondo esterno verso il Mondo Cavo fossero rari ed improbabili.

Ordana si occupò di svariati lavori. Creò gli





oceani, i laghi ed i fiumi del Mondo Cavo ed impostò il calendario delle piogge e delle inondazioni in quel luogo.

Dal momento che il sole interno era continuo ed immutabile, e che gli abitanti del Mondo Cavo non avrebbero avuto modo di misurare il passare del tempo, ella istituì una serie annuale di "eventi annuali" che avrebbero avvisato gli abitanti del Mondo Cavo del trascorrere del tempo. Il più grande di questi furono i Continenti Fluttuanti. Ordana piazzò una serie di grandi masse di terra in orbita permanente intorno al sole di Ixion. Ognuno di essi aveva un'altitudine diversa, attraversava un piano diverso ed impiegava un tempo diverso ad orbitare intorno al sole centrale; ogni ciclo completo delle orbite, nel momento in cui i Continenti Fluttuanti sarebbero tornati alla loro "posizione originale" impiegava esattamente un anno.

In altre parti del Mondo Cavo, Ordana fece in modo che le piogge avessero uno schema annuale, più consistenti in alcuni periodi dell'anno e più leggere in altri. Per il proprio divertimento, sperimentò altri eventi annuali. In un'area fece in modo che avvenisse un'alluvione annuale. In un'altra, creò una serie di geysers che sgorgavano secondo uno schema giornaliero. In altri posti, i vulcani eruttavano a raffica in base ad un ciclo lunare.

Korotiku della Sfera del Pensiero non fece molto per modellare il Mondo Cavo. Egli pensava per lo più a suggerire approcci e cambiamenti al modo in cui veniva modellato. Tra i suoi contributi suggerì al sauro Immortale di creare almeno una valle nascosta come ricettacolo della conoscenza, una grande biblioteca per l'apprendimento. Nel corso dei millenni, questa biblioteca ha cambiato forma e contenuti, ed ora viene chiamata il Faro.

Naturalmente, i distruttivi Immortali della Sfera dell'Entropia non furono invitati a partecipare al rimodellamento del Mondo Cavo. Di conseguenza, essi disprezzano il Mondo Cavo tanto quanto odiano il resto dell'esistenza.

Il Popolamento del Mondo Cavo

Una volta creato il Mondo Cavo, gli Immortali diedero il via ad un lungo, lento e deliberato processo di popolamento.

Se un Immortale era a conoscenza di una specie nel mondo esterno che sarebbe presto perita, e se si trattava di una specie che questi amava ed ammirava particolarmente, poteva alterarla in modo che fosse competitiva dov'era... o, se veramente sentiva che fosse giunto il suo tempo, avrebbe potuto portare alcuni esemplari di animali in una valle nascosta del Mondo Cavo e lasciare che le specie fuori nel mondo esterno perissero.

Ciò non vuol dire che l'Immortale proteggesse o facesse vivere nella bambagia alcuni singoli esemplari di quelle specie. Ad esempio, non metteva queste specie all'interno di una valle dove non sarebbero divenute prede di bestie più feroci; questi le metteva semplicemente in un ambiente dove probabilmente non sarebbero state spazzate via da questi predatori.

Alla fine, sul mondo esterno vennero create le razze senzienti umane ed umanoidi. Dal momento che un numero sempre più alto dei loro eroi raggiunsero l'Immortalità, i loro Immortali iniziarono ad essere più numerosi dei precedenti Immortali che

avevano plasmato il Mondo Cavo. I loro interessi vertevano in larga parte nella salvaguardia delle culture che li avevano generati.

Ad esempio, Kagyar, un Immortale che proveniva da una razza di Neanderthal rapidamente scomparsa, radunò le tribù dei Neanderthal e li mise nella loro valle appartata; li avrebbero potuto andare avanti, con un pericolo di estinzione minore, mantenendo la lingua e la cultura che il loro patrono Immortale ricordava così affettuosamente. In questo modo, diverse razze senzienti conosciute come Bruti furono collocate nel Mondo Cavo.

Nel corso dei millenni, sempre più razze e culture furono così preservate, ognuna collocata nel proprio posto all'interno del Mondo Cavo. La maggior parte furono collocate all'interno di valli isolate, anche se non restarono necessariamente nelle loro nuove dimore; alcune di queste razze furono collocate nelle foreste o nelle aperte pianure, in quanto si pensò che le loro culture non sarebbero state corrotte attraverso il contatto con altre razze.

Le Minacce per il Mondo Cavo

Gradualmente, molte di queste razze entrarono in contatto l'una con l'altra. Alcune interagirono pacificamente, semplicemente commerciando e scambiandosi informazioni. Altre si combatterono a vicenda, a volte conquistandosi l'un l'altra (anche se gli Immortali si assicuravano che nessuna cultura venisse effettivamente cancellata durante questi conflitti).

Tuttavia, quando il contatto e la conoscenza si diffusero, alla fine divenne chiaro agli Immortali che questo contatto avrebbe inevitabilmente cambiato queste culture; queste avrebbero subito delle graduali alterazioni fino a quando non sarebbero più assomigliate alle loro forme originarie. Bisognava fare qualcosa.

Nello stesso periodo, un Immortale della Sfera dell'Entropia creò una razza di orribili mostri e la lasciò libera all'interno del Mondo Cavo. Queste creature, i burrower (scavatori), avevano grandi abilità mentali e rivaleggiavano con la media degli Immortali in potenza ed astuzia. Erano delle creazioni Caotiche ed assumevano molte forme, di solito con tentacoli avvolgenti ed un'anatomia simile a quella di un calamaro. Queste creature avevano il potere di scavare nella terra e nascondersi lontano dagli occhi dei mortali o degli Immortali. Il loro compito era: corrompere e portare alla pazzia tutte le razze senzienti del Mondo Cavo.

Queste creature primeggiarono nel loro compito. Scavarono sotto la terra dei Bruti, incitando intere tribù a farsi guerra a vicenda, per esplorare magie entropiche, per eseguire arcani e disgustosi rituali sfidando gli Immortali.

Ben presto, stravolsero molte tribù fino a fare in modo che quasi non si riconoscessero ed iniziarono molti potenti Bruti mortali verso il sentiero dell'Immortalità nella Sfera dell'Entropia. Via via che i piani ed il lavoro di Ka per il Mondo Cavo iniziarono a disfarsi, questi cercò disperatamente di ordire un piano che avrebbe fermato la corruzione.

L'Incantesimo di Protezione

Ka ed i suoi alleati Immortali dovevano scegliere tra uno dei due piani.

Il primo consisteva nell'isolare *completamente* tutte le specie e le culture del Mondo Cavo - per separarle le une dalle altre tanto a fondo che non avrebbero mai più avuto contatti, così a fondo che gli entropici burrower non avrebbero più potuto avere contatti con quelle razze. Ciò avrebbe richiesto la creazione di un'impenetrabile "bolla" di anti-magia per tenere separate tutte le razze e le culture.

Il secondo piano era composto da due fasi: trafficare con la magia del Mondo Cavo in modo che i malvagi burrower venissero paralizzati o distrutti, senza poter più affliggere questo mondo, ed in modo che gli umani e gli umanoidi avessero maggiori probabilità di rigettare i costumi e le tradizioni di altri popoli, invece che adottarli. Questo attacco in due fasi avrebbe impedito alla corruzione dei burrower di diffondersi ed avrebbe impedito alle culture umane di essere offuscate o alterate in modo significativo dal normale contatto con altre razze.

Gli Immortali optarono per la seconda scelta. Ordana, l'Immortale della Sfera del Tempo, non ne fu molto felice; questa scelta era contraria agli orientamenti della Sfera del Tempo, che promuovono il cambiamento e lo sviluppo. Tuttavia, una volta superata nella votazione, dovette scegliere se entrare in conflitto con gli altri tre patroni Immortali del Mondo Cavo o acconsentire e così accettò con riluttanza.

Così, circa sei mila anni fa, gli Immortali purificarono gli elementi corrotti delle culture dei Brutti, lasciandosi dietro solo i membri non influenzati dalla corruzione di quella razza.

Questi Immortali crearono quello che viene chiamato il loro *Incantesimo di Protezione*. Si trattava di un continuo spargimento di energia magica perennemente alimentata dalle energie del sole centrale (che a sua volta è semplicemente un forellino di dimensioni ridotte con un *portale* verso il piano dell'Energia), e questo fece diverse cose importanti nel Mondo Cavo.

Paralizzò i Burrower

Il primo e più diretto effetto dell'incantesimo fu che attaccò le potenti creature scavatrici e le portò ad uno stato di paralisi, quasi di animazione sospesa. I burrower erano vagamente consapevoli, a malapena coscienti, ma fundamentalmente incapaci di fare qualunque cosa nel loro stato e gli sforzi degli Immortali della Sfera dell'Entropia non sarebbero stati in grado di liberarli.

Gli Immortali crederono che i poteri mentali dei burrower fossero completamente bloccati. Così non era; quei poteri furono severamente ridotti, limitati nel raggio d'azione e nella potenza, ma non furono completamente eliminati. In brevissimo tempo, essi furono ancora in grado di influenzare le menti dei mortali. Così, quando le comunità umane furono ricostruite sopra i loro luoghi di sepoltura, i burrower furono finalmente in grado, una volta di più, di persuadere i maghi mortali a compiere ricerche proibite - ma questa volta avrebbero cercato i modi per liberare i burrower e lasciarli ricominciare a fare del male. Finora, i burrower non sono scappati dalle loro prigioni, ma è solo una questione di tempo

prima che ciò avvenga.

Preservò le Singole Culture

Ogni creatura pensante nata nel Mondo Cavo ora aveva un'innata preferenza per la cultura della propria razza. Ciò non vuol dire che odiasse o rifiutasse le altre culture - solo che preferiva la propria e che ai propri discendenti avrebbe insegnato solo la propria cultura.

Un avventuriero del Mondo Cavo potrebbe viaggiare attraverso diverse nazioni e civiltà, ma indosserebbe sempre i propri abiti ed osserverebbe i costumi della sua nazione di origine. Un selvaggio vestito di pelli in visita nel civilizzato Impero Nithiano preferirebbe sempre mantenere il proprio abbigliamento e le proprie armi.

Un'intera tribù potrebbe essere catturata e resa schiava, ma non assumerebbe mai i tratti distintivi dei loro carcerieri; insegnerebbero i propri costumi e la propria lingua ai loro figli, anche se questi fossero costretti ad imparare un'altra lingua per servire i loro padroni.

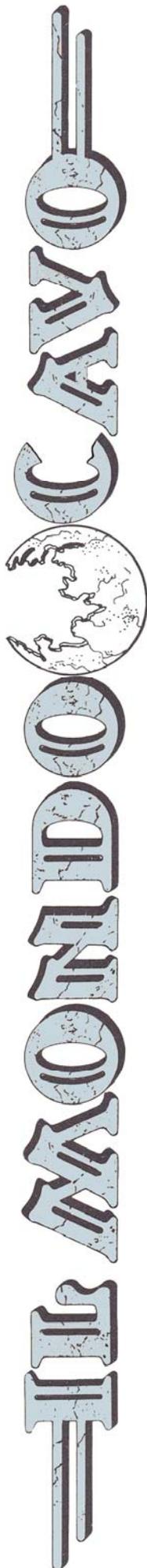
L'Incantesimo di Protezione non era un incantesimo inflessibile che controllava le menti. Anche se influenzava gli individui, non li rendeva schiavi.

Per esempio, un avventuriero potrebbe trovare una valle nascosta in cui le persone siano in grande pericolo; questi potrebbe diventare il loro signore della guerra, sposare la loro regina, ed eliminare quel grande pericolo. Tuttavia, egli non adotterebbe in blocco tutti i loro costumi; imparerebbe semplicemente ciò che loro considerano come un comportamento educato e quando è necessario comportarsi in quel modo. Non proverebbe a fare pressione sulla sua regina per adottare i costumi del suo popolo e lei non proverebbe a forzarlo a sua volta.

Cercherebbero di fare qualche accordo riguardante i loro figli: più comunemente, tutti i figli verrebbero cresciuti secondo la cultura paterna e tutte le figlie in base a quella materna. Il signore della guerra potrebbe essere amato dalla tribù alla quale si è unito, ma dovrebbe sempre distinguersi da loro, come una mosca conservata nell'ambra, non integrandosi mai con la popolazione locale.

E, ovviamente, individui testardi di qualche cultura potrebbero respingere gli effetti dell'*Incantesimo di Protezione*; questi diventerebbero degli emarginati delle loro culture native, ma potrebbero adottare separatamente abitudini, abbigliamento ed altri tratti distintivi che non facevano originariamente parte della loro cultura.

Anche se sembrava che *L'Incantesimo di Protezione* avrebbe trasformato le razze con culture differenti in inflessibili nemici ed avrebbe promosso guerre di cultura e di religione, fu vero tutto il contrario. Le culture impararono presto la futilità di cercare di convertire un'altra cultura attraverso il proselitismo; impararono che catturare e schiavizzare un'altra razza non avrebbe mai eliminato la sua cultura, la sua religione o la sua lingua; e capirono che non importava quante volte avrebbero potuto tentare di annientare completamente un'altra cultura, i membri di quella cultura sarebbero sempre fuggiti e si sarebbero sempre riorganizzati per tornare al potere. Le guerre designate per annientare altre culture risultarono fundamentalmente inutili.



(Naturalmente, altri tipi di guerre non lo furono; guerre per conquistare terre, per vendicare un insulto reale o ipotetico, per ottenere degli schiavi e via dicendo, avvennero più o meno con la stessa frequenza del mondo esterno.)

Rese Più Difficile l'Apprendimento Magico

Dal momento che l'*Incantesimo di Protezione* faceva uso delle proprietà dell'anti-magia dello *Scudo del Mondo*, ciò rese l'utilizzo della magia più difficoltoso. I maghi e gli elfi, se avessero voluto apprendere la magia, all'interno del Mondo Cavo avrebbero dovuto avere un'intelligenza superiore rispetto a quello che gli sarebbe esrviata nel mondo esterno per apprendere l'uso della magia; i chierici avrebbero dovuto avere un grado superiore di Saggezza. (In entrambi i casi è necessario un punteggio di 16.) Di conseguenza, le razze del Mondo Cavo iniziarono a presentare meno utenti di magia rispetto alle loro controparti del mondo esterno.

Influenza su Alcuni Incantesimi dei Mortali

Inoltre, come effetto collaterale della relazione degli incantesimi con lo *Scudo del Mondo*, l'*Incantesimo di Protezione* influenzò il modo in cui i mortali potevano utilizzare la magia nel Mondo Cavo. Gli incantesimi che consentivano viaggi veloci a lunga distanza, che evocavano creature da altri piani ed alcuni altri incantesimi non avrebbero più funzionato per i mortali (anche se gli Immortali avrebbero potuto utilizzare la loro magia normalmente).

Ka e gli altri Immortali non avevano previsto questo risultato, ma dopo averci riflettuto, decisero che non gli dispiaceva affatto. La magia che offriva agli avventurieri l'opportunità di spostarsi in modo rapido ed efficiente sul Mondo Cavo non aveva nulla a che fare con i loro piani per la conservazione della culture e delle specie, per cui gli Immortali non furono turbati nel vedere quelle magie limitate.

Per i dettagli riguardanti gli specifici incantesimi influenzati dall'*Incantesimo di Protezione*, vedere il capitolo Creazione del Personaggio della *Guida del Giocatore*.

Limitazioni all'Incantesimo di Protezione

Soprattutto a causa dell'influenza dell'Immortale Ordana, l'*Incantesimo di Protezione* non rappresenta un illimitato ed indistruttibile freno per il mondo. Ecco alcune delle cose che *non* accadono.

Le culture non diventano statiche al 100%. Gli elementi preesistenti della cultura (quelli che erano in essere al momento in cui queste culture si spostarono nel Mondo Cavo) possono diventare più o meno importanti per la cultura. Ad esempio, prima che gli Azcani si spostassero nel Mondo Cavo, alcune loro singole città praticavano sacrifici rituali; si trattava dell'eccezione più che della regola, ma venivano fatti. Una volta che gli Azcani furono collocati nel Mondo Cavo, i sacrifici rituali divennero molto più comuni (a causa delle macchinazioni dell'Immortale Atzanteotl). Questo fu un cambiamento per la cultura; ma non si trattò dell'introduzione di un nuovo elemento culturale.

Pertanto, le culture del Mondo Cavo possono modificare le loro priorità, elevare elementi meno

comuni a prassi diffuse, ecc... Alla fine, inevitabilmente, questi elementi aumenteranno o diminuiranno con il passare del tempo.

Possono svilupparsi nuove culture anche da quelle già presenti. Ad esempio, nel Mondo Cavo furono immesse molte tribù primitive Neathar. Alcune si adattarono al loro nuovo ambiente sfruttando gli animali e le condizioni locali in modi che i Neathar del mondo esterno non avevano mai fatto. Ovviamente, questo apportò dei cambiamenti alle loro tradizioni Neathar, ma poiché altre tribù Neathar seguivano le loro antiche tradizioni, l'*Incantesimo di Protezione* limitò i cambiamenti solo a poche tribù. Finché la cultura originaria e tradizionale esiste ancora, nuove culture possono svilupparsi da essa.

Mortali ed Immortali possono ancora creare nuove razze. Di tanto in tanto, maghi ed Immortali del Mondo Cavo hanno creato razze e specie completamente nuove. Alcune di esse hanno fondato culture tutalmente nuove. Nelle "regole" dell'*Incantesimo di Protezione* non vi è nulla che impedisca questo processo; nulla di questo processo mette in pericolo le culture esistenti.

I personaggi possono comunque apprendere la magia, a condizione che abbiano già iniziato a farlo. Sebbene in primo luogo un mago del Mondo Cavo debba avere un alto punteggio di Intelligenza per apprendere l'uso della magia ed un chierico un alto punteggio di Saggezza, un fruitore di magia che entri nel Mondo Cavo, ma che non abbia quei punteggi alti, potrà comunque continuare a guadagnare livelli di esperienza all'interno del Mondo Cavo.

Il Mondo Cavo e la Storia —

Non molto tempo dopo (secondo calcoli Immortali) il lancio dell'*Incantesimo di Protezione*, la storia delle razze umane ed umanoidi entrò in una fase molto attiva. Le culture videro rapidamente la loro ascesa e caddero rovinosamente. Furono combattute grandi guerre. Gli eroi vissuti nei tempi che seguirono divennero leggende. Incredibili calamità modellarono il corso della storia nel mondo esterno.

E, via via che si verificavano tutti questi eventi, gli Immortali reagivano contro di essi, preservando razze e culture provenienti da ogni parte, poiché erano minacciate di annientamento ed estinzione.

La storia del mondo e quella del Mondo Cavo sono molto intrecciate - quasi tutte le culture e le specie ora presenti nel Mondo Cavo apparvero per la prima volta sul mondo esterno - pertanto, gran parte della storia che segue si occuperà del mondo esterno. Tuttavia, potete sempre utilizzare l'ambientazione del Mondo Cavo con un mondo diverso, piuttosto che con il Mondo Conosciuto del gioco di D&D®, eliminando l'intera storia del mondo esterno, sostituendola con la storia del mondo della vostra campagna; discuteremo più dettagliatamente di questo nel capitolo *La Campagna*.

Nei Tempi Più Antichi

Prima della nascita della storia documentata (circa 7.000 anni fa, o nel 6000 PI), tutte le razze senzienti erano ai loro albori; erano molto primitive, si trattava di popoli molto semplici.

Gli **Umani** erano divisi in tre grandi razze:

I *Neathar* erano umani dalla pelle chiara. Una razza molto prolifica. Essi si moltiplicarono rapidamente e si diffusero in tutte le loro aree del mondo. Prima degli albori della storia, le tribù *Neathar* erano tutte composte da cacciatori raccoglitori; molte seguivano le grandi mandrie di animali che attraversavano i territori delle aperte pianure. I *Neathar* furono gli antenati della razza di *Blackmoor*, che per poco non distrusse il mondo; la maggior parte delle successive razze dalla pelle chiara discendono dai *Neathar* (inclusi i *Thyatiani*, con tutti i loro discendenti, gli *Hinterlander* del continente meridionale e gli uomini delle Terre del Nord).

Gli *Oltechi* erano umani dalla pelle ramata. Erano grandi esploratori, navigatori e viaggiatori; le culture discendenti dagli *Oltechi* si trovano in tutto il Mondo Conosciuto. Gli *Oltechi* originari preferivano i terreni delle fitte giungle e foreste, anche se i loro discendenti si sono adattati quasi ad ogni clima. Tra i discendenti degli *Oltechi* vi sono gli *Atruaghin* ed i *Jenniti*.

I *Tanagoro* erano umani dalla pelle nera. Come i *Neathar*, anch'essi avevano una grande tradizione guerriera e seguivano le mandrie di animali per sostenere le loro tribù. Tuttavia, non furono così prolifici come i *Neathar* e, di conseguenza, non si diffusero per tutto il globo come invece fecero i popoli discendenti dai *Neathar*. Tra i discendenti dei *Tanagoro* vi sono le genti di *Tangor* nel continente orientale di *Alphatia* e gli isolani delle *Isole della Perla*.

Inoltre, molte razze successive furono il risultato di incroci tra le razze. Gli *Ylari*, gli *Atruaghin*, gli *Ethengariani* ed i *Nithiani* discendevano da incroci

Neathar/Oltechi; i *Traldar* sono degli ulteriori discendenti nati da incroci tra *Neathar/Nithia*.

I **Nani** vivevano prevalentemente nei territori collinari ed accidentati del continente settentrionale, traendo il loro sostentamento lavorando come caprai. Questi nani non erano simili ai moderni nani di *Casa di Roccia*: a loro piaceva l'aspro terreno all'aperto tanto quanto le sfavillanti caverne ed erano una razza più allegra, una razza di semi-umani più aperta.

Gli **Elfi** vivevano in un vero e proprio paradiso. La loro nazione all'interno delle fitte foreste delle regioni temperate del continente meridionale era una terra che non conosceva il maltempo, la malattia o la fame; gli elfi venivano nutriti dalla natura amorevole dell'Immortale *Ordana* che li aveva creati e che non gli aveva fatto mancare nulla.

Gli **Gnomi** in quanto razza ancora non esistevano; la loro creazione ebbe luogo molti secoli dopo.

Gli **Halfing** vivevano nelle dolci colline e nei boschi del continente meridionale, a poca distanza dagli elfi, che essi rispettavano molto.

In quel periodo, nel mondo *non c'erano* mostri umanoidi - gli orchetti, i goblin, i troll, gli orchi, gli gnoll ed i giganti che in seguito avrebbero afflitto il mondo, ancora non esistevano. Gli uomini lucertola erano in gran parte relegati nelle paludi, nelle valli isolate e nei deserti più desolati, lontano dalle altre razze senzienti.

La cronologia degli eventi che segue descrive la storia del Mondo Conosciuto, dalla nascita delle moderne razze senzienti fino all'era moderna.

La Cronologia della Storia —

Di seguito viene riportata la cronologia degli eventi sul mondo esterno, che conosciamo come il Mondo Conosciuto; insieme a questa cronologia vengono riportati anche gli eventi che si succedettero nel Mondo Cavo.

La cronologia viene offerta con gli Anni PI (Prima dell'Incoronazione) e DI (Dopo l'Incoronazione), in riferimento all'incoronazione del Primo Imperatore di *Thyatis*, che avvenne in un anno che gli storici moderni chiamano "0 DI."

Quando possibile, le date corrispondenti ad entrambi i mondi sono allineate; questo fa in modo che sia facile notare i "momenti caldi" che si allineano in entrambe le storie. La colonna di sinistra si riferisce sempre alla storia del Mondo Conosciuto. La colonna di destra si riferisce sempre alla storia del Mondo Cavo.

Cronologia del Mondo Conosciuto (Mondo Esterno)

6000 PI-5001 PI

L'Antica Età della Pietra La Nascita delle Razze Senzienti

6000 PI: Nel Mondo Esterno non esiste una vera civiltà. Gli umani sono cacciatori raccoglitori tribali, che vivono prevalentemente nelle pianure e nelle foreste luminose. I nani sono dei barbari, per lo più caprai, che vivono sulle montagne o sulle colline pedemontane. Gli elfi sono riparati, protetti e nutriti dagli spiriti della foresta che essi venerano; non hanno bisogno di lavorare o di tribolare. Nel mondo non ci sono mostri umanoidi a minacciare i semi-umani.

5000 PI-4001 PI

La Prima Civilizzazione

5000 PI: L'infanzia degli elfi è terminata; gli spiriti della foresta smettono di proteggerli, costringendoli a lasciare il paradiso per cercare le proprie strade. nel continente meridionale sorge la prima grande civiltà elfica.

4500 PI: Gli Uomini Bestia - anime reincarnate di esseri malvagi - appaiono nella Valle di Borean, una terra ghiacciata a nord di Blackmoor. Questi Uomini Bestia sono creature selvagge e caotiche che non rappresentano una vera razza; i piccoli potrebbero avere alcuni dei tratti dei genitori, come potrebbero anche non averne nessuno, potrebbero essere di dimensioni ed aspetto differente. Tutto questo è dipeso dalla magia di Hel, un Immortale della Sfera dell'Entropia, che vuole portare maggiore confusione, sgomento e morte nel mondo.

4000 PI-3001 PI

L'Era di Blackmoor

4000 PI: La civiltà umana di Blackmoor, a causa del suo grande successo nello sviluppo di potenti scienze e tecnologie, da inizio ad un aumento meteorico. Conquista ed assimila tutte le tribù umane circostanti ed accresce rapidamente la propria potenza.

Gli Oltechi, un'altra civiltà umana, iniziano un' ascesa più imponente verso la civiltà nelle lontane terre a sud di Blackmoor. Protetti dalle fitte foreste e dai ripari delle colline, gli Oltechi non hanno quasi nessuna contatto con Blackmoor.

3500 PI: La civiltà di Blackmoor è fiorente. Blackmoor porta avanti commerci e guerre ad intermittenza con gli elfi nel sud, dall'altra parte del mondo. Quattro clan elfici fondano delle colonie vicino Blackmoor. Sia gli elfi nel sud che quelli coloniali abbracciano la tecnologia di Blackmoor. I sacerdoti di Blackmoor esigono lo sterminio dei "mostruosi" uomini bestia della Valle di Borean e promuovono guerre sante per stanare ed annientare queste creature.

Si verifica una frattura all'interno della civiltà Olteca; le più aggressive città Azcane dichiarano la propria indipendenza ed iniziano a fare guerra agli Oltechi.

La diffusa razza Neathar inizia a svilupparsi; la lingua delle singole aree si trasformano rapidamente in dialetti molto più complessi e le tribù indipendenti Neathar non riconoscono più una parentela o un'origine comune tra loro.

Cronologia del Mondo Cavo (Mondo Interno)

6000 PI-5001 PI

L'Antica Età della Pietra La Nascita delle Razze Senzienti

6000 PI: Il Mondo Cavo è scarsamente popolato. Molte regioni sono sono abitate da rettili giganti che ora sono estinti nel Mondo Esterno; l'unica razza senziente all'interno del Mondo Cavo è una specie quasi umana simile ai Neanderthal.

5500 PI: Potenti mostri scavatori creati da Thanatos si infiltrano nel Mondo Cavo ed iniziano a corrompere la cultura dei Bruti qui presenti.

5300 PI: Le tribù dei Bruti iniziano ad aggredirsi a vicenda in selvagge ed irrazionali guerre. Queste guerre rabbiose proseguono a sprazzi per tre secoli.

5000 PI-4001 PI

La Prima Civilizzazione

5000 PI: Gli Immortali distruggono gli elementi corrotti della cultura dei Bruti e successivamente lanciano il loro *Incantesimo di Protezione* sul Mondo Cavo; ora, le razze senzienti presenti nel Mondo Cavo manterranno sempre le loro caratteristiche distintive.

4000 PI-3001 PI

L'Era di Blackmoor

4000 PI: Con la situazione sul mondo esterno relativamente stabile, gli Immortali si limitano a collocare un po' di tribù umane ed alcune specie di animali all'interno del Mondo Cavo, questo rappresenta un relativo periodo di tranquillità lì.

3500 PI: Un numero elevato di tribù Neathar vengono collocate nel Mondo Cavo, di modo che la cultura originaria Neathar venga preservata. I Neathar vengono piazzati a nord della grande catena montuosa equatoriale, lontano dai Bruti. Essi crescono rapidamente di numero e si diffondono in tutte le direzioni nell'emisfero settentrionale.

3300 PI: Ora Ka implementa le idee di Korotiku di creare un grande centro per la conoscenza all'interno del Mondo Cavo. Egli insegna ad alcuni esseri molto saggi appartenenti a tutte le razze senzienti come arrivare in una valle di montagna molto isolata; li devono interagire tra loro per costruire una grande biblioteca, per accumulare e scambiare le conoscenze. Questa biblioteca segreta, protetta da Ka per tutta la storia, è quella che diventerà il Faro (vedere il capitolo *Atlante*).

3200 PI: Le crociate di Blackmoor spingono gli Uomini Bestia nell'estremo nord, in una terra chiamata Hyborea; questi si adattano al clima più freddo e sopravvivono.

3000 PI-2001 PI

Il Ritorno all'Età della Pietra; La Prima Età del Bronzo La Nascita delle Razze Senzienti

3000 PI: Esplodono alcuni dispositivi di Blackmoor spostando l'asse del Mondo Conosciuto, in un evento successivamente chiamato La Grande Pioggia di Fuoco. Blackmoor diventa il polo nord e la sua civiltà scompare. La civiltà elfica diventa il polo sud; gli elfi riescono a migrare verso l'area chiamata Grunland (che da questo momento viene travolta da secoli di sconvolgimenti vulcanici che la porteranno ad essere rinominata Vulcania). Questi elfi del continente meridionale, sebbene subiscono delle avversità, non sono in imminente pericolo di estinzione e, pertanto, nessuno li trasporterà nel Mondo Cavo.

I sopravvissuti della colonia elfica vicino Blackmoor fuggono nelle Terre brulle; per sopravvivere agli effetti successivi alla Grande Pioggia di Fuoco, questi elfi si rifugiano nelle profondità del sottosuolo. Si tratta degli antenati degli Elvi dell'Ombra.

Uno dei più pericolosi dispositivi di Blackmoor è rimasto intatto all'interno delle Terre Brulle (vedere modulo XI).

3000-2500 PI: L'ex territorio artico del Mondo Conosciuto, incluse la maggior parte delle terre coperte dalla serie degli *Atlanti*, via via che il ghiaccio recede dalle precedenti regioni polari diventano abitabili.

2900 PI: L'Immortale chiamato Garal Glitterlode crea la razza degli Gnomi, collocando le loro colonie nella terra che sarebbe poi diventata Casa di Roccia e nelle montagne del continente settentrionale.

2800 PI: Una branca separatista di elfi del sud, guidati da Ilsundal il Saggio, decide di abbandonare la tecnologia di Blackmoor e di ritornare alla magia orientata alla natura dei loro antenati. Questi elfi intraprendono una lunga migrazione verso nord nella speranza di trovare le colonie perdute degli elfi che si erano stabiliti vicino Blackmoor.

Gli Oltechi del Mondo Esterno iniziano ad estinguersi. Una grossa branca di Azcani sopravvive nelle profonde caverne dell'enorme altopiano che più tardi sarebbe diventato la terra dei Clan di Atruaghin.

2500 PI: Gnomi e nani entrano nella regione delle Terre del Nord e, via via che lo strato di ghiaccio continentale si ritira, si stabiliscono nelle sue colline e montagne.

A Vulcania, la civiltà elfica sta perdendo la propria battaglia contro gli elementi; questi elfi hanno dimenticato la loro magia e la tecnologia di Blackmoor sta venendo meno. Un secondo gruppo separatista di elfi del sud inizia la lunga marcia verso nord.

2400 PI: La terra che era Hyborea inizia a riscaldarsi; gli Uomini Bestia migrano nell'area che una volta era Blackmoor, che ora è il polo nord, e prosperano lì. Iniziano a riprodursi davvero in specie riconoscibili.

A Vulcania si verifica una grande esplosione vulcanica che distrugge i resti della civiltà degli elfi del sud.

Le tribù Antaliane (discendenti dei Neathar), una cultura umana, iniziano a fiorire nell'area che in seguito verrà chiamata Norworld. Si tratta di una bionda cultura guerriera con armi ed armature di bronzo.

3000 PI-2001 PI

Antica Età della Pietra La Nascita delle Razze Senzienti

3000 PI: L'esplosione di Blackmoor coglie impreparati gli Immortali; questi non riescono ad evocare abbastanza potere per impedire la maggior parte dei suoi effetti dannosi. La civiltà di Blackmoor viene sradicata prima che potesse riuscire a preservare una parte di questo potere. Le razze Olteche ed Azcane sono minacciate di imminente estinzione dal cambiamento climatico causato dalla Grande Pioggia di Fuoco, così un numero elevato di tribù vengono trasportate rapidamente nel Mondo Cavo. Queste tribù vengono collocate nella terra a nord della grande catena montuosa equatoriale. Gli Azcani vengono piazzati nelle foreste vicino il mare che loro chiamano l'Oceano Aztlan. Gli Oltechi vengono piazzati a sud-est da loro, con una grande palude a separarli dagli Azcani. Entrambe le razze incontrano numerose tribù Neathar; gli Oltechi le lasciano in pace, mentre gli Azcani muovono guerra ai Neathar, cercando continuamente di espandere i loro confini.

3000-2500 PI: Ka ed i suoi alleati Immortali devono dedicare centinaia di anni ed una quantità incalcolabile di energia magica per impedire che l'improvviso cambiamento dell'asse del pianeta distrugga intere regioni del Mondo Cavo. Gli Immortali creano delle nuove e gigantesche aperture coperte di nebbia verso il mondo esterno in corrispondenza dei nuovi poli e sigillano le precedenti (piccole) aperture polari. Essi lavorano furiosamente anche per preservare dall'estinzione numerose tribù umane del Mondo Conosciuto, tra queste sono incluse anche alcune delle tribù Tanagoro. I Tanagoro vengono collocati nelle pianure a sud della grande catena montuosa equatoriale, a sud e ad ovest dei Bruti; i Tanagoro pensano che queste razze siano mostri e si tengono ben lontani dalle loro montagne e colline.

2410 PI: Agli Immortali appare evidente che gli elfi del sud siano condannati, ma questo fatto li lascia con un dilemma. Essi vogliono preservare questa cultura elfica, ma non le tecnologie che per poco non distrussero il mondo. Così giungono ad un compromesso: altereranno magicamente i dispositivi dai quali gli elfi erano diventati così dipendenti, di modo che questi dispositivi funzioneranno solo all'interno di una determinata valle del Mondo Cavo. In questo modo, la pericolosa scienza di Blackmoor non può infettare altre parti del Mondo Cavo. Molti degli elfi del continente meridionale vengono trasportati nel Mondo Cavo. Essi vengono collocati all'interno di una calda serie di valli riscaldate vulcanicamente nei pressi dell'apertura polare meridionale, lontani da tutte le altre culture del Mondo Cavo.

2400 PI: Gli Immortali sono incuriositi dagli Uomini Bestia. Dal momento che stanno iniziando a riprodursi in specie riconoscibili, l'originaria razza "caotica" è minacciata dall'estinzione. Gli Immortali prendono alcune tribù di Uomini Bestia, le riportano magicamente al loro originario stato caotico e le conducono nel Mondo Cavo. Gli Uomini Bestia non vengono trasportati magicamente all'interno del Mondo Cavo; gli Immortali ispirano un leader/colonizzatore per guidare i seguaci verso nord ed alla fine quegli Uomini Bestia intraprendono il loro cammino nel Mondo Cavo. Si stabiliscono nelle terre ghiacciate vicino l'apertura polare settentrionale.

2200 PI: Alcuni elfi si staccano dalla migrazione di Ilsundal ed alla fine trovano la loro strada verso le valli ghiacciate di Glantri, ove si insediano. Anche alcuni sopravvissuti appartenenti alla seconda migrazione raggiungono Glantri e si stabiliscono insieme i loro cugini.

2100 PI: I clan elfici Meditor e Verdier abbandonano la migrazione verso nord di Ilsundal e si stabiliscono nelle terre meridionali dei Traldar.

La principale forza migratoria di Ilsundal raggiunge il Reame Silvano, nelle terre lontane ad ovest come Karameikos e Thyatis (vedere modulo *CM7*).

2000 PI-1001 PI

L'Ascesa di Nithia; la Catastrofe Glantriana Dalla Media Età del Bronzo alla Media Età del Ferro

2000-1750 PI: Lungo il Fiume Nithia fiorisce un insediamento agricolo. Questo diventa rapidamente la sede di una cultura in rapida crescita.

Gli umani tribali, discendenti delle tribù Olteche e Neathar, si stabiliscono anche nelle pianure costiere ed insulari delle Terre del Nord, nelle Steppe di Ethengar.

Gli Uomini Bestia si sono ora evoluti nelle moderne specie di orchetti, goblin, orchi, giganti e troll.

I coloni Antaliani migrano verso sud nelle terre che più tardi sarebbero state chiamate le Terre del Nord.

1900 PI: Nel grande continente ad est di Alphatia e Bellissaria, si rafforza una razza di cavalieri guerrieri nomadi. Si tratta dei Jenniti, discendenti dalla pelle ramata di un gruppo di spedizione Olteco; la loro lingua ed i loro costumi si evolvono lontano dalle loro origini Olteche.

1800 PI: La razza nanica sul Mondo Conosciuto si sta lentamente ed inevitabilmente estinguendo. L'Immortale chiamato Kagyar l'Artigiano prende tutti i nani rimanenti nel Mondo Conosciuto, una metà li trapianta nel Mondo Cavo e l'altra metà li rimodella in una nuova razza nanica. Ora non vi è più nessuna traccia della razza nanica originale sul mondo esterno. Alcuni dei "nuovi nani" fanno ritorno alle Terre del Nord, ove vi era stata la colonia nanica più grande, ed alla fine diventano i clan Modrigswerg; altri si piazzano nella regione di Casa di Roccia. Ad entrambi i gruppi vengono instillati falsi ricordi e credono che i nani Modrigswerg siano vissuti originariamente nelle terre di Casa di Roccia.

Nel Reame Silvano, Ilsundal crea il primo *albero della vita* elfico e diventa un Immortale.

1750-1500 PI: Le tribù umane lungo il Fiume Nithia passano dalla tecnologia dei metalli dell'Età del Bronzo a quella dell'Età del Ferro. Una creatura dalla testa di sciacallo chiamata Pflarr raggiunge l'Immortalità.

Altrove, una serie di grandi eruzioni vulcaniche e di terremoti stacca via diverse grandi masse di terra da quelle che ora sono le Cinque Contee e dalle aree dei Clan di Atruaghin; i popoli aborigeni (discendenti dei Neathar) chiamati Makai e gli uomini lucertola chiamati Malpeggi si ritrovano bloccati sulle nuove isole.

Re Loark mette insieme una Grande Orda di umanoidi che migra verso sud, portando devastazione ovunque; grandi ondate di goblin delle colline, troll e soprattutto giganti iniziano a spostarsi verso sud nelle aree occupate dai coloni umani.

Gli elfi Meditor sono bloccati sulle Isole di Minrothad di nuova formazione. Poco dopo, gli elfi di mare Verdier si uniscono a loro.

2000 PI-1001 PI

L'Ascesa di Nithia; la Catastrofe Glantriana Dalla Media Età del Bronzo alla Media Età del Ferro

1800 PI: I nani trasportati nel Mondo Cavo, che appartengono per la maggior parte ai clan Kogolor, prosperano nelle loro nuove terre. Essi vengono collocati nelle montagne orientali, appena a nord della grande catena montuosa equatoriale, abbastanza lontano dalle altre razze senzienti; essi hanno occasionali contatti con le tribù Neathar nel nord e nell'ovest, ma vengono in gran parte lasciati abbandonati a sé stessi.

1722 PI: La Grande Orda di Re Loark devasta il Norwold, facendo sprofondare la cultura Antaliana in un periodo oscuro; gli Immortali Odino e Thor inviano comunità inalterate di Antaliani all'interno del Mondo Cavo (Alla fine, i discendenti degli Antaliani del mondo esterno diventano gli uomini dei Territori Heldannici.)

1710 PI: La Grande Orda di Re Loark invade le steppe di Ethengar e riduce in schiavitù gli Ethengariani.

1709 PI: La Grande Orda di Re Loark, dopo aver combattuto con un'altra orda di umanoidi ad Ethengar, raggiunge le Terre Brulle e si stabilisce lì.

1700 PI: Gli elfi di Glantri scoprono, all'interno delle Terre Brulle, uno strano artefatto della perduta civiltà di Blackmoor. Armeggiano con esso e l'artefatto esplose in modo disastroso, inviando impenetrabili nuvole nel cielo (che durano per anni) e diffondendo una strana pestilenza marcescente tra gli elfi sopravvissuti - quelli che si trovavano abbastanza lontani per sopravvivere. Gli elfi si nascondono nelle più profonde caverne di Glantri. Lì scoprono una serie incredibile di caverne ed iniziano una migrazione che dura un anno. Le tribù in viaggio vengono separate le une dalle altre. Alcune emergono, dopo anni, a centinaia di chilometri a sud, oltre le Terre Brulle. Altre raggiungono il Mondo Cavo. Altre periscono.

Altrove, la catastrofe forma la Terra della Sabbia Nera all'interno delle Steppe di Ethengar.

1600 PI: Nascono tensioni tra le due più grandi orde dei Jenniti; un'orda, la più tradizionale delle due, ha delle donne guerriere, mentre l'altra ha praticamente schiavizzato le sue donne. L'Immortale Tarastia si schiera a favore dell'orda più tradizionale per conquistare l'altra, ma ne scaturisce una guerra santa che distrugge quasi interamente la civiltà Jennita. (Nel periodo in cui gli Alphatiani raggiungono il Mondo Conosciuto, sei secoli dopo, i Jenniti del mondo esterno sono regrediti alla barbarie dell'età della pietra, la loro gloria passata è quasi del tutto dimenticata.)

1500 PI: La cultura Nithiana inizia la sua ascesa verso la magnificenza. Una spedizione coloniale condotta dal clan Nithiano Traldar viaggia verso le terre ora note come Karameikos e Darokin.

L'Immortale Pflarr crea una razza di servitori dalla testa di sciacallo che egli chiama Hutaaka. Pflarr utilizza molti di loro come agenti, araldi e servitori in tutto il mondo; trapianta una grande colonia di Hutaakani nelle montagne a sud dei Nithiani.

1420 PI: Gli Elfi dell'Ombra del mondo esterno, chiamati Schattentalfen, sotto la guida dell'Immortale Atzanteotl, completano la costruzione della loro città sotterranea di Aengmor.

1400 PI: Nell'arco di poche generazioni, i coloni Traldar subiscono enormi perdite tra la popolazione (a causa di cattivi inverni, di attacchi di animali e di malattie), perdono la maggior parte delle materie e del tempo necessario per forgiare il metallo (e di conseguenza dimenticano come farlo) e ritornano ad uno stile di vita pre-agrario. A quel punto cadono sotto il dominio del popolo umanoide Hutaaka proveniente dalle regioni montagnose settentrionali.

Denwarf, leader golemico dei nani del Mondo Conosciuto, fa insediare il suo popolo all'interno della grande caverna chiamata Dengar e scompare all'interno delle sue caverne inferiori.

1300 PI: Gli halfling provenienti dal continente meridionale, da lungo tempo abbandonati dai loro amici elfi, e sempre più minacciati dalla popolazione umana in continua crescita, compiono una massiccia migrazione navale verso il continente settentrionale. Si insediano nell'area che successivamente viene chiamata le Cinque Contee. Stringono amicizia con un clan pacifista in declino di elfi chiamati il Popolo Mite.

1722 PI: Gli Immortali Odino e Thor hanno inviato intere tribù Antaliane nel Mondo Cavo, collocandole nelle terre ghiacciate a sud e ad est dei territori degli Uomini Bestia. Gli Antaliani prosperano nella loro nuova patria, combattendo beatamente tra loro, con gli Uomini Bestia nel nord e le tribù Neathar nel sud.

1650 PI: Un clan sopravvissuto di elfi Glantriani provenienti dal mondo esterno trova la sua strada per il Mondo Cavo attraverso migliaia di chilometri di passaggi sotterranei. La tribù emerge nelle terre densamente occupate dalle ostili tribù Neathar e dai dinosauri; migrano verso nord, fino a delle terre simili a quella della ghiacciata Glantri e si stabiliscono nelle montagne a sud degli Uomini Bestia e ad ovest degli Antaliani. Questi elfi chiamano la loro nuova terra Icevale (Valle Ghiacciata).

Atziann, re degli elfi ed unico sopravvissuto del suo clan, emerge nel Mondo Cavo nei pressi della capitale Azcana; affascinato dagli Azcani, ed utilizzando la sua magia per muoversi in mezzo a loro senza farsi vedere, egli resta con gli Azcani per diversi anni prima di intraprendere il proprio cammino verso l'Immortalità.

1600 PI: L'Immortale Tarastia preserva diversi clan della cultura Jennita dall'autodistruzione, scegliendo di salvare solamente l'orda più legata alle tradizioni. Ordina di trasferirle nel Mondo Cavo, posizionandoli nell'emisfero meridionale, a sud delle foreste e delle pianure occupate dai membri delle tribù Tanagoro. I Jenniti danno inizio ad una feroce rivalità ed a guerre occasionali con i Tanagoro.

1500 PI: Il re degli elfi Atziann, che ora si fa chiamare Atzanteotl (un nome dalla moda Azcana), raggiunge l'Immortalità nella Sfera dell'Entropia e dà il via al suo piano per corrompere gli Elfi dell'Ombra e la razza degli Azcani. Inizia a sussurrare ad alcuni governanti degli Elfi dell'Ombra e degli Azcani del potere e della gloria che avrebbe dato loro e li allontana dalle loro fedi. Sempre più di Elfi dell'Ombra (soprattutto quelli del clan Schattentalfen) abbandonano il culto di Rafiel per quello di Atzanteotl; allo stesso modo, molti Azcani voltano le spalle al culto di Otzitiotl e di Kalaktatla.

1400 PI: Un gruppo di coloni degli Elfi dell'Ombra, per lo più composto da Schattentalfen seguaci di Atzanteotl, ripercorre il tragitto seguito dalla precedente spedizione perduta e scopre il Mondo Cavo. Questi elfi emergono appena a nord della grande catena montuosa equatoriale, proprio nel mezzo del territorio dei Nani Kogolor. Danno immediatamente inizio ad una guerra contro i nani per prendersi le loro terre. L'Immortale Kagyar invia Denwarf, l'ex leader dei nani del mondo esterno, ad aiutare i Kogolor contro gli elfi dell'Ombra.

1395 PI: Gli Schattentalfen vengono duramente sconfitti dai nani Kogolor e sono costretti ad interrompere la guerra. Continuano a viaggiare verso ovest, verso un'area non infestata dai nani, e si stabiliscono lì. Tuttavia, a nord delle loro nuove terre vi sono gli Azcani, la cui cultura ed architettura risultano inquietanti ed offensive come la loro (a causa della guida di Atzanteotl nella cultura degli Schattentalfen, anche se loro questo non lo sanno); gli Schattentalfen odiano queste genti, in quanto le considerano come una derisione della loro cultura ed iniziano una guerra di lunga durata contro gli Azcani.

1290 PI: Aengmor, la città del mondo esterno degli Elfi dell'Ombra, viene "distrutta" (in realtà viene semplicemente circondata dalla lava e resa inabitabile) durante un'eruzione vulcanica; molti Schattentalfen fuggono, scavando più in profondità nella crosta terrestre. In realtà, questo fa parte in un grande schema ordito da Atzanteotl, il loro patrono.

1190 PI: I discendenti della Grande Orda riemergono nelle Terre Brulle e scoprono la città di Oenkmar ed una lama che loro scambiano per uno dei loro leggendari artefatti.

1104 PI: Gli elfi del sottosuolo scoprono il Rifugio di Pietra ed iniziano a chiamarsi Elfi dell'Ombra. Iniziano i lavori di costruzione della Città delle Stelle.

1100 PI: I Nithiani guidati da Minroth colonizzano le isole che in seguito verranno chiamate isole di Minrothad e trovano Harbortown (Borgoporto).

I Nithiani sotto il governo del Principe Ramenhotep fondano la colonia di Thothia sull'Isola dell'Alba. Si tratta dell'estensione orientale della colonizzazione Nithiana.

1050 PI: Dei grandi maghi Nithiani, ispirati dalla razza servitrice dell'Immortale Pflarr (Hutaaka), creano la razza degli gnoll, mischiando magicamente troll e gnomi. Tuttavia, si illudono che queste creature possano diventare una razza di servitori per i Nithiani; invece, gli gnoll sono selvaggi, forti, bellicosi e prolifici.

1000 PI-1 PI

Gli Anni Bui: L'Età della Ricostruzione, Alphatia

1000 PI: Le Terre Brulle sono sovrappopolate. Orchetti, orchii, troll, gnoll e goblin compiono una migrazione fuori dalle Terre Brulle, in particolare verso sud, rimpiazzando le altre tribù umanoidi che si trovano dinanzi.

Gli gnoll invadono le terre dei Traldar. Gli Hutaakani si ritirano nella loro valle mentre i Traldar e gli gnoll praticamente si massacrano a vicenda. Molti marinai Traldar, guidati da un re minore di nome Milen, fuggono verso sud attraverso il Mare del Terrore e raggiungono il continente meridionale ad est di quelli che in seguito saranno chiamati gli Hinterland. Viaggiano molto lontano e fondano un nuovo regno lì.

Altrove, i movimenti tribali non umani mettono a confronto tribù di orchetti e goblin contro i nani.

Da un'altra parte, gli Alphatiani giungono senza problemi dal loro mondo e si stabiliscono su un grande continente che chiamano Alphatia (per ulteriori dettagli, vedere *L'Atlante* in scatola **L'Alba degli Imperatori**). Gli Alphatiani iniziano a costruire un possente impero basato sulla magia.

L'Impero Nithiano è al suo apice; esso presenta un'architettura monumentale, dei grandi complessi urbani nella regione del delta del Fiume Nithia, conquista gli stati vicini, crea molte colonie remote e sviluppa arti e cultura sofisticate. Le colonie vengono create nelle isole Makai (a sud dell'area delle Cinque Contee). Gli umani delle aree delle Terre del Nord vengono conquistati e schiavizzati dall'Impero Nithiano. I Nithiani, incuriositi dalla fuga dei Traldar nel continente meridionale, trasferiscono molti schiavi delle Terre del Nord a Harbortown (Borgoporto) e da lì nel continente meridionale per colonizzarlo. Questo è il confine settentrionale dell'espansione Nithiana e non rappresenta un grande successo: gli schiavi delle Terre del Nord presto si ribellano ed uccidono i loro sovrani Nithiani. Queste tribù si ritagliano il loro territorio nel continente meridionale, sono gli antenati delle tribù Thyatiane, Kerendane ed Hattiane che in seguito fonderanno l'Impero di Thyatis.

Gli esploratori dalla pelle nera di Tangor scoprono le Isole della Perla e le colonizzano.

Kagyar pone Denwarf in uno stato di animazione sospesa, trasferendolo in una profonda caverna sotto le caverne di Dengar di Casa di Roccia.

1000 PI-1 PI

Gli Anni Bui: L'Età della Ricostruzione, Alphatia

1000 PI: Sulla scia delle invasioni umanoidi, gli Immortali si ritrovano abbastanza indaffarati a selezionare le culture in via di estinzione per preservarle all'interno del Mondo Cavo. In questo modo vengono preservati i Traldar e molte altre culture. I Traldar vengono collocati lungo la costa dell'Oceano Aztlan, proprio dove le grandi montagne equatoriali raggiungono l'oceano; i Traldar chiamano quello specchio d'acqua l'Oceano Atlans. Si trovano a sud degli Schattentalfen ed a nord dei territori inesplorati. Si diffondono rapidamente in modo da insediarsi in tutte le terre costiere montane. Non abbastanza cooperativi per creare un impero, compiono scorrerie piratesche all'interno dei territori Azcani.

Molti Makai vengono trapiantati per Mondo Cavo per preservare la loro cultura di fronte all'assimilazione dei Nithiani. Collocati in un arcipelago a sud dell'equatore, essi riprendono la loro spensierata e tranquilla esistenza.

Nel frattempo, una spedizione degli Elfi dell'Ombra lascia la Città delle Stelle nel tentativo di trovare una strada verso il mondo di superficie. Invece, però, questi elfi trovano la strada per il Mondo Cavo dove vengono fatalmente avvelenati dai raggi del sole eterno. Alcuni di loro riescono a tornare alla Città delle Stelle con le notizie del loro viaggio, ma presto muoiono tutti.

1000 PI-610 PI: Orchetti facenti parte della migrazione proveniente dalle Terre Brulle invadono la regione delle Cinque Contee e schiavizzano gli halfling. Gli elfi del Popolo Mite delle Cinque Contee scompaiono o vengono annientati dagli orchetti. Nel giro di quattrocento anni, gli halfling vengono conquistati più volte dagli orchetti, dai nani e da banditi di differenti razze; alla fine rivendicano la loro terra ed instaurano un forte regno.

800 PI: Finalmente il ghiaccio recede a nord di Glantri. Gli elfi guidati da Mealiden Starwatcher abbandonano il Reame Silvano per mezzo di un arcobaleno magico; portano con sé nove piantine dell'*Albero della Vita*. Sbarcano nelle estensioni boschive di quella che in seguito verrà chiamata Thyatis, ma vengono scacciati dai bellicosi umani del posto e fuggono verso nord. Il clan Callarii si stabilisce nel territorio di Traladara (vedere l'*ATLI*); gran parte degli elfi restanti si stabiliscono in una zona stepposa e ventosa. Gli elfi maghi iniziano ad alterare quelle steppe con la loro magia, trasformandole quasi da un giorno all'altro in un terreno ove poteva prosperare una rigogliosa foresta.

Uno dei clan degli elfi, il Clan Shiye, presta ascolto alla guida dell'Immortale Eiryndul e compie un pericoloso attraversamento del continente di Alphatia, ove fonda il proprio regno nelle fitte foreste centrali di quel continente.

Nelle profondità del continente meridionale, i Mileniani, discendenti dei Traldar, prosperano, conquistando le tribù circostanti e fondando un forte impero.

700 PI: Thanatos, Immortale della Sfera dell'Entropia, con l'aiuto dell'Immortale Ranivorus, corrompe il faraone dei Nithiani. Il faraone volge l'impero Nithiano al culto dell'Entropia.

I coloni Nithiani di Thothia voltano sempre più le spalle alla fede Entropica della loro patria verso una nuova forma di misticismo.

600 PI: Tre tribù guerriere provenienti dal continente meridionale (Thyatiani, Kerendani ed Hattiani), duramente pressate dai Mileniani nel sud, migrano verso il continente settentrionale.

500 PI: I Traldar sono nel mezzo della loro Epoca Buia. Le comunicazioni tra le comunità sono rare. I dialetti locali iniziano a differenziarsi notevolmente. La gente ora si riferisce a sé stessa chiamandosi Traladara.

Altrove, l'Impero Nithiano, essendosi attirato l'antipatia degli Immortali, termina repentinamente; gli Immortali alterano il clima, deviano le sorgenti del Fiume Nithia, promuovono disordini sociali, negano i poteri magici ai loro chierici ed intraprendono altre azioni che portano catastroficamente al collasso l'Impero. Gli Immortali utilizzano la magia per assicurarsi che qualsiasi traccia dell'Impero venga spazzata via dal Mondo Conosciuto. Le colonie vengono sistematicamente distrutte - tranne quella di Thothia, che ha già abbandonato la fede Entropica che ha portato alla distruzione di Nithia.

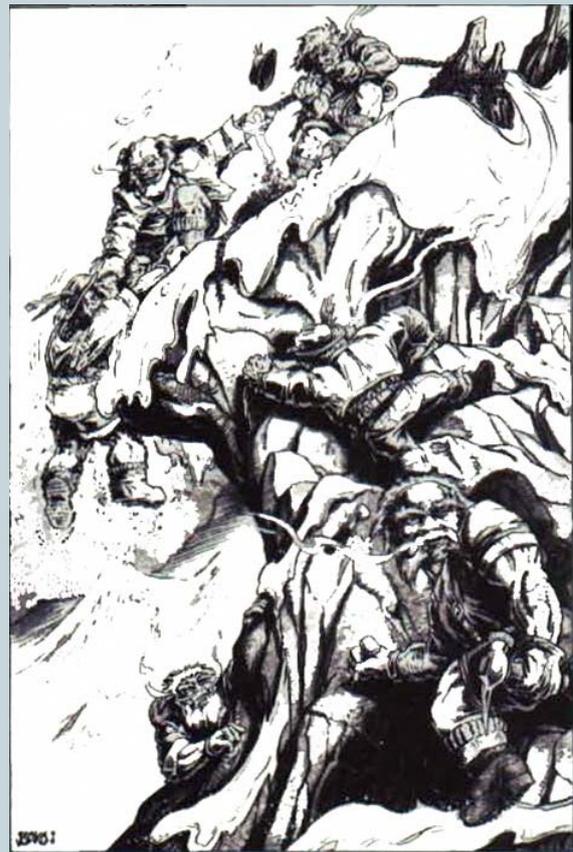
Nelle isole di Ierendi, gli uomini lucertola Malpheggi, condannati all'estinzione da una peste parassitaria portata dai coloni Nithiani, spazzano via i Nithiani, spazzano via i Nithiani prima che questi muoiano da soli. Questo fa parte del piano degli Immortali per distruggere l'Impero Nithiano.

Ormai, le steppe ove si stabilirono gli elfi sono diventate la possente foresta di Canolbarth.

Ora, i Thyatiani, i Kerendani e gli Hattiani hanno conquistato ed assimilato le tribù umane che si opponevano loro; hanno il pieno controllo della regione che un giorno sarà chiamata Thyatis.

493 PI-492 PI: La Regina Udbala delle Terre Brulle solleva una nuova Grande Orda per marciare su Casa di Roccia.

Nella battaglia di Passo Sardal dell'anno successivo, subisce una disfatta e gli orchetti vengono spazzati via.



500 PI: Gli Immortali riuniscono un gran numero di Nithiani, quelli rimasti incontaminati dalla malvagità di Thanatos e di Ranivorus, e li trasportano lungo le rive di un grande fiume simile al Fiume Nithia all'interno del Mondo Cavo. I Nithiani ricostruiscono velocemente la loro civiltà. Sono vicini solamente ai guerrieri Tanagoro ed ai cavalieri Jenniti nell'ovest; intraprendono in continuazione guerre contro i Tanagoro ed i Jenniti per impadronirsi delle loro fertili pianure ed acquisire degli schiavi.

Con la distruzione dei Nithiani, l'Immortale Pflarr, insultato dal tradimento dei Nithiani, volge le spalle al mondo esterno. Pflarr rivolge la sua attenzione ai Nithiani del Mondo Cavo e crea una colonia di Hutaaka in una valle riparata del Mondo Cavo - ad ovest dei Bruti ed a nord dei Nithiani.

Gli Immortali curano e trasportano anche i rimanenti membri della razza degli uomini lucertola Malpheggi nel Mondo Cavo, piazzandoli in una grande pianura tra gli Azcani e gli Oltechi. Sia gli Azcani che gli Schattenalfen trovano mercenari alleati tra i Malpheggi.

492 PI: L'Immortale Karaash prova compassione per una banda di orchetti guerrieri particolarmente coraggiosi guidati da Krugel, il loro capo. Intrappolati durante il loro assalto contro Casa di Roccia, circondati al Passo Sardal, e con il rischio imminente di

192 PI: Gli Alphatiani, infastiditi dalle attività di pirateria delle tribù Thyatiane, lanciano una campagna per conquistare Thyatis.

190 PI: Gli Alphatiani completano la loro conquista di Thyatis; Thyatis ora fa parte dell'Impero Alphatiano.

150 PI: Gli Elfi dell'Ombra del mondo esterno contattano le tribù umanoidi delle Terre Brulle, diffondendo il loro odio contro gli elfi di superficie e persuadendo gli umanoidi ad attaccare Altheim.

100 PI: La civiltà Mileniana è diventata molle e decadente. Riduce in schiavitù le tribù e le nazioni circostanti; la maggior parte dei soldati dell'esercito Mileniano vengono reclutati dalle tribù conquistate. Gli Immortali decidono di preservare l'Impero nella sua precedente forma più eroica; essi trapiantano nel Mondo Cavo tutti i Mileniani che aderiscono ai precedenti obiettivi e desideri Mileniani. Privando i Mileniani dei loro pochi veri guerrieri rimasti e dei leader governanti non corrotti, mandano l'Impero incontro al suo destino in modo ancora più rapido.

50 PI: La decadente civiltà Mileniana crolla del tutto sotto gli attacchi delle tribù circostanti.

2 PI: Lucinius Trenzantebium, un Thyatiano di nascita, addestrato dai maghi Alphatiani, uccide i maghi Alphatiani presenti a Thyatis e si proclama Re di Thyatis; scoppia la guerra tra Thyatis ed Alphatia.

0 DI-1000 DI **L'Epoca Moderna**

0 DI: Le economie di Thyatis ed Alphatia vengono entrambe distrutte dalla guerra; le due potenze stipulano un trattato di pace nella città di Edairo, la capitale di Thothia (sull'Isola dell'Alba). Più tardi, a Thyatis, il Generale Zendrolion Tatriokanitas assassina Re Lucinius e diversi altri re lì riuniti e si incorona Imperatore di Thyatis, Ochalea e delle Isole della Perla.

I pacifici gnomi Highforge (Altaforgia) si stabiliscono nei territori di Traladara; vi si insediano anche dei bellicosi semi-umani (goblin, hobgoblin, orchetti), anche se con numeri minori.

150 DI: I Thyatiani iniziano a colonizzare le zone sud-orientali di Ylaruam, schiavizzando e disperdendo la popolazione indigena.

200 DI: I nani di Casa di Rocca iniziano a colonizzare nelle terre del mondo esterno; essi vengono generalmente accolti all'interno delle comunità umane.

250 DI: Gli Alphatiani iniziano a colonizzare le zone nord-orientali e centrali di Ylaruam, schiavizzando e disperdendo la popolazione indigena. Alcuni Ylari scacciati dalle aggressioni Alphatiane e Thyatiane migrano verso Darokin.

395 DI: I Flaem (le Fiamme), una branca degli Alphatiani provenienti dal pianeta natale Alphatiano, si insediano nell'area di Glantri.

400 DI: I Flaem scoprono che gli altri, i nemici Alphatiani, sono in possesso del possente Impero Alphatiano nell'est.

Degli sciagurati maghi Alphatiani, provando a sviluppare una razza Alphatiana più resistente e più potente, danno vita ad una rapida diffusione magica delle maledizioni del vampirismo e della licanthropia.

410 DI: I commercianti di Minroth aiutano inconsapevolmente a diffondere il nuovo vampirismo e la nuova licanthropia in tutto il mondo marittimo.

500 DI: Le colonie Thyatiane ed Alphatiane presenti ad Ylaruam danno inizio a quelli che diventeranno tre secoli di guerra.

essere spazzati via, dimostrano una ferocia ed un coraggio insoliti per degli orchetti guerrieri. Karaash li trasporta nel Mondo Cavo, nelle pianure a nord dei Nani Kogolor.

450 PI: Muore Krugel, il leader degli orchetti del Mondo Cavo. Nel corso della sua vita, ha trasformato un paio di centinaia di seguaci in un'orda di conquistatori ben addestrata, ben motivata e ben equipaggiata, composta da cavalieri delle pianure che ora prendono il suo nome in suo onore: saranno chiamati l'Orda di Krugel. Questi orchetti continuano ad attaccare e saccheggiare le comunità Neathar nell'ovest e quelle dei nani Kogolor nel sud. Non vogliono conquistare delle terre; vogliono compiere razzie.

250 PI: L'Immortale Korotiku, affascinato dall'astuzia e dalla spietatezza dei pirati Thyatiani, trapianta diverse loro comunità all'interno del Mondo Cavo, piazzandoli nelle isole equatoriali non lontane dai territori colonizzati dai Traldar. Egli ha ideato un interessante esperimento per il Mondo Cavo. Ha deciso che sarebbe stato interessante popolare una zona dei mari del Mondo Cavo con dei pirati, dando vita ad una nuova cultura esclusivamente piratesca.

100 PI: I Mileniani trapiantati di recente iniziano a rifondare la loro Civiltà in base alle loro idee originali. Posizionati sul litorale incontaminato più a sud delle terre dei Traldar, trovano le bellicose razze dei Tanagoro e dei Jenniti ad est. I Mileniani costruiscono il loro impero sulla costa e nelle terre prese ai Tanagoro ed ai Jenniti, che diventano i loro nemici ricorrenti.

0 DI-1000 DI **L'Epoca Moderna**

50 DI: Un mago Alphatiano, per mezzo di esperimenti magici con diavoletti e folletti dei boschi, crea una piccola razza umanoide che chiama i Kubitti. Misurano in media circa 45 centimetri di altezza; egli dà loro il nome di un'antica parola Mileniana utilizzata per intendere misure di circa 45 centimetri. Li rende indipendenti e forti, ma quando cerca di convincerli a compiere delle azioni contro la loro volontà, i Kubitti si scagliano contro il mago e lo uccidono. L'Immortale Vanya, colpita da questi piccoli guerrieri, trasporta l'intera razza in una giungla all'interno di una valle nascosta del Mondo Cavo.

500 DI: In questo periodo, Korotiku trasferisce un intero villaggio di Ostlander all'interno del Mondo Cavo, collocandoli tra gli altri pirati. Nel giro di poche generazioni, gli Ostlander si mescolano

I commercianti che portano le maledizioni del vampirismo e della licanthropia si stabiliscono nei fitti boschi di Traladara e vi prosperano.

571 *DI*: Thyatis istituisce delle prigioni sulle cinque isole di Ierendi abitate in quel periodo dagli halfling che lavorano nei cantieri navali.

586 *DI*: I Thyatiani, che necessitano di fondi e risorse, conquistano le isole di Ierendi e si impadroniscono delle strutture per la cantieristica navale lì presenti. Per ritorsione, gli halfling compiono scorrerie piratesche contro le spedizioni marittime Thyatiane.

600 *DI*: A Ierendi, gli halfling del posto ed i prigionieri Thyatiani scacciano i Thyatiani.

Le Terre Silvane vengono conquistate dagli umani rendendo pericoloso il passaggio verso Alfheim.

700 *DI*: La guerra tra le colonie Alphatiane e Thyatiane presenti ad Ylaruam si intensifica.

728 *DI*: Le colonie Alphatiane di Ylaruam distruggono le colonie Thyatiane lì presenti; i coloni Thyatiani fuggono.

730 *DI*: A Glantri arrivano dei coloni, tra cui elfi chiari (discendenti degli elfi che abbandonarono l'area nel 1700 *PI*) ed umani provenienti da Traladara e dalle colonie Thyatiane di Ylaruam.

786 *DI*: Nelle terre Flaemish arriva un mago Alphatiano di nome Halzunthram ed aiuta gli elfi e gli umani del posto contro i Flaem.

800 *DI*: Nascita di Suleiman Al-Kalim, un grande filosofo e condottiero dei nomadi del deserto di Ylaruam. Nelle Terre Brulle, gli orchetti danno inizio ad una nuova serie di guerre contro le nazioni circostanti.

802 *DI*: Una corsa all'oro a Glantri porta molti nani di Casa Roccia all'interno di questa nazione. A Glantri si diffonde una pestilenza inviata dall'Immortale orchettico Yagrai ed i Glantriani sono convinti che ne siano responsabili i nani, dando vita ad una feroce guerra contro i nani promossa dalle genti di Glantri.

827 *DI*: Le forze di Suleiman Al-Kalim scacciano gli Alphatiani da Ylaruam.

828 *DI*: Lord Alexander Glantri, di discendenza Thyatiana, cattura Halzunthram e conferma l'indipendenza del territorio da Alphatia. La popolazione chiama la terra Glantri in suo onore.

Vengono espulsi gli ultimi nani da Glantri.

855 *DI*: Suleiman Al-Kalim compone il *Nahmeh*, un importante lavoro sul pensiero religioso Ylari.

900 *DI*: L'Impero di Thyatis conquista Traladara e diverse aree dell'Isola dell'Alba e costruisce e colonizza la città di Oceansend nel Norwold.

959 *DI*: Alphatia inizia una nuova guerra diretta contro Thyatis.

960 *DI*: Le forze di assalto Alphatiane raggiungono Città di Thyatis ed uccidono l'imperatore Thyatiano, ma vengono respinte da un contrattacco guidato da Thincol l'Impavido, un famoso gladiatore.

970 *DI*: Il Duca Stefano Karameikos III scambia le sue terre ancestrali (il Ducato di Mchetos) con l'Imperatore Thincol in cambio della sovranità indipendente di Traladara, che viene rinominata Granducato di Karameikos.

1000 *DI*: Tutte le avventure degli Atlantici di D&D® sono ambientate in questo periodo.

con gli altri pirati.

700 *PI*: L'Immortale Korotiku aggiunge *hin* (halfling) e pirati umani provenienti dalle isole di Ierendi all'interno dell'area che chiama i Mari dei Pirati della Filibusta.

Navonne si trovava nella parte anteriore del gruppo, impugnando la sua sciabola contro il nemico - nel fitto sottobosco. Egli gemette contro quei rami e quella densa linfa appiccicosa che stava andando sulla lama della sua spada preferita, ma continuò a fare il suo lavoro. Tutti facevano a turno per aprirsi un varco attraverso l'oppressiva vegetazione della giungla, altrimenti non si sarebbero mossi di tre metri in quel casino.

E che giungla che era! Strani ed inarcati alberi nodosi che non aveva mai visto crescere dalla nera terra fertile e *puzzolente*. Strani muschi appesi ovunque. Drappeggi di foglie di vite bloccavano il loro passaggio ad ogni curva. In lontananza si udivano strani versi di animali. Navonne sapeva che erano lì fuori, selvaggi predatori e carnivori di ogni genere... incluse le lucertole giganti da lui temute, quelle grandi quanto i draghi, ma diverse - senza cervello, primitive, strane.

La lama di Navonne scivolò attraverso un'ultima cortina di foglie ed il guerriero restò di sasso ove si trovava, sbalordito ed immobile. Gli altri si fermarono dietro di lui, aspettando che continuasse ad avanzare.

"Ehm. Ehm. Thylandrian," disse Navonne con voce rauca.

"Sono qui."

"Mandami tuo zio."

Lo zio di Thylandrian, l'anziano elfo Thyserstian, si fece strada avanzando, agitando via via che le piante della giungla gli si attaccavano alle sue vesti accademiche. "Sto arrivando, sto arrivando. Spero che tu abbia trovato un fiume. Ho decisamente bisogno di un bagno. E non uno di quei fiumi con i pesci dai denti aguzzi." Si avvicinò accanto a Navonne, aggiustandosi i delicati occhiali con la montatura a filo sul naso e guardò in basso verso ciò che aveva stupito così tanto Navonne.

"Oh mio Dio!" sussurrò l'anziano elfo. "Guarda che roba! La precisione geometrica delle strade. Quegli edifici lì, quelli grandi - sono chiamati piramidi. La maggior parte di essi sono templi. Sembra una città del popolo Azcano. Oh, nel mondo esterno si estinsero migliaia di anni fa. Non restare lì impalato con la bocca spalancata, di' qualcosa Navonne."

Navonne riuscì a far funzionare di nuovo la mascella. "Ma che significa?"

Thyserstian scrollò le spalle. "Non ne sono sicuro. Ovviamente qui ci sono stati degli Azcani molto più recentemente che nel mondo esterno. Questo sembrerebbe essere un dato di fatto. Se *si tratta* di architettura Azcana. Non sono un esperto in quel campo, non ancora comunque. Vi sono un paio di significative differenze tra le rovine Azcane del mondo esterno che ho visto e la città dinanzi a noi."

"Come ad esempio?"

Thyserstian puntò il dito. "Quei simboli. Non sembrano fare riferimento a Kalaktatla o ad Oztziotl che erano i principali Immortali adorati nell'antica Azca. In effetti..." Osservò i simboli più da vicino, strizzando gli occhi. "A meno che la mia ipotesi non sia sbagliata, cosa che non avviene mai, quei simboli rappresentano l'Immortale Atzanteotl che è il principale patrono di quegli spaventosi Schattealfen.

"E lì," indicò, "vedrai qualcosa che non si vedrà mai in nessuna città Azcana del mondo esterno. Dei veri e propri Azcani viventi. Tutte quelle persone dalla pelle ramata. Noterai che alcuni di loro

indossano degli elaborati copricapi; puoi vedere i lavori riccamente elaborati in oro per i quali erano giustamente famosi-"

Navonne emise un sospiro esasperato. "Quella è la prima cosa che ho notato. Ci sono delle persone lì. La città è abitata ed è in buone condizioni."

"Hai notato che sembrano averci notato? A meno che la vista non mi inganni, in realtà sembra che un grosso gruppo di persone abbia preso lance ed archi e che si stia muovendo in questa direzione. Anche piuttosto velocemente."

Navonne alzò la testa, fissandola nella direzione nella quale stava guardando Thyserstian. Figlio d'un cane, il vecchio elfo aveva ragione. C'erano quindici o forse sedici di quei guerrieri che correvano nella loro direzione.

Navonne si voltò. "Nuovo piano," annunciò. "Riprendiamo la via dalla quale siamo venuti - e *correte!*"

Questo capitolo è l'Atlante del Mondo Cavo. Qui vi presenteremo una vasta sezione del Mondo Cavo.

In questo capitolo verranno descritti tutti i maggiori imperi e molte delle nazioni e delle tribù più piccole che si trovano in determinati parti del territorio del Mondo Cavo. Bisogna ricordare, però, che vi sono letteralmente migliaia di tribù e di popoli in un qualsiasi tratto di terra del Mondo Cavo.

Che cosa significa questo? La cosa più importante è che c'è spazio per voi, come DM, per aggiungere un qualsiasi numero di tribù e razze sulla mappa. Dal momento che molte delle razze del Mondo Cavo sono parzialmente o completamente isolate l'una dall'altra, potete svolgere una campagna nel Mondo Cavo all'interno delle aree descritte in questo supplemento, con i vostri PG che girano in lungo e in largo per i territori mappati ed imparano a conoscerli come il dorso delle loro mani... e poi, potete anche introdurre nuove valli perdute e nuove caverne segrete in quelle aree per ospitare le vostre nuove aggiunte all'ambientazione.

Di questo parleremo parecchio nel capitolo *La Campagna*. Per adesso, parliamo delle aree del Mondo Cavo presentate nelle mappe allegate.

Una Panoramica del Mondo Cavo

Date un'occhiata ai fogli della mappa planetaria. Lì, vedrete una mappa dell'intero Mondo Cavo che mostra entrambe le aperture polari e tutto il resto.

Per prima cosa, daremo un sguardo generale al Mondo Cavo e poi esamineremo più in dettaglio una lunga striscia del suo territorio.

La Struttura Fisica del Mondo Cavo

Se osservate la mappa planetaria ed il diagramma riportato a pagina 21, vi farete una buona idea riguardo alla struttura fisica del Mondo Cavo.

Come potete vedere, le entrate principali per il Mondo Cavo sono due vaste aperture ai poli. Queste aperture misurano da una parte all'altra letteralmente *migliaia* di chilometri. Non si tratta di aspri condotti scavati nei poli: in realtà, esse curvano in maniera molto graduale. Una persona che cammini verso uno di questi condotti, camminerebbe all'interno dell'apertura polare ed intorno all'"orlo," all'interno

del Mondo Cavo, senza neppure rendersi conto di aver lasciato il mondo esterno e di essere entrati nel Mondo Cavo.

Ciò è possibile a causa della graduale curvatura dell'orlo e per il fatto che entrambi i poli sono coperti da vasti banchi di nebbia. Questi banchi di nebbia sono una presenza costante sui poli: non si schiariscono mai fino a svelare la vera natura dei poli del pianeta.

Nel Mondo Cavo, proprio all'interno dei poli, vi è un terreno artico - terra e mare battute da raffiche di vento e ricoperte di ghiaccio.

Più lontano verso l'equatore, provenendo dai poli, la terra diventa più temperata. La tundra gelata lascia spazio alle pianure, alle foreste ed ai mari. Ancora più lontano, la terra prende un aspetto più tropicale, con predominanza di foreste pluviali, fitte giungle e deserti.

Infine, la terra si alza e diventa molto montuosa; vicino all'equatore, il Mondo Cavo diventa massiccio, con montagne e valli montagnose. Molte di queste valli di montagna risultano difficili o impossibili da raggiungere con i normali mezzi di viaggio; centinaia di queste valli contengono tribù e nazioni isolate che hanno pochi contatti, se non nessuno, con i popoli circostanti.

Infine, lo stesso equatore è una catena montagnosa incredibilmente alta che le genti del Mondo Cavo chiamano in modo vario la Grande Muraglia, la Dorsale del Mondo e la Grande Barriera. Questa mastodontica catena montuosa è caratterizzata da un'incredibile serie di grotte e caverne, molte delle quali sono abitate da intere nazioni residenti nel Mondo Cavo. La Dorsale del Mondo attraversa gli oceani e l'equatore, dando luogo ad enormi isole montagnose che si estendono in linea retta da un continente all'altro, con dei piccoli canali d'acqua nel mezzo.

Questa è solo la superficie della terra del Mondo Cavo. Anche il suo cielo ha alcune caratteristiche insolite.

Al centro del Mondo Cavo, a metà strada tra i poli, vi è il sole. In realtà, il sole è un portale magico e permanente delle dimensioni di un forellino che conduce al Piano Elementale dell'Energia e la cappa di energia grezza che emerge da quel foro. Essa porta luce grezza e calore nel Mondo Cavo. Non assomiglia molto al sole del mondo esterno: è più piccolo, più rosso e più intenso. Grandi bagliori e picchi di energia magica fuoriescono da esso regolarmente; in un qualsiasi giorno di osservazione del sole, un astronomo del Mondo Cavo può contare decine di bagliori solari, con una media di tre all'ora.

Il sole rosso dà al Mondo Cavo un aspetto molto diverso rispetto al mondo esterno. Ad un visitatore che l'osservi per la prima volta, i colori sembreranno più scuri, le tonalità della pelle appariranno più rosse, i colori saranno più vividi e sembrerà tutto un po' irreale.

Alti nel cielo vi sono i Continenti Fluttuanti, delle enormi isole che orbitano intorno al sole rosso. Questi grandi pezzi di terra furono piazzati in orbita intorno al sole dagli Immortali della Sfera del Tempo, per dare alle razze senzienti del Mondo Cavo un facile mezzo per calcolare il passare del tempo. Alcuni di questi continenti sono popolati da razze umane e semi-umane.

Molti di questi Continenti Fluttuanti volano alti oltre i limiti respirabili dell'atmosfera. Quelli che

nonostante questo fatto sono comunque abitati, sono protetti da incantesimi che generano un'atmosfera magica e gli abitanti di queste terre sanno come utilizzare gli incantesimi per mantenersi in vita durante i loro viaggi attraverso lo spazio senza aria.

Dal momento che il Mondo Cavo curva "verso l'alto," come se l'osservatore si trovasse in piedi in fondo ad una ciotola, invece di curvare "verso il basso" (come avviene nel mondo esterno), il Mondo Cavo non ha alcun orizzonte. Se qualcuno all'interno del Mondo Cavo guardasse in lontananza, vedrebbe la terra continuare fino a perdita d'occhio, finché la foschia atmosferica non sfocasse la sua visione e questi non riuscisse a vedere più lontano; non vedrebbe da nessuna parte un orizzonte netto e chiaro come un orizzonte del mondo esterno.

A parte le grandi aperture polari, nel Mondo Cavo vi sono degli altri ingressi. Vi sono serie incredibilmente complicate di caverne e gallerie che si estendono dal Mondo Conosciuto al Mondo Cavo - specialmente all'interno delle Terre Brulle del Mondo Esterno, che conducono a numerose uscite nel Mondo Cavo.

Inoltre, diversi Immortali hanno creato delle proprie aperture fisiche tra i mondi. Gli stessi Immortali non hanno bisogno di queste aperture, ma le creano in modo che dei servitori mortali scelti da loro possano passare più facilmente da un mondo all'altro.

Le posizioni di queste aperture non sono indicate sulla mappa, in quanto esistono semplicemente per la comodità del DM. Quando avete bisogno di una connessione tra i mondi, potete utilizzare questi fattori per giustificarne una e posizionarla ovunque vogliate.

Il Clima del Mondo Cavo

Il clima del Mondo Cavo è più o meno simile a quello del mondo esterno. I poli sono gelidi e ghiacciati. Spostandosi verso l'equatore, il clima diventa più temperato, generalmente con più pianure e foreste. Entrando nelle zone tropicali, il clima diventa più caldo e (solitamente) più umido; il terreno tende a comprendere foreste pluviali, giungle, paludi e deserti; proseguendo, questi terreni si elevano verso alte colline e poi verso le montagne nel punto dell'equatore.

Poi, una volta giunti all'equatore, le regole cambiano. Gli Immortali hanno creato una catena montagnosa incredibilmente alta all'equatore ed hanno modificato magicamente il clima di modo che l'area della montagna equatoriale sia effettivamente più fresca e più confortevole rispetto alle zone tropicali di entrambi i versanti. Questo fu fatto per rendere più marcata la separazione tra l'emisfero settentrionale e quello meridionale; gli abitanti della giungla di entrambi i versanti vengono più facilmente dissuasi dal viaggiare attraverso questa fresca area non familiare, presumendo che non vi siano giungle dall'altra parte.

La Mappa Principale

Nelle pagine 24 e 25, e sulla mappa pieghevole esterna inclusa nel set in scatola, troverete una mappa di un grande tratto di terra del Mondo Cavo. Si tratta di una larga striscia di terra che va da polo a polo direttamente al di sotto delle nazioni coperte (o

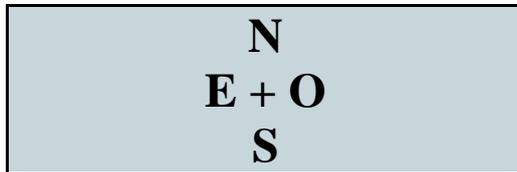
almeno menzionate) dai precedenti *Atlanti*. Per esempio, l'impero Azcano del Mondo Cavo si trova approssimativamente sotto le terre dei Clan Atruaghin.

Questa mappa copre un sacco di territorio del Mondo Cavo, ma, ovviamente, essa descrive solamente un terzo dell'intero Mondo Cavo. Questo è stato fatto per un paio di motivi: innanzitutto, per coprire l'interno Mondo Cavo con tutti i dettagli ci sarebbe voluto un supplemento che, per portarvelo in giro, avreste avuto bisogno di un carrello elevatore; in secondo luogo, coprire l'interno Mondo Cavo in questo supplemento avrebbe reso difficile al DM l'introduzione di vasti nuovi imperi e popoli nell'ambientazione del Mondo Cavo.

Grazie a questa scelta intrapresa, potete gestire una campagna nelle estese terre del Mondo Cavo coperte da questo supplemento; in seguito, quando vi sentirete pronti per aggiungere intere nuove terre, nuovi popoli e nuovi imperi, avrete un sacco di "spazio vuoto sulla mappa" ove inserirli.

Il resto di questo capitolo è destinato ad offrirvi informazioni dettagliate sulla mappa principale dei territori del Mondo Cavo. Le sezioni che seguono sono riportate secondo un ordine alfabetico*.

Ecco una cosa importante da sapere su questa e su tutte le altre mappe del Mondo Cavo: l'Est e l'Ovest sono invertiti. (Questo è fatto in modo che la mappa possa facilmente essere coordinata con le mappe del mondo esterno.) Quindi, quando il Nord si trova nella parte superiore della mappa, l'Est si trova sempre a sinistra, l'Ovest a destra - una differenza significativa rispetto alle mappe del mondo esterno. Questa differenza risulterà evidente su tutte le mappe del Mondo Cavo.



Utilizzo della Mappa di Proiezione: Per localizzare un'area del Mondo Cavo in relazione ad un'area del mondo esterno, basta seguire questa semplice procedura: trovate un meridiano (o gradi di longitudine) e l'equatore (o gradi di latitudine) su entrambe le mappe. Successivamente, prendete nota della posizione dell'area del Mondo Cavo in relazione a queste due linee (ad esempio, due blocchi della griglia verso ovest, o verso destra, del meridiano ed uno a nord dell'equatore). Poi, andate allo stesso numero di griglie ad ovest (a sinistra) della mappa del mondo esterno, mantenendo la stessa latitudine, e conoscerete a quale terra del mondo esterno corrisponderà.

Gli abitanti mortali del Mondo Cavo sono stati istruiti dagli Immortali sul nome da dare a quella direzione.

* ndt. A differenza della versione originale in inglese, qui, per motivi di praticità, e per mantenere maggiormente fedele questa versione all'originale, non tutte le voci relative alle popolazioni del Mondo Cavo vengono riportate in ordine alfabetico.

Nota

Questo capitolo non dice l'ultima parola su tutte le razze e le culture qui descritte. Dovreste leggere le sezioni relative a ciascuna razza riportate nella *Guida del Giocatore*; lì, si parla di alcune cose che qui non vengono discusse, in particolare, delle linee guida per la creazione del personaggio (classe del personaggio e limitazioni speciali, abitudini, ecc...).

Le Lande Antaliane

Tecnologia: Età del Ferro.

Stile di Vita: Cacciatori e razziatori che vivono nei villaggi.

Popolazione: 100.000 sparsi tra centinaia di villaggi.

Origine nel Mondo Esterno: Norwold, 18° secolo PI.

Descrizione

Le Lande Antaliane sono delle gelide terre montagnose nell'emisfero settentrionale. Gli umani che vivono lì, gli Antaliani, per lo più vivono lungo la frastagliata costa dell'oceano da loro chiamato Ostzee, verso est; alcuni vivono nell'entroterra, vivendo come cacciatori e pellicciai.

Forti venti sibilano giù dalle regioni polari verso il nord. Gli Antaliani che vivono tra le colline ed i fiordi in riva al mare sono abbastanza protetti dai quei venti sibilanti, ma si tratta comunque di una regione molto fredda che può essere letale per quelli che vi sono preparati. Anche se il sole splende tutto il tempo, queste terre sono abbastanza vicine al circolo artico da essere perennemente fredde, riparate dal sole della latitudine, dalle montagne e dai fiordi. Spesso sono coperte da banchi di nebbia che perdurano per giorni o settimane.

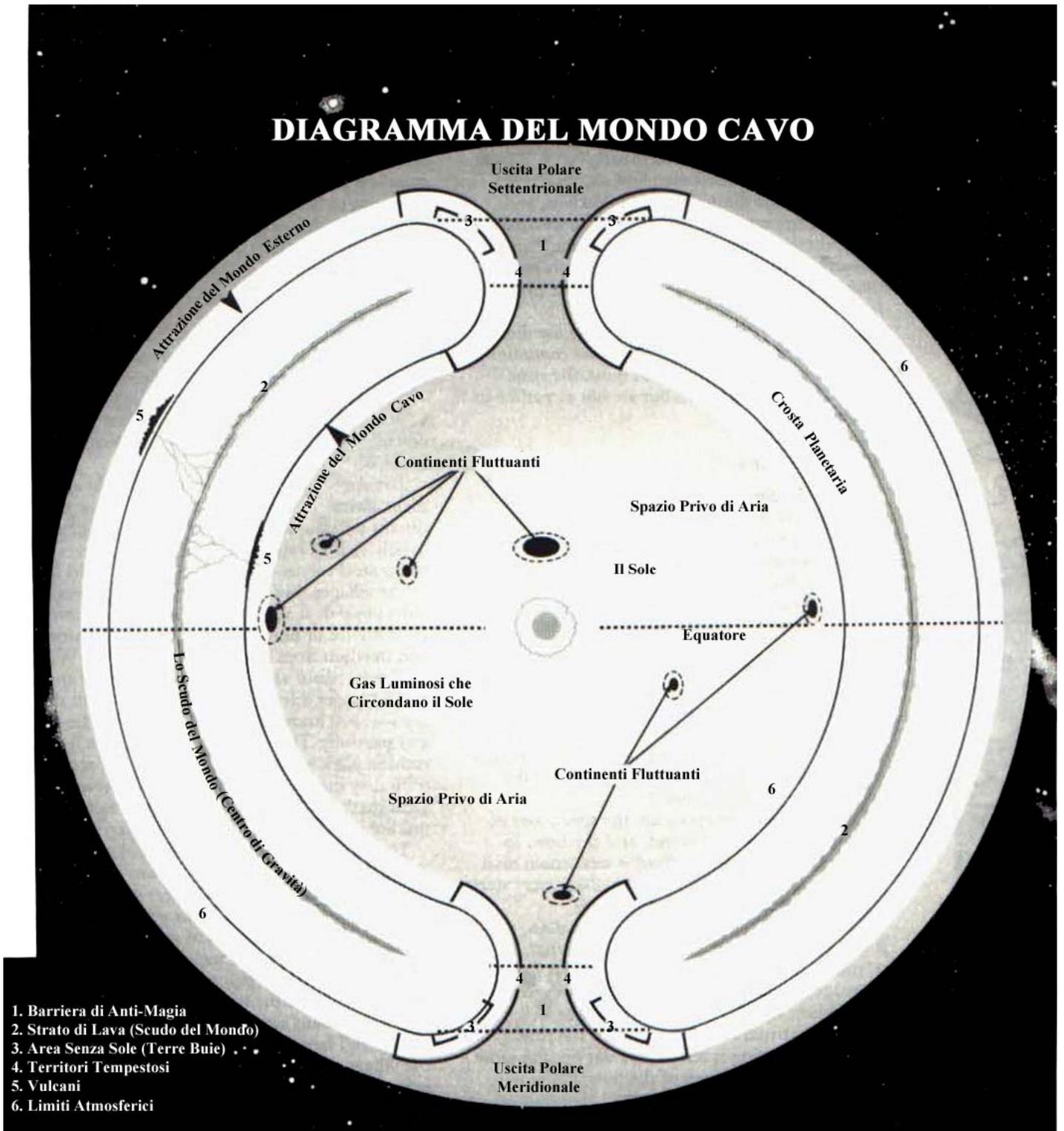
Nelle Lande Antaliane crescono ovunque robusti alberi sempreverdi. Nelle foreste sempreverdi Antaliane prospera una razza di renne giganti estinta nel mondo esterno... così come i loro predatori principali, i lupi. Gli Antaliani addomesticano e cavalcano queste enormi renne, anche se la maggior parte di queste renne vivono all'interno delle regioni selvagge allo stato brado.

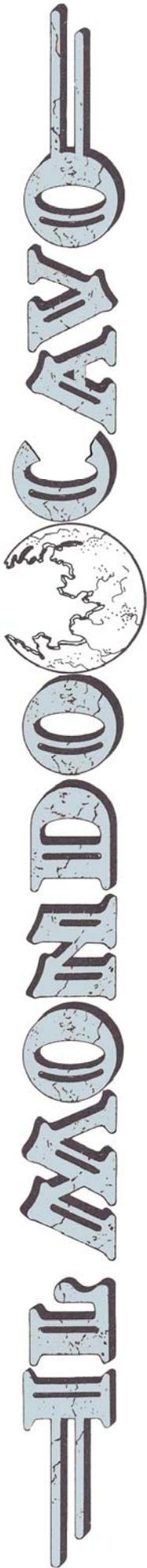
Si ritiene che le lontane colline delle Lande Antaliane siano infestate dai giganti dei ghiacci.

Gli Antaliani vivono in piccoli villaggi, ciascuno dei quali dispone di numerose grandi sale. Ogni sala è la dimora di un intero clan ed include alloggi separati per i membri sposati del clan, alloggi in stile caserma per gli uomini e per le donne non sposati, una grande sala da pranzo, una cucina ed ampie aree destinate ai magazzini. Più sono grandi e ricchi i clan, più questi edifici possono essere enormi. Sono sempre costruiti con un solo piano, anche se a volte vengono scavati nel duro terreno ghiacciato.

A sud delle Lande Antaliane, lungo le rive dell'Ostzee, vi sono comunità di agricoltori e pescatori di discendenza Antaliana, che parlano la stessa lingua degli Antaliani, ma che non hanno una natura così bellicosa.

Diagramma del Mondo Cavo (Sezione Trasversale)





Gli Antaliani

Gli Antaliani sono una razza dalla pelle chiara e dai capelli biondi. I capelli biondi sono i più comuni, anche se i capelli castani e rossi non sono così insoliti. Uomini e donne portano i capelli lunghi e solitamente non legati. Gli occhi azzurri sono i più comuni, ma anche gli occhi castani e quelli verdi sono abbastanza frequenti.

Indossano pesanti pelli (pelli di renna), indumenti di lana e di lino, compresa una leggera sottotunica in pelle, una rigida sopratunica in pelle con un cappuccio che può essere stretto per bene, pantaloni di pelle o in lana pesante, robusti stivali da esterno (di solito con dei lacci di pelle che legano gli stivali stretti nella parte bassa e che continuano fino alle gambe), guanti e mantello di lana pesante. (All'interno delle loro dimore, gli Antaliani si disfano della sopratunica, dei guanti e del mantello.)

La lingua di queste genti è l'Antaliano, che è una lingua che si è evoluta dall'antico Neathar. Il rapporto che intercorre con la lingua delle Terre del Nord è simile a quello tra l'Inglese Antico e l'Inglese moderno. Gli Antaliani parlano anche la lingua Neathar. L'Antaliano ha anche una forma scritta; le rune utilizzate nella scrittura sono collegate, ma non sono le stesse, con quelle utilizzate dagli uomini delle Terre del Nord del mondo esterno.

Costumi

Gli Antaliani sono una razza dura e rude. Si guadagnano duramente la vita cacciando, pescando, compiendo atti di pirateria e combattendo; molti di essi muoiono molto giovani, di spada o di ascia.

Gli Antaliani amano il mare. L'aspirazione più grande per un giovane Antaliano è quella di essere il capitano della propria nave, saccheggiare le città su e giù per la costa (di solito, in realtà si tratta di villaggi di altri Antaliani) e di morire giovane con il nome del suo patrono Immortale sulle labbra. Alcuni di loro vivono abbastanza a lungo per liberarsi di queste nozioni romantiche ed insegnare alla propria prole obiettivi più ragionevoli.

Gli Antaliani amano anche combattere. Le loro leggende più grandi parlano di eroi guerrieri che massacravano il nemico e che potevano essere sconfitti solo da un numero schiacciante di nemici o da un nemico talmente mostruoso che era un onore essere annientati da lui. Essi combattono tra di loro, contro gli Uomini Bestia nel nord, con gli elfi di Icevale (Valle Ghiacciata) nell'ovest e contro qualunque altra razza nella quale si imbattano.

I PG che capiteranno in un villaggio Antaliano verranno fatti combattere in un combattimento al primo sangue contro con i migliori guerrieri della tribù. Se il numero dei membri del gruppo che vinceranno i loro combattimenti sarà superiore a quello degli Antaliani, i PG verranno accolti come ospiti. Se saranno i membri dei guerrieri Antaliani a vincere più combattimenti, il villaggio si abatterà sui PG, sopraffacendoli, li spoglieranno dei loro beni e delle loro armi e li renderanno schiavi.

Gli Antaliani hanno gli schiavi. Non schiavizzano gli altri Antaliani, neanche quelli dei villaggi lontani; tutti i loro schiavi sono stranieri, per la maggior parte vittime delle loro incursioni. Gli schiavi indossano pesanti collari e catene di acciaio e lavorano duramente all'interno dei villaggi, ma,

sostanzialmente, non vengono torturati o maltrattati. Uno schiavo che compie qualche grande servizio o dimostra coraggio, spesso può guadagnarsi l'ammirazione degli Antaliani ed ottenere la libertà.

Gli Antaliani sono abbastanza fatalisti. Pochi della loro razza hanno mai raggiunto l'Immortalità, anche nei loro miti. Molti sanno che moriranno giovani ed in modo doloroso. Vedono il mondo come un luogo duro e spietato all'interno del quale si muovono per sopravvivere finché non perderanno inevitabilmente la lotta. Tuttavia, tra questa gente l'affrontare in faccia la morte senza battere ciglio, senza mai mostrare paura nei confronti della sua gelida mano, rappresenta un grande segno di coraggio.

Queste genti sono molto pratiche e scaltre. Anche se amano combattere, non insistono che vi sia per forza un combattimento regolare. In effetti, da molta soddisfazione ingannare un nemico in una situazione nella quale questi perderà inevitabilmente. Gli Antaliani potrebbero sgattaiolare furtivamente all'interno di un villaggio nemico e piazzare delle trappole ovunque, o rubare tutte le armi poco prima di lanciare il loro attacco, solo per aumentare le probabilità a loro favore.

Gli Antaliani sono una società molto maschilista. In generale, le donne rimangono a casa e si occupano del villaggio mentre gli uomini sono a caccia, a combattere ed a saccheggiare. Tuttavia, alcune donne prodigiose potrebbero diventare delle guerriere (spesso perché ispirate dagli Immortali o perché vengono addestrate da un'altra donna guerriera). Gli uomini Antaliani non cercano di fermarle o di riportarle ad un impotente ruolo subordinato... ma non si sentono affatto a loro agio in mezzo a delle donne guerriere. Pertanto, ogni villaggio Antaliano avrà una sala, solitamente una piccola, dedicata all'Immortale Fredara, patrona delle donne guerriere, e le donne guerriere del villaggio vivranno lì. Circa il 75% di loro saranno guerrieri, il 20% ladri ed il 5% chierici di Fredara.

A causa di questo isolamento, le donne guerriere degli Antaliani tendono ad emigrare verso altre terre per unirsi a gruppi di viaggiatori che viaggiano attraverso queste terre.

Vi sono pochi maghi tra gli Antaliani. È altrettanto difficile apprendere l'uso della magia qui come tra tutte le altre razze del Mondo Cavo e gli Antaliani sono molto superstiziosi nei confronti della magia di origine non clericale. Scacceranno via qualunque mago che non sia abbastanza forte da resistergli. Ciò significa che la maggior parte dei maghi Antaliani muoiono di freddo; sono pochi quelli che sopravvivono per diventare molto potenti. Solitamente, quando questo avviene, tornano per distruggere il loro villaggio natio o per dominarlo; a questo punto, solitamente sono troppo potenti da poter essere scacciati. Un villaggio Antaliano su venti avrà un mago come suo *jarl** o re.

Gli Antaliani venerano alcuni specifici Immortali. L'Immortale che rispettano maggiormente è Wotan (conosciuto nel mondo esterno come Odino). Con pari popolarità tra loro vi sono Donar (Thor), Fredar (Frey) e Fredara (Freyia). Pochissimi Antaliani venerano Lokar (Loki), ma solitamente non lo rendono noto; i loro compagni di clan probabilmente li metterebbero a morte.

* ndt. Nella versione originale in inglese, il termine utilizzato non è "jarl," bensì "arl." Dal momento che gli Antaliani sono discendenti degli uomini delle Terre del

Nord del mondo esterno e, considerando le abitudini simili, le stesse divinità, gli stessi costumi, ecc..., il termine "arl" è stato inteso come un errore di battitura del testo e trasformato nella versione italiana nel termine "jarl," il titolo con il quale vengono chiamati i governanti delle Terre del Nord del Mondo Conosciuto.

La Storia nel Mondo Esterno

Nel mondo esterno, gli Antaliani si svilupparono da una tribù di antichi popoli Neathar che si erano stabiliti nelle fredde terre nordiche - le terre ora chiamate Norwold. La loro lingua era già stata estrapolata dal Neathar classico e si è sviluppata gradualmente sempre di più. Molti di questi Antaliani colonizzarono verso sud, con la loro cultura ancora in via di sviluppo, e divennero le nazioni delle Terre del Nord.

Poco meno di tremila anni fa (1722 PI), la Grande Orda, un'enorme massa di umanoidi, imperversò nelle terre degli Antaliani. Questi resistettero vigorosamente, ma alla fine furono schiacciati, la loro civiltà frantumata. Però, prima che la fiammella della cultura Antaliana si estinguesse, gli Immortali Odino e Thor (Wotan e Donar per gli Antaliani) trasportarono delle comunità di Antaliani in una catena ghiacciata del litorale costiero simile al Norwold.

La Storia nel Mondo Cavo

Dopo aver affrontato il trauma dell'arrivo, gli Antaliani tornarono alla loro solita vita. Iniziarono a cacciare le renne giganti di queste terre ghiacciate, che erano molto più grandi degli animali che cacciavano nella loro patria originaria. Intrapresero delle guerre occasionali contro gli Uomini Bestia a nord-ovest e con gli elfi di Icevale (Valle Ghiacciata) ad ovest. (Gli elfi giunsero lì *dopo* gli Antaliani, ma subito dopo di essi, in questo modo gli Antaliani potevano ragionevolmente supporre che gli elfi erano stati lì tutto il tempo e che gli Antaliani non li avevano mai incontrati prima.) Queste non furono delle guerricciole; essi equiparavano gli Uomini Bestia all'orda di Loark che li aveva strappati via dalla loro gente, e quei bizzarri elfi nell'ovest utilizzavano sempre la *magia*. Tuttavia, non furono nemmeno delle guerre infinite: gli Antaliani furono abbastanza pragmatici da non farsi risucchiare in conflitti incessanti.

Inoltre, ripresero le loro vite fatte di pesca e di pirateria, anche se la pirateria avveniva in modo sparpagliato nell'Ostzee, il freddo mare ad est. Prosperarono, sparsi per tutto il loro territorio e nell'entroterra.

Le Relazioni con le Altre Razze

Le relazioni degli Antaliani con gli Uomini Bestia e gli elfi di Icevale sono già state descritte. Verso sud, la costa è sparpagliata abitata da agricoltori umani (principalmente da emarginati e discendenti Antaliani) dominati dall'Orda di Krugel, in modo che i raccolti sono magri; gli Antaliani saccheggiano e depredano questi ex Antaliani continuamente ed occasionalmente entrano in conflitto anche con gli orchetti Krugel. In breve, le relazioni degli Antaliani con le altre culture sono burrascose: in aperta guerra nei casi peggiori, di vigile attenzione negli altri periodi.

I PNG

Quando i PG incontrano per la prima volta gli Antaliani (sia in mare aperto o imbattendosi per caso in un villaggio Antaliano), ecco alcuni PNG da fargli incontrare.

Kjodar Figlio di Triudar Capitano e Saccheggiatore

Storia: Kjodar è il figlio ed il probabile successore di Triudar, il re a capo del suo villaggio. Guerriero di trenta cicli (anni), Kjodar è un esperto capitano di navi e pirata.

Personalità: Kjodar è un tipico Antaliano: chiassoso, antipatico, superstizioso, appassionato di combattimenti e di birra. Egli ammira i guerrieri possenti, ma non si considera inferiore neanche al più grande dei guerrieri. È triste per il fatto che sua sorella sia afflitta dalla malattia dell'indipendenza e dal desiderio di diventare una guerriera; Kjodar spera che un giorno sarà curata e che ritornerà all'ordinaria femminilità e per questo rimane cordiale nei suoi confronti.

Aspetto: Kjodar è un grosso uomo molto muscoloso. Ha i capelli rossi con dei chiari occhi azzurro ghiaccio. Indossa sempre un bavero di volpe artica sulla sua sovrannica e riveste il suo cappuccio ed i guanti con la stessa costosa pelliccia. Porta un'ascia bipenne da battaglia, una spada lunga ed uno scudo rotondo ed indossa un'armatura di maglia.

Note per il DM: Kjodar non è una persona brutale, ma non sarà amico dei PG, a meno che questi non gli diano prova di sé. Se i PG lo incontreranno in una barca in mare aperto, Kjodar proverà a catturarli come proprio bottino da pirata, a meno che, ovviamente, i PG non si dimostreranno più forti in combattimento, nel qual caso egli fuggirà. All'interno del suo villaggio, Kjodar sarà uno dei guerrieri che svolgeranno il combattimento al primo sangue al quale saranno costretti a partecipare tutti i visitatori; se i PG vinceranno e Kjodar sopravvivrà, prima che sia giunta la notte questi sarà un loro compagno di bevute. Comunque, Kjodar non lascerà mai la sua gente per andare a compiere avventure con loro.

Note di Combattimento: Guerriero di 6° livello; CA 2; PF 37; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 ascia da battaglia o spada lunga; Danno 1d8+2; TS G6; ML 7, AL N; For 15, Int 13, Sag 10, Des 12, Cos 15, Car 14. Lingue: Antaliano, Neathar. Competenze Generali: Lottare (For), Cacciare (Int), Navigazione (Int), Coraggio (Sag), Prontezza (Des), Bere (Cos).

Oggetti Magici Posseduti: *Corazza di maglia +1, scudo +1.*

Miarla Figlia di Triudar Chierica di Fredara

Storia: La figlia più giovane di Re Triudar aveva solo 13 anni quando udì la chiamata dell'Immortale Fredara che le disse di cercare di ottenere di più dalla vita, invece di passare anni a fare bambini ed a badare alla casa per qualche zoticone ubriaco. In segreto, ella iniziò a studiare la fede di Fredara da uno dei chierici dell'Immortale e si rese conto di essere portata per questo. Anche se non era così bellicosa come la maggior parte degli Antaliani,



Oceano Artico

Continente di Icirea

Uomini Bestia

Golfo di Mur

Tropico Settentrionale

Azgar

Neathar

Malpoggi

Schattenalfen

Baia di Gam

Uomini Bestia

Più di Icevale
(Valle Ghiacciata)

Neathar

Ostzee

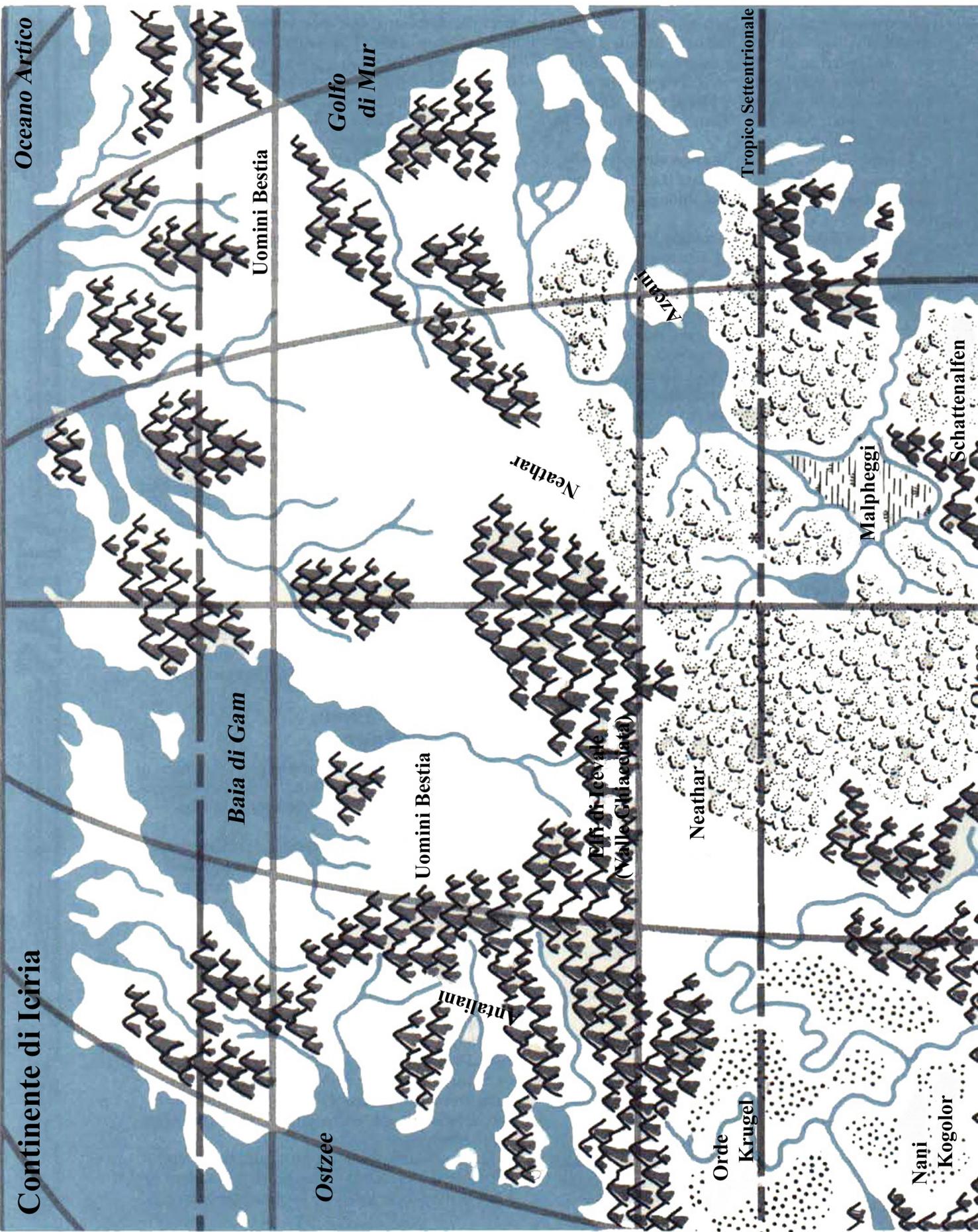
Antaliam

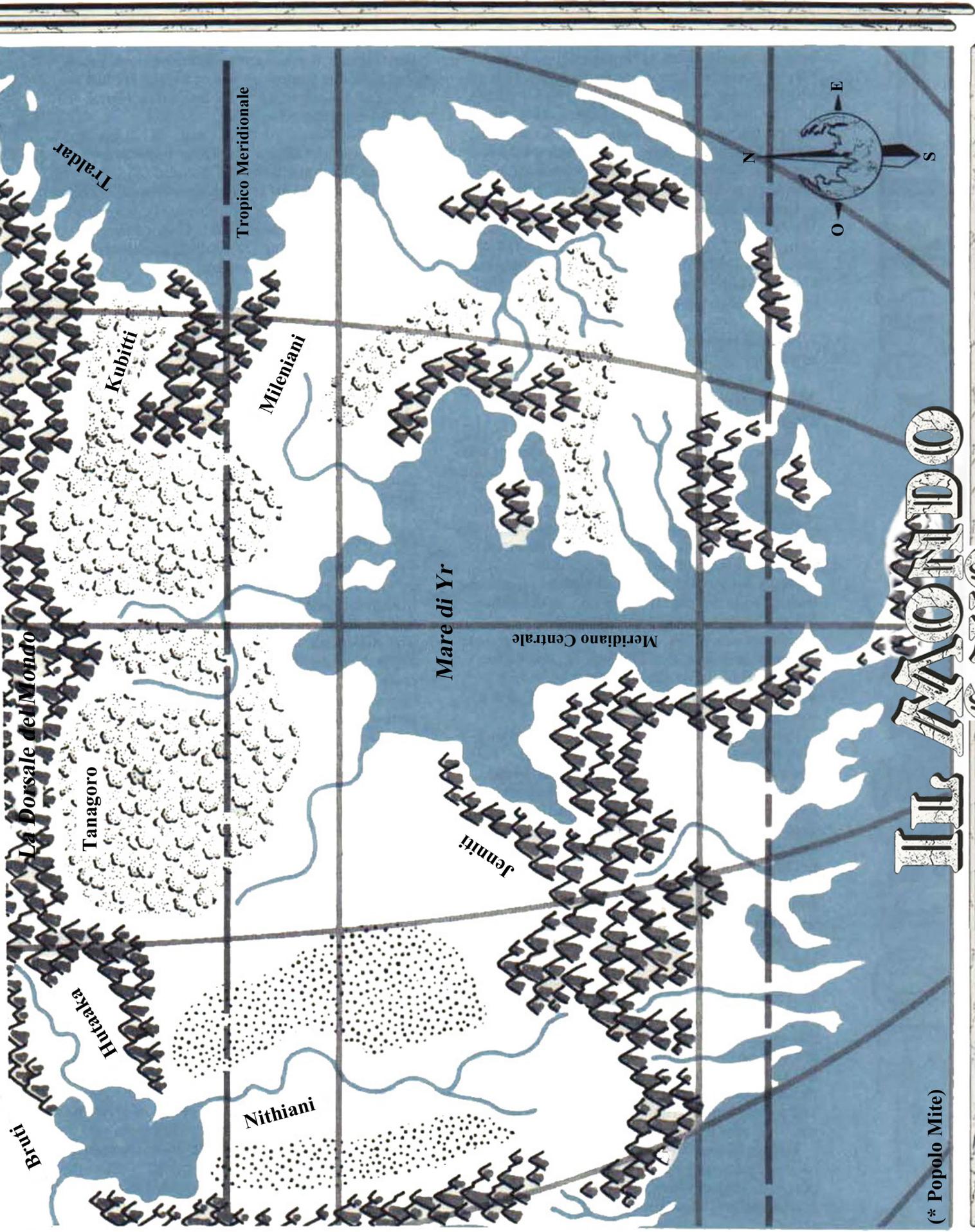
Orde

Krugel

Nani

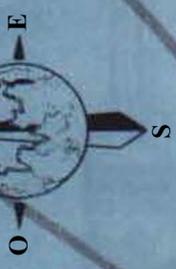
Kogolor





La Dorsale del Mondo

Tropico Meridionale



Traldar

Kubitti

Mileniani

Mare di Yr

Meridiano Centrale

Tanagoro

Jemti

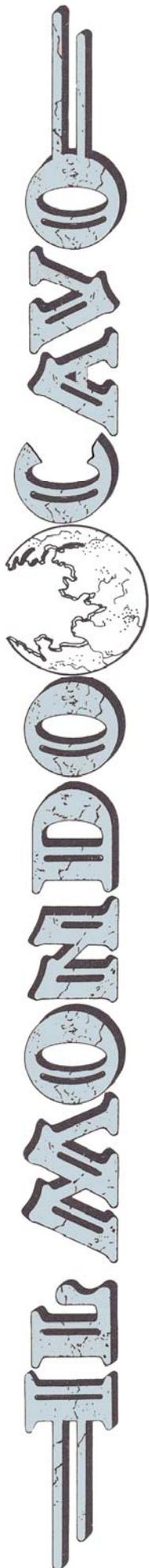
Hiraka

Nithiani

Bruti

IL CAVALLO

(* Popolo Mite)



imparò ad essere un efficace chierica combattente. Quando i suoi insegnamenti con il chierico divennero di dominio pubblico, Miarla diventò un'emarginata nel proprio villaggio, proprio come lo era il suo insegnante. Tuttavia, ella mantenne salda la propria fede per Fredara credendo che l'Immortale avesse in mente un grande destino per lei. Ora che ha 24 anni sta ancora aspettando e sta diventando sempre più impaziente.

Personalità: Miarla è una giovane donna dagli interessi comuni. Divenne una chierica perchè questo le avrebbe offerto una vita migliore rispetto a quella che altrimenti avrebbe avuto e perchè glielo disse l'Immortale... e sta ancora aspettando con ansia che quella vita migliore abbia inizio. Nel frattempo, funge da secondo chierico di Fredara per il suo villaggio, aiutando il suo insegnante e formando un nuovo chierico iniziato. Miarla ha combattuto a fianco degli uomini del suo clan per difendere il suo villaggio, ma ha ricevuto pochi ringraziamenti o poco apprezzamento per quello e si amareggia un po' pensando al proprio destino ad ogni anno che passa.

Aspetto: Miarla è una donna alta, circa 1,78 metri, con il fisico di un'atleta. Ha i capelli rosso fuoco come il fratello e li porta raccolti in due trecce. Porta uno scudo rotondo con impresso un disegno di un pegaso, il simbolo della sua Immortale Fredara ed ha una corazza di maglia che si è procurata come bottino di guerra. Brandisce una mazza. Ha un'espressione distante ed un po' triste, anche se si illumina quando ascolta i racconti dei viaggiatori sulle terre straniere.

Note per il DM: La maggior parte degli Immortali si tengono alcuni eroi e potenziali eroi come riserve, per qualsiasi tipo di piano o di situazioni in cui potrebbero improvvisamente aver bisogno dei servizi di un mortale. Miarla viene tenuta come riserva per questa ragione. Se volete inserirla in una trama, potete collegarla ad un qualsiasi obiettivo di Freyja/Fredara; Miarla sarebbe disposta a partire ad un minimo sussurro del suo Immortale.

Note di Combattimento: Chierica di 5° livello; CA 4; PF 20; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 mazza; Danni 1d6+1; TS C5 (+3 per la Saggezza); ML 8; AL Neutrale; For 13, Int 14; Sag 18, Des 12, Cos 10, Car 12. Lingue: Antaliano, Neathar. Competenze Generali: Accendere Fuochi (Int), Sopravvivenza (Artico) (Int), Senso del Pericolo (Sag), Onorare Fredara (Sag), Alpinismo (Des), Cavalcare (Renne) (Des).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Tipici Guerrieri Antaliani

Note di Combattimento: Guerriero di 1° livello; CA 4; PF 8; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 ascia da battaglia o spada lunga; Danni 1d8; TS G1; ML 9; AL N.

Nave Lunga Antaliana

Velocità di Movimento 27 chilometri/giorno (135* navigando con le vele), oppure 27 metri/round (45 navigando con le vele), 75 uomini d'equipaggio - doppio ruolo da fanti di marina e navigatori, 60 Punti Scafo, CA 7, Capacità 30.000 mon.

* ndt. La velocità di movimento riportata in questa traduzione non corrisponde pienamente con le miglia

effettive trasformate in chilometri, ma è leggermente inferiore. Questa scelta è legata alle velocità riportate nella versione italiana del Manuale delle Regole Expert edito dalla Editrice Giochi che discostavano leggermente da quelle originali. Dal momento che ci si è sempre (o quasi sempre) attenuti alla versione italiana, anche in questo caso le velocità di movimento riportate in questa traduzione corrispondono a quelle della versione italiana del Manuale delle Regole Expert.

Mostri

Le tipologie di creature che possono essere trovate nelle Lande Antaliane includono l'orso polare (dal **Set Base**), la renna gigante (dal **Set Expert**) ed i lupi artici (dal capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*). I giganti dei ghiacci vivono lontano dalle comunità Antaliane, ma i loro villaggi ed i loro costumi sono molto simili a quelli degli Antaliani; hanno le stesse tipologie di grandi sale, le stesse abitudini e la stessa cultura, ecc... Vi è una sola eccezione importante: solitamente cercano di uccidere e di mangiare i pochi Antaliani che riescono a trovare le loro selvagge dimore.

L'Impero Azcano

Tecnologia: Età del Ferro.

Stile di Vita: Abitanti di città e di villaggi fortemente organizzati e sottoposti a rigida disciplina.

Popolazione: 3.000.000 sparsi tra diverse grandi città ed innumerevoli singoli villaggi e fattorie.

Origine nel Mondo Esterno: Continente Settentrionale (Area degli Atruaghin), circa 3000 PI.

Descrizione

Le terre Azcane sono composte da foreste pluviali tropicali. La terra è pianeggiante, per niente collinare e spesso ricoperta di ordinaria vegetazione, alberi frondosi che si innalzano alti nel cielo. Questi alberi non offuscano il cielo; il suolo della foresta viene raggiunto da parecchia luce solare rossastra. Questi alberi hanno delle piante rampicanti che pendono dall'alto ed il suolo della foresta è ricoperto di sottobosco, felci e piante rampicanti.

Qui l'aria è calda ed umida e piove regolarmente - in modo attendibile, una volta per sonno.

Il paese è costellato di città e villaggi collegati da un'elaborata rete di fiumi, canali e strade. Sulle strade si viaggia a piedi, sui corsi d'acqua per mezzo di canoe o zattere. Più avanti, descriveremo una città di questo tipo, nel paragrafo *Chitlacan*.

La terra è anche ricca di terreni agricoli. Grandi tratti di foresta sono stati bonificati ed arati ed i campi di mais, fagioli, peperoni ed altre colture prosperano. Questi campi sono spesso circondati da recinzioni di legno o da minute mura di pietra, a malapena un deterrente per i pericoli che si aggirano per la foresta.

La terra è piena di mostri comuni del Mondo Cavo, i dinosauri, che si aggirano nelle foreste. Solitamente, gli erbivori si accontentano di mangiare foglie, corteccia e sottobosco e di calpestare gli occasionali umani che si avvicinano troppo. Tuttavia, a volte si aggirano per i campi coltivati degli Azcani, pascolando lungo i terreni agricoli, spesso incuranti degli sforzi degli agricoltori per allontanarli. I

carnivori cacciano gli erbivori e si danno la caccia l'un l'altro e qualche volta si aggirano fuori dalla fitta foresta e nei sobborghi delle comunità umane, alla ricerca di un rapido spuntino.

Tra gli altri mostri ed animali delle terre Azcane sono inclusi i felini della giungla, come i giaguari e gli ocelotti (gattopardo americano), animali con i quali gli Azcani si identificano particolarmente, e scimmie delle foreste.

Un particolare pericolo per le terre Azcane è rappresentato dalla *vipera volante*, un micidiale serpente alato che è il simbolo dell'Immortale Atzanteotl. La foresta abbonda anche di uccelli di tutti i tipi e di tutti i colori.

Gli Azcani

Gli Azcani sono le genti di questa terra, un'antica razza proveniente dal mondo esterno.

Gli Azcani sono piccoli, robusti e dalla pelle ramata. La maggior parte hanno capelli castani o neri con occhi castani; spesso hanno dei prominenti nasi aquilini. Gli uomini portano i capelli lunghi fino alle spalle, mentre le donne li portano raccolti lunghi fino alle spalle o anche meno; entrambi i sessi spesso indossano delle fasce per capelli.

Gli uomini Azcani delle classi sociali inferiori non possono indossare altro che un perizoma a gonnellino di lino, di un bianco sporco; le donne indossano delle semplici sottovesti di un bianco sporco (degli abiti semplici simili a tuniche). Molti indossano sandali di cuoio.

Gli uomini Azcani delle classi sociali superiori indossano un perizoma a gonnellino e sandali di pelliccia di ocelotto; le donne delle classi superiori indossano sottovesti in tinte di svariati colori, specialmente rosse e blu turchesi. Portano anche un sacco di gioielli e di ornamenti: in particolare, fasce, orecchini, piume decorative e bracciali. I gioielli sono di oro finemente lavorato, cosa per cui sono famosi gli Azcani e sono spesso incastonati con pietre preziose e semipreziose; sono noti principalmente per i loro turchesi azzurro verdi e per i loro smeraldi verdi brillanti. Per completare il loro abbigliamento vi sono dei mantelli dai colori vivaci, riccamente ricamati e rivestiti di piume.

I re Azcano indossa abiti da maschio Azcano di classe superiore sormontati da un impressionante copricapo di piume rosse.

Gli Azcani portano lance, archi e pugnali come loro armi; in tempi di guerra indossano armature di cuoio e portano scudi.

La loro lingua è l'Azcano. (In realtà, si tratta della lingua Olteca, ma gli Azcani diffusero molto di più la lingua attraverso il mondo esterno ed il Mondo Cavo rispetto a quanto fecero gli Oltechi, ed è per questo che viene ricordata come l'Azcano.) Esiste una colorata e pittografica forma scritta della lingua.

Gli Azcani parlano anche Neathar, anche se quando trattano con i prigionieri parleranno solamente la lingua Azcana, "insistendo" in modo brutale che i prigionieri imparino la loro lingua il più velocemente possibile.

Costumi

La nazione Azcana non è una confederazione slegata di clan e tribù. È un impero, una potente teocrazia in cui il re è sempre un chierico dell'Immortale

Atzanteotl. Tutti i principi del sangue devono diventare chierici di Atzanteotl o niente - altrimenti verrebbero degradati al rango di gente comune. Dal momento che i principi nati con la saggezza necessaria per diventare chierici sono pochi, i re Azcani hanno molti figli dalle loro mogli e dalle loro concubine in quanto poi ne dovranno degradare la maggior parte al rango di gente comune. I principi vengono inviati nelle città minori e nei villaggi più grandi per agire da governanti; alla fine, il re, con la benedizione di Atzanteotl, sceglierà tra di loro il suo successore.

Non tutti i nobili sono chierici di Atzanteotl, anche se lo sono tutti quelli che hanno un punteggio di Saggezza abbastanza elevato per esserlo e questi hanno una levatura maggiore rispetto agli altri nobili. I maghi vengono subito dopo nel rango sociale, poi vengono i guerrieri ed infine la gente comune.

Nella parte inferiore della scala sociale, ovviamente, vi sono i plebei, la gente comune. Di questi, i guerrieri servendo il re hanno una levatura ed un potere politico maggiore. D'altro canto, artigiani e commercianti si guadagnano da vivere in modo migliore rispetto ai guerrieri. I più bassi di tutti nella scala sociale sono gli agricoltori ed i servi. I nobili non sposano le plebee, ma spesso le prendono come concubine.

La nazione è sempre stata dura e bellicosa durante i quattromila anni della sua storia. Gli Azcani conquistavano i popoli circostanti e li mettevano a lavorare come schiavi. Giocavano a dei giochi brutali nei quali le squadre perdenti venivano uccise.

Ora, a causa delle macchinazioni di Atzanteotl, gli Azcani sono una razza terribilmente crudele. La maggior parte degli appartenenti alle classi inferiori non sono veramente crudeli; non hanno alcun interesse tranne che a rendere meno dura la loro sorte. Tuttavia, molti membri della classe superiore potrebbero essere considerati crudeli e malvagi, seguaci devoti del loro oscuro patrono Immortale.

Gli Azcani praticano il sacrificio cerimoniale. I popoli da loro conquistati e soggiogati, da molto tempo non finiscono più ai lavori forzati: queste persone vengono prese e portate in cima ai templi di Atzanteotl, dove gli vengono cavati i cuori che poi vengono cerimonialmente bruciati all'interno di ciotole di porcellana. Queste cerimonie sono necessarie (o almeno così credono i fedeli) per far continuare ad ardere il sole.

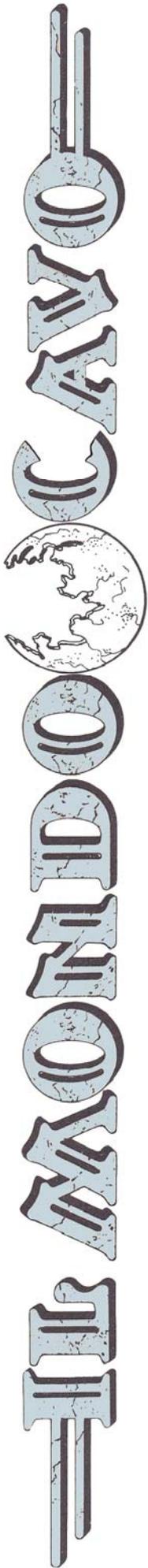
I plebei Azcani non hanno diritti, solo doveri. Questi possono indossare solamente dei semplici indumenti bianchi. *Devono lavorare come contadini e servi* per la classe governante, i cui membri possono ucciderli senza il timore di alcuna punizione. Tra gli Azcani, quasi tutte le trasgressioni commesse da un plebeo sono punibili con la morte per sacrificio.

Tra gli Azcani, le donne nobili esercitano un sacco di influenza nei confronti dei maschi nobili, ma tutto il potere politico viene ufficialmente attribuito agli uomini. Gli uomini possono prendere una moglie e numerose concubine.

Atzanteotl è il principale patrono Immortale. Il suo culto è obbligatorio in tutto l'impero. Vi sono delle lontane città Azcane ove i precedenti patroni Azcani, Kalaktatla ed Otziotl vengono ancora venerati e ove il loro culto viene ancora tollerato con riluttanza.

Gli Azcani non coniano moneta; tutto il loro





commercio è basato sul baratto.

Gli Azcani non usano la ruota. Prima di essere trasportati nel Mondo Cavo non avevano ancora scoperto il suo utilizzo ed ora ne disprezzano il suo uso. Hanno canoe e plebei che trasportano le loro merci. Anche se l'impero raggiunge l'oceano occidentale, gli Azcani non costruiscono barche più grandi e non navigano sui mari; hanno paura di viaggiare in mare aperto.

Tra la classe governante vi sono pochissimi ladri, mentre vi sono molto più ladri tra la classe delle genti comuni.

Gli Azcani sono interessati all'astronomia del Mondo Cavo e misurano con attenzione il passare del tempo. Essi credono che la storia del mondo includa quattro date di importanza monumentale. La prima, quando gli Azcani "conquistarono" (in realtà si erano appena separati da) gli Oltechi; la seconda, il momento in cui il mondo cambiò e gli Azcani si ritrovarono nel nuovo mondo; la terza, quando l'Immortale Atzanteotl comparve dinanzi a loro e li allontanò "dall'eretica" adorazione di Kalaktatla ed Otziotlotl; mentre la quarta sarà quando avranno conquistato tutto il mondo e riceveranno la loro ultima ricompensa dall'Immortale. La quarta data, naturalmente, deve ancora verificarsi.

Gli Azcani mummificano i loro nobili defunti e tumulano i loro corpi; i plebei vengono semplicemente bruciati. Essi credono che si reincarnano, come Azcani, naturalmente, e che continueranno a servire Atzanteotl di vita in vita.

Tlachli

I plebei Azcani vengono reclutati con la forza per giocare al gioco chiamato *tlachli*. Questo gioco viene giocato in un campo cinto da pareti; una linea bianca dipinta sulle superfici del campo taglia in due il campo di gioco. Montati in alto alle fine delle pareti vi sono dei cerchi in pietra. Questi non sono orizzontali come i canestri da basket; sono verticali.

All'interno del campo vanno due squadre composte da sei giocatori ciascuna. I giocatori indossano dei guanti di pelle, un copricapo di cuoio ed un corpetto di cuoio: una pesante pelle appesa sulle spalle con delle cinghie che protegge il torso, la pancia ed i fianchi. (Questa protezione viene considerata come un'armatura di cuoio con CA 7.)

Lo scopo dei giocatori è quello di infilare una pesante palla di gomma all'interno del cerchio di pietra all'estremità opposta del campo da dove iniziano la partita. Far passare la palla attraverso il cerchio è molto difficile: bisogna trattare il tiro come se fosse un tiro con un arma da tiro contro una CA 0. Se la palla passa attraverso il cerchio vuol dire che la squadra vince la partita.

Si tratta di un gioco duro e brutale dove ai giocatori è consentito l'utilizzo di qualunque mezzo per evitare che gli uni o gli altri possano far passare la palla nel cerchio di pietra. Si urtano gli uni con gli altri, si sbattono al suolo, si scambiano dei colpi, si tolgono la palla a vicenda, si tirano la pesante palla contro (causando 1 punto di danno più il bonus della forza) e sono decisamente molto violenti nei loro sforzi per vincere.

Ogni ciclo (anno) vi è una nuova stagione di gioco. Nella prima parte della stagione, vengono reclutati nuovi giocatori dalle fattorie e vengono addestrati per il gioco (molti sanno già giocare, in

quanto si tratta di uno sport popolare praticato dai bambini). I giocatori vengono organizzati in squadre. Ogni gruppo di villaggi ha una squadra, ogni città minore ha una propria squadra ed ogni città maggiore potrebbe averne diverse, con ogni squadra che rappresenta una zona della città.

A metà stagione, le squadre giocano l'una contro l'altra; i nobili stanziavano dei premi, spesso gioielli, che vanno alla squadra che vince.

Verso la fine della stagione, le cose si fanno serie. I premi e l'interesse aumentano: le squadre sono più allenate. La competizione diventa più agguerrita ed abbastanza presto ha luogo il torneo stagionale. Le otto squadre principali partecipano ad un torneo ad eliminazione diretta di tre fasi; quarti di finale, semifinali e finale.

E queste finali sono *definitive*. La squadra vincente di ogni fase ottiene grandi premi e tesori. La squadra perdente di ogni fase viene giustiziata, sacrificata ad Atzanteotl.

Se volete che i vostri PG vengano catturati dagli Azcani, ma non volete che vengano sacrificati immediatamente (il destino che tocca agli stranieri catturati), potreste fare in modo che un astuto ed ambizioso nobile Azcano decida di inserirli all'interno di una squadra di *tlachtli*. I PG verrebbero privati delle loro armi e verrebbero pesantemente sorvegliati durante la prima parte della stagione. In seguito, potrebbero avere l'opportunità di fuggire; o, attirati dalla possibilità di ottenere ricchezze, potrebbero decidere di giocare la stagione fino alla sua conclusione. (Naturalmente, dal momento che saranno degli stranieri, il loro patrono li tradirà; una volta vinta l'ultima partita, questi cercherà di prendere i loro tesori e di farli uccidere in segreto.)

Chitlancan

Chitlancan è capitale dell'impero Azcano. È costruita su un'isola vicino la riva occidentale del Lago Chitlancan e lungo la riva del lago.

Chitlancan è una fiorente metropoli di 200.000 abitanti. Di questi, circa 100.000 sono nobili, il resto gente comune.

La parte principale di Chitlancan è la parte centrale dell'isola di Chitlancan. Qui gli edifici sono realizzati con pesanti blocchi di pietra simmetrici decorati. Tra questi edifici sono compresi piramidi a gradoni e templi dedicati all'Immortale Atzanteotl e le magnifiche abitazioni delle famiglie nobili. Queste abitazioni sono costruite secondo un progetto comune: edifici di forma quadrata ad un piano o composti da case collegate tra loro, con ogni casa che contiene un cortile a cielo aperto nel mezzo.

Adiacente a questa zona centrale vi è una zona leggermente meno grande dove vivono i nobili minori ed i mercanti e gli artigiani migliori. Qui le case sono costruite in mattoni di argilla, intonacate sia di bianco che di rosso con colorazione pomice.

Qui le strade sono molto ampie, pavimentate e pulite. In tutta l'isola, tra gli edifici dei nobili possono crescere gli alberi.

L'isola è collegata con la vicina costa da una lunga strada di legno rialzata. Sulla costa si trova la parte principale della città, dove vive la stragrande maggioranza della gente comune.

In questa zona alcune case sono costruite con mattoni di argilla, solitamente non verniciati. La grande maggioranza delle case sono realizzate con

pareti di canne e fango ed hanno i tetti di paglia.

Le vite dei plebei Azcani sono talmente sottoposte ad una rigida disciplina che la città, vista da lontano, assomiglia ad un forniciaio umano. Flussi costanti di lavoratori col perizoma a gonnellino che trasportano un flusso continuo di cibo all'interno della città, portando i loro raccolti all'interno di cestini trasportati sulle spalle. Gli stessi flussi di persone escono dalla città; queste persone porteranno ulteriori raccolti il giorno successivo.

Lungo il fiume ed attraverso il lago vi è un continuo traffico di canoe che fanno la stessa cosa, trasportano i raccolti dalle fattorie fino alla città.

Si vedono sempre guerrieri marciare all'interno o all'esterno della città, che si dirigono verso guarnigioni più distanti o che ritornano con prigionieri che devono essere sacrificati sulla Piramide di Atzanteotl.

La mappa riportata a pagina 30 mostra l'isola con il quartiere nobiliare di Chitlacan. Tra le cose caratteristiche di quest'area vi sono:

(1) La Piramide di Atzanteotl. Il più grande e più impressionante edificio di Chitlacan è la piramide ove si tengono i sacrifici ad Atzanteotl. Si tratta di una piramide a gradoni in stile Azcano, costruita con centinaia di tonnellate di mattoni di fango e composta da cinque livelli, o scalinate.

È lunga circa 60 metri e larga circa 120 metri per ciascun lato della base. In cima vi è un santuario di Atzanteotl: un piccolo edificio cubico all'esterno del quale vi è l'altare sacrificale e la vasca sacrificale. Il santuario ha delle scalinate che conducono all'interno della piramide, che è composta da camere di culto e da stanze piene di tesori dedicate all'Immortale Atzanteotl.

La piramide si affaccia sul grande viale, che è la via principale del traffico che attraversa Chitlacan; alla base della piramide, il viale si allarga nella Piazza Grande (Grand Plaza).

Questa Piramide, in realtà, è un guscio - uno strato di pietra e mattoni costruito sopra la precedente Piramide del Sole, una piramide dedicata all'Immortale Otzitiotl. Piuttosto che distruggere la precedente piramide, gli antichi re chierici Azcani la utilizzarono come base per una struttura più grande dedicata ad Atzanteotl.

La Piramide di Atzanteotl è sempre sorvegliata da squadre di guerrieri.

(2) L'Alta Piramide. La seconda piramide più grande all'interno della città viene chiamata l'Alta Piramide. Anche questa piramide è dedicata ad Atzanteotl. Tuttavia, qui i sacrifici vengono svolti solamente quando vi sono tantissime vittime sacrificali in città che il re si sente in dovere "di condividere la sua ricchezza." L'Alta Piramide è alta solo una cinquantina di metri e larga una novantina di metri alla base.

Più di duemila anni fa era una piramide secondaria dedicata ad Otzitiotl nella sua figura di patrono della medicina curativa. Quando Atzanteotl divenne l'Immortale dominante di questa razza, i suoi chierici uccisero i chierici di Otzitiotl e riconsacrarono la piramide al loro Immortale.

Come la piramide più grande, anche questa viene costantemente sorvegliata da squadre di guerrieri.

(3) La Bassa Piramide. Allo stesso modo, in un lontano passato, la Bassa Piramide (alta circa 36 metri, larga circa 76 metri alla base) era la Piramide di Kalaktatla. Quando Atzanteotl dominò gli Azcani, questi si liberarono dei chierici di Kalaktatla e

riedicarono la sua piramide. Questa piramide non viene quasi mai utilizzata per i sacrifici o le cerimonie; le sue stanze del tesoro sono spoglie e vuote e non è sorvegliata. Per questo motivo, durante le piogge quotidiane, quando i cieli si oscurano, popolani furtivi che venerano ancora Kalaktatla ed anche Otzitiotl, si intrufolano furtivamente su per i gradoni ed all'interno della piramide per offrire delle preghiere a quegli Immortali da lungo tempo abbandonati.

(4) Il Tempio di Atzanteotl. In questo enorme edificio vengono svolte le cerimonie diverse dai sacrifici. Il Re riunisce folle di nobili e plebei all'interno dell'enorme sala principale di questa struttura ed interpreta il volere del dio. Di solito, questi invoca la guerra, incitando il suo popolo a marciare contro gli Schattenalfen nel sud, i Neathar nel nord e gli Oltechi nel lontano est.

(5) La Residenza del Re. In questo complesso cinto da mura vivono il re, la sua famiglia, le sue concubine, le sue centinaia di servi, i suoi chierici subordinati scelti con cura e le sue guardie d'élite.

(6) La Piazza Grande (Grand Plaza). Questa piazza è dominata dalla mole della Piramide di Atzanteotl ed è circondata da una serie di piramidi ornamentali molto più piccole, alte circa 12 metri.

In diversi punti intorno alla Piazza vi sono delle alte rastrelliere, composte da centinaia di cubicoli di circa 0,14 metri quadri. Ogni cubicolo, aperto sulla Piazza, contiene una testa umana in decomposizione, la testa di una delle vittime sacrificali della Piramide.

La Piazza Grande rappresenta un luogo di mercato per la maggior parte del tempo. Schiere di mercanti che vendono gioielli, erbe, cioccolato e vaniglia, cibi cotti e crudi, frutta, prodotti agricoli, armi e molti altri oggetti.

Al centro della Piazza, posto in cima ad un basso obelisco, vi è il *Calendario di Pietra*. Si tratta di un disco di pietra scolpita di circa 4,5 metri di diametro che reca l'immagine del calendario utilizzato dagli astronomi Azcani.

Il design della pietra è scolpito in quattro anelli concentrici intorno ad un motivo centrale. Il motivo centrale è una rappresentazione del volto di Atzanteotl. Questo disegno non somiglia molto al vero Atzanteotl, in quanto ha le guance più paffute, le labbra più Azcane ed un naso più prominente di quello del vero Immortale, ma è ciò che rappresenta. (L'originale Calendario di Pietra, scolpito migliaia di anni fa, aveva il volto di Otzitiotl ed era dedicato a lui. Gli Azcani tentarono di distruggere quella pietra, ma non vi riuscirono; fu resa infrangibile da Otzitiotl. Così, la fecero rotolare via e la seppellirono nel terreno alla base posteriore dell'Alta Piramide.)

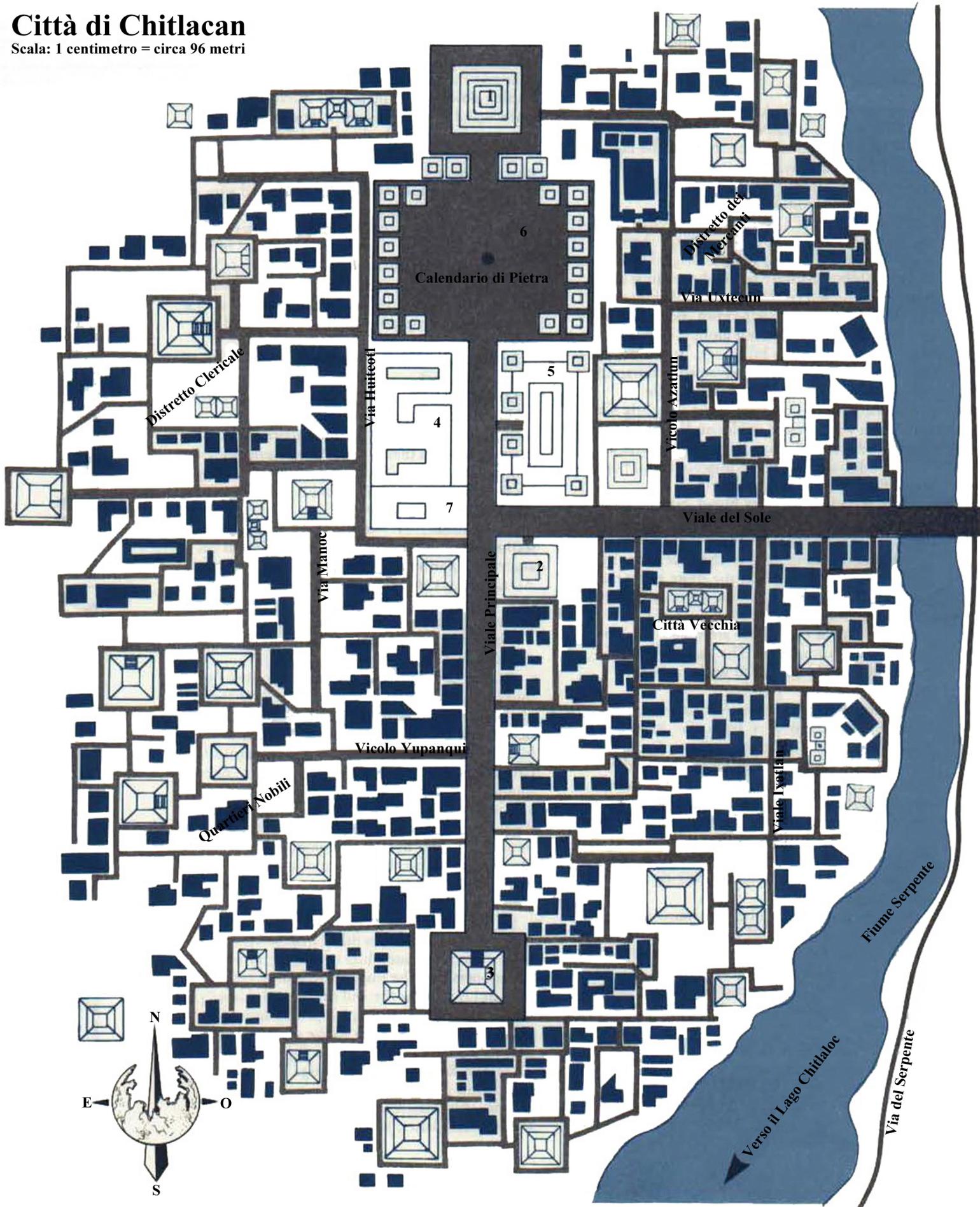
Il primo anello fuori dal volto è diviso in quattro parti. Tre di esse recano delle iscrizioni in lingua Azcana; queste iscrizioni sono le tre grandi date delle leggende Azcane che si sono già realizzate. La quarta sezione dell'anello è vuota, in quanto quella data non si è ancora avverata.

Il secondo anello è scolpito con dei pittogrammi Azcani, ognuno dei quali rappresenta un materiale prezioso, l'oro, lo smeraldo ed il turchese, e rappresenta (per questi avidi Azcani moderni) una preghiera per ottenerne sempre di più.

Il terzo anello è scolpito dal centro da più simboli, in questo caso con le reali informazioni astronomiche che consentono di calcolare le posizioni dei Continenti Fluttuanti e la data. (L'originale Calendario di Pietra recava indicazioni

Città di Chitlacan

Scala: 1 centimetro = circa 96 metri



che gli Azcani del Mondo Cavo non potevano utilizzare; queste indicazioni si riferivano alle posizioni del sole, della luna e delle stelle del mondo esterno.

Il quarto, l'anello più esterno, è costituito da due vipere volanti con le loro code che si intrecciano nella parte inferiore della pietra e le loro teste che si incontrano nella parte superiore.

Tutto sommato, si tratta di un incredibile pezzo di scultura.

(7) Il Campo di Tlachtl. Il Re e la sua corte attendono che si tengano le partite in questo luogo, in particolare le partite che finali di ogni stagione di tachtli.

Le Altre Città

Tra le cinque città Azcane più grandi oltre a Chitlacan vi sono:

Atacantli. Questa città nord-orientale è la principale città confinante con le terre dei Neathar. Si tratta del sito principale da cui lanciare spedizioni contro queste genti ed in cui riportare i prigionieri Neathar da sacrificare. *Governante:* Principe Oaxapotli, secondo figlio (in vita) del Re. Oaxapotli è un individuo grasso e gigantesco che non fa alcun vero lavoro e che prende poche decisioni. È improbabile che diventi il prossimo Re degli Azcani.

Huitlaktima. Questa tormentata città si trova sul litorale occidentale. Si tratta di una città commerciale, dove navi provenienti dall'Impero Milenario e da terre più lontane vengono per commerciare. Questa città ha anche l'incarico di difendere l'impero dagli attacchi provenienti dall'ovest. Tuttavia, la città viene frequentemente bersagliata dai pirati provenienti dai Mari dei Pirati della Filibusta. Il suo esercito è in grado di affrontare delle vere invasioni, ma le toccate e fughe dei pirati li frustrano e li sconcertano. *Governante:* Principe Tlachatlatlan. Il terzo figlio del Re (in vita) è ansioso di servire suo padre, ma è un incompetente senza speranza. Questi odia Toziltipac, il fratello maggiore, e gli piacerebbe competere con lui per il trono dell'Impero.

Tenpocatliotl. Questa città nel sud è la seconda città più grande dell'Impero. È vicina al confine collinare con gli Schattenalfen. Qui vi sono le guarnigioni che lanciano gli attacchi su quegli elfi e che proteggono le centinaia di campi minerari e di villaggi sulle colline. Queste colline sono ricche di oro e, anche se la maggior parte dell'oro viene inviato a Chitlacan, gran parte di esso resta qui; Tenpocatliotl è la seconda città più ricca dell'Impero. *Governante:* Principe Toziltipac. Questi è il figlio maggiore del Re. Anch'egli, come suo padre, è crudele ed efficiente. A differenza del padre, brucia del furore e del disprezzo insegnati da Atzanteotl. Si pensa che sarà il prossimo sovrano dell'Impero.

Titlapoca. Questa città settentrionale è lontana dallo stretto predominio della capitale. È la guarnigione nord-occidentale responsabile dell'invio delle spedizioni contro i Neathar nel lontano nord. In questa zona i Neathar non sono particolarmente forti e questo è un confine facile da difendere. In realtà, qui vi sono ancora templi e piccole piramidi dedicate a Kalaktatla e ad Otzitiotl e la maggior parte della popolazione venera ancora questi due Immortali... anche se vengono eseguite le cerimonie obbligatorie in onore di Atzanteotl. *Governante:* Governatore

Otziltipac. (Il Re ha solamente quattro figli chierici e pertanto ha assegnato la sovranità della città ad un nobile che non appartiene alla sua famiglia.) Otziltipac non è un chierico di Atzanteotl; in realtà, nel suo cuore non è un seguace di quell'Immortale, ma deve fingere di esserlo per mantenere la sua posizione all'interno dell'Impero.

Yuzihuapac. Questa è una tetra città Azcana ai margini della palude di Malpoggi. È più umida delle altre città Azcane e combatte una battaglia costante contro le invasioni della vegetazione della palude. Si tratta del baluardo sud-orientale dell'Impero incaricato di tenere alla larga gli uomini lucertola Malpoggi (e di incontrare gli uomini lucertola che lavoreranno per gli Azcani) e di lanciare spedizioni contro gli Oltechi e gli Schattenalfen sud-occidentali. *Governante:* Principe Azcotica, figlio più giovane (in vita) del Re. Azcotica è un ardente cacciatore e spesso va a caccia di dinosauri. Ha ricevuto il governo di questa putrida comunità in quanto figlio più giovane; Azcotica è un buon amministratore e potrebbe entrare in concorrenza con Toziltipac per l'eventuale dominio dell'Impero. È stato in rapporti abbastanza buoni con il fratello maggiore fino a quando non furono loro assegnate città distanti da governare. Ora, con il trono dell'Impero in gioco, sono diventati concorrenti e nemici.

La Storia nel Mondo Esterno

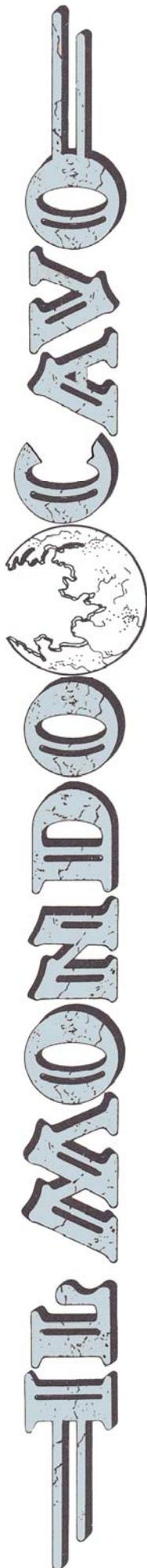
C'era una volta sul mondo esterno, più di 5.000 anni fa, una razza dalla pelle ramata che gli studiosi chiamano gli Oltechi. Uomini che svilupparono lentamente la loro civiltà. Le varie colline e montagne dimore degli uomini delle tribù Olteche unite, conquistarono le tribù circostanti, costruirono grandi città, conquistarono le tribù più lontane ed alla fine finirono per dominare un ampio tratto di foresta e di giungla nel continente settentrionale del mondo esterno.

Alcune delle tribù di queste genti che furono conquistate, assimilate ed istruite furono gli Azcani. Prima della conquista Olteca, erano state delle bellicose tribù molto primitive nelle foreste nelle pianure. Dopo aver fatto parte dell'impero Olteco per secoli, queste tribù mantennero la loro aggressività bellicosa ed appresero molte delle arti Olteche.

E queste genti continuavano a nutrire del risentimento per essere state conquistate. Alla fine, divennero abbastanza potenti da poter proclamare la loro indipendenza e lanciare un esercito contro gli Oltechi. La guerra che ne risultò si concluse senza vittoria da entrambe le parti, ma gli Azcani rimasero indipendenti.

Come gli Oltechi, anche gli Azcani adoravano gli Immortali Kalaktatla ed Otzitiotl. Tuttavia, si differenziavano dagli Oltechi in molti altri modi. La loro architettura era diversa: essi costruivano case intorno ai cortili, progettavano possenti piramidi e realizzavano altre opere d'ingegneria adatte solo ai territori pianeggianti. Amavano la guerra molto più degli Oltechi, vedendola non solo come uno strumento necessario, ma come un qualcosa che tutti gli esseri umani dovrebbero fare. Rendevano schiavi i prigionieri. Qualche volta distruggevano le razze conquistate, mentre gli Oltechi le assimilavano sempre. Essi svilupparono il loro impero per rivaleggiare con gli Oltechi e diedero inizio ad una





campagna centenaria per distruggere i loro odiati nemici.

Quella campagna non si risolse in modo normale. L'esplosione di Blackmoor nel 3000 PI, ed i conseguenti cambiamenti al mondo, interruppero la guerra. I cambiamenti improvvisi nel clima Azcano ed Olteco costrinsero entrambe le razze a pensare prima ai propri bisogni, e poi alla guerra. Ma nessuna delle due razze ebbe molto successo nell'affrontare il rapido raffreddamento delle loro giungle e foreste.

All'epoca, sembrava che entrambe le culture sarebbero state spazzate via dalla catastrofe. Gli Immortali Ka ed Ixion trasportarono la maggior parte di entrambe le razze nel Mondo Cavo, piazzandole all'interno di terre simili a quelle delle loro patrie nel mondo esterno, ed abbastanza vicine in modo che potessero interagire come stavano facendo.

La Storia nel Mondo Cavo

Gli Azcani ripresero le loro guerre contro gli Oltechi, ma scoprirono di avere molti più nemici da affrontare. In particolare, gli uomini Neathar erano più numerosi qui che nelle loro terre nel mondo esterno e, pertanto, dovevano essere affrontati.

Intorno al 1650 PI, ebbe luogo un evento che fu quello che influenzò drammaticamente gli Azcani, anche se non l'avrebbero realizzato in quel momento. Atzian, un re degli elfi che sopravvisse agli anni avversi successivi all'esplosione Glantriana del 1700 PI, trovò la sua strada attraverso la crosta del mondo ed emerse nella città di Chitlacan. Atzian restò affascinato da queste genti, dalla loro ferocia, dalla loro architettura e dalla loro cultura. Utilizzando i suoi poteri magici per non essere visto, egli studiò gli Azcani per anni prima di partire e di intraprendere la sua personale ricerca dell'Immortalità.

Nel giro di un secolo e mezzo, avrebbe ottenuto l'Immortalità nella Sfera dell'Entropia. A quel punto, decise di piegare gli Azcani (e gli Elfi dell'Ombra discendenti del suo popolo, gli elfi Glantriani) al proprio volere. Sedusse e corruppe il re Azcano, promettendogli potere e gloria, e fu in grado, attraverso le promesse e le dimostrazioni di potere, di far oscillare l'adorazione dei duri Azcani da Oztziotl e Kalaktatla ad Atzanteotl - il nome di Atzian come Immortale. Questi insistette sul fatto che gli Azcani avrebbero dovuto abbandonare l'abitudine di fare schiavi e sacrificare invece tutti gli stranieri. (Questa non rappresentava una nuova usanza per loro; alcune città avevano sempre sacrificato delle vittime ad Oztziotl. Atzanteotl insistette solamente che questa pratica diventasse un'usanza nazionale dedicata a lui.) Ed insistette che gli Azcani continuassero a fare la guerra contro le razze circostanti, per allargare il loro impero finché non avrebbero controllato il Mondo Cavo.

Con il passare del tempo, nel Mondo Cavo giunsero altre razze; gli Schattentalfen, che apparvero circa 2.400 anni fa, furono particolarmente odiati. Gli oscuri Azcani, legati ai poteri clericali, ed i pallidi Schattentalfen, legati alla magia, si odiarono a vicenda e diedero inizio ad una guerra ad intermittenza la cui ferocia superò anche il conflitto tra Azcani ed Oltechi. Nonostante Atzanteotl guidasse anche gli Schattentalfen, non pensava che avrebbero combattuto contro gli Azcani; egli non avrebbe mai permesso che queste due razze si estinguessero a vicenda e la guerra alimentò un odio

che gli tornò utile.

Gradualmente, gli Azcani ebbero la meglio nella guerra con gli Oltechi. Ricacciarono gli Oltechi al di là delle colline e misero fine a qualunque sogno di un nuovo impero Olteco. Ora, anche se gli Azcani sono ben lontani dal conquistare gli Oltechi, li hanno posti in un netto svantaggio in fatto di forza e di popolazione.

Le Relazioni con le Altre Razze

Gli Azcani odiano tutti, ma non sono in guerra con tutti. Non ancora.

Odiano i Neathar e gli Schattentalfen e combattono continuamente contro di loro.

Odiano gli Oltechi, ma non sono preoccupati da loro tanto quanto lo sono dagli Schattentalfen.

Odiano i Traldar provenienti dal sud, che per duemila anni hanno inviato spedizioni piratesche contro di loro. Tuttavia, gli Azcani non navigano e non possono inviare spedizioni navali contro i Traldar; e via terra, tra gli Azcani ed i Traldar vi sono gli Schattentalfen. Pertanto, gli Azcani non stanno avendo alcuna fortuna nello sbarazzarsi dei pirati provenienti dal sud.

Gli Azcani odiano gli uomini lucertola Malpeggi che si insediarono nelle paludi sud-orientali 1.500 anni fa. Tuttavia, trovano utili gli uomini lucertola. Molti di questi rettili intelligenti noleggiavano i loro servizi agli Azcani ed agiscono come guide e guerrieri nelle spedizioni contro gli Oltechi.

Ed odiano tutte le razze umanoidi, ma, occasionalmente, impiegano unità di cavalleria dell'Orda di Krugel per le spedizioni contro le pianure Neathar.

IPNG

Se i PG raggiungono le terre Azcane, inevitabilmente, sentiranno parlare o magari incontreranno il Re Azcano, Mochtitalpac.

Mochtitalpac, il Re

Storia: Mochtitalpac, nato 50 anni fa, era il figlio più giovane del padre - il più giovane, cioè, che fu in grado di diventare un chierico. Mochtitalpac era anche il figlio più spietato ed organizzò degli incidenti per uccidere tutti gli altri contendenti al trono degli Azcani. Un fratello cadde dalla massima altezza della Piramide di Atzanteotl e si ruppe il collo; un altro rimase schiacciato quando la corda utilizzata per sollevare un'enorme pietra levigata si spezzò; e così via. Il primo omicidio avvenne quando aveva solo 14 anni e quando raggiunse l'età di 18 anni era rimasto il solo pretendente al trono.

Personalità: Mochtitalpac, anche se è un chierico di Atzanteotl, in realtà non si cura del suo Immortale. Le sue ambizioni sono tutte personali. Egli vuole ottenere le cose per sé stesso: potere, oro, gioielli, il diritto di uccidere chiunque voglia quando lo desidera, donne, più oro (adora davvero l'oro), ecc... Atzanteotl sa che Mochtitalpac non gli è devoto, ma non gli importa; fino a quando il re farà un buon lavoro, rimarrà re e sommo sacerdote.

Aspetto: Mochtitalpac è alto solamente circa 1,68 metri. È molto muscoloso, potrebbe anche essere definito massiccio. I suoi occhi sono piccoli e duri ed il suo viso è segnato dai segni delle cicatrici lasciate

da una malattia avuta nell'infanzia. Porta una randello con la punta di pietra che ha le caratteristiche di un martello da guerra; questo fu un dono del suo patrono Immortale.

Note per il DM: Mochtitlapac è il male allo stato puro. Se i PG vengono trascinati dinanzi a lui, sono destinati a finire con il cuore strappato dal petto in cima alla Piramide di Atzanteotl, a meno che non succeda qualcosa di straordinario. Un qualcosa di tanto straordinario potrebbe essere rappresentato dall'intrusione di un mago Azcano, magari la figlia del re, che utilizzi i suoi poteri magici per liberare i PG in modo da poter condurre un villaggio pieno di Azcani che adorano Oztzitiotl fuori dall'Impero, verso una relativa sicurezza in qualche terra lontana. Naturalmente, una fuga di questo genere farebbe diventare Mochtitlapac un loro nemico a vita, ma sarebbe sempre meglio che essere morti.

Note di Combattimento: Chierico di 18° livello; CA 9; PF 52; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 martello da guerra o magia; Danni 1d6+4, oppure a seconda del tipo di incantesimo; TS C18 +2; ML 4; AL C; For 13, Int 11, Sag 17, Des 9, Cos 14, Car 10. Lingue: Azcano, Neathar. Competenze Generali: Tattiche Militari (Int), Senso del Pericolo (Sag), Rilevare Menzogne (Sag), Onorare Atzanteotl (Sag), Prontezza (Des), Nascondersi nelle Ombre (Des), Furtività +1 (Città, Des +1).

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - *infliggi ferite leggere x3, individuazione del bene, individuazione del magico, tenebre magiche*. 2° livello - *maledizione x2, scopri trappole x2, resistenza al fuoco x2*. 3° livello - *tenebre persistenti, infliggi malattie, crescita animale, individuazione degli oggetti, incantesimo del colpire*. 4° livello - *animazione dei morti, infliggi ferite gravi, incantesimo crea veleni, metamorfosi dei bastoni in serpenti*. 5° livello - *infliggi ferite critiche x4*. 6° livello - *barriera x2, parlare con i mostri x2*. 7° livello - *terremoto, parola empia**.

Oggetti Magici Posseduti: *martello da guerra* +3.

* ndt. L'incantesimo di 7° livello per chierici "Parola Sacra" non prevede alcuna forma invertita nelle regole ufficiali del gioco di D&D®, mentre qui viene riportato l'incantesimo "Unholy World" "Parola Empia" come sua forma invertita. Potrebbe anche trattarsi di un semplice errore di battitura, ma è piuttosto difficile. Pertanto, si lascia la possibilità di scelta di interpretazione al lettore, riportando qui la traduzione del nome dell'incantesimo come scritto nella versione originale in inglese.

Tipico Principe

Note di Combattimento: Chierico di 9° livello; CA 9; PF 35; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 con arma o magia; Danni 1d6 o a seconda dell'incantesimo; TS C9 +2; ML 8; AL C. Incantesimi: 1° livello - *infliggi ferite leggere, individuazione del magico, tenebre magiche*. 2° livello - *maledizione, resistenza al fuoco, parlare con gli animali*. 3° livello - *tenebre persistenti, infliggi malattie, incantesimo del colpire*. 4° livello - *infliggi ferite gravi, incantesimo dissolvi magie*.

Tipico Giocatore di Tlachtlì

Note di Combattimento: Guerriero di 3° livello; CA 6 (armatura di cuoio e bonus della destrezza); PF

17; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 a mani nude; Danni 0+2; TS G3; ML 10; AL N. For 16, Int 10, Sag 10, Des 13, Cos 12, Car 11. Lingue: Azcan, Neathar. Competenze Generali: Lottare (For), Professione (Agricoltore, Int), Professione (Giocatore di Tlachtlì, Int), Acrobatismo (Des).

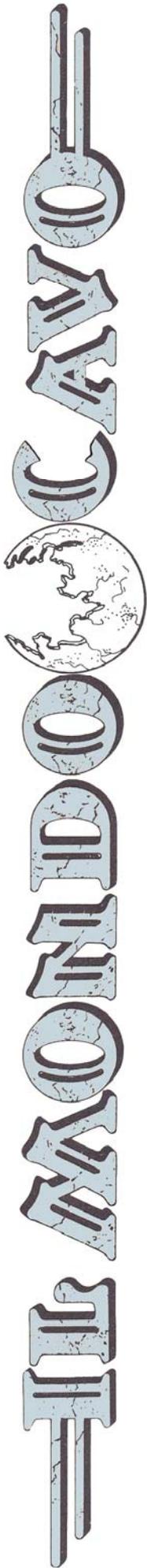
Tipico Guerriero Azcano

Note di Combattimento: Guerriero di 1° livello; CA 6 (armatura di cuoio e scudo); PF 8; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 lancia; Danni 1d8; TS G1; ML 7; AL N.

Mostri

Tra i mostri che i PG possono incontrare con maggiore probabilità in questa regione vi sono i felini della giungla (utilizzare le statistiche per i puma, riportate nel *Set delle Regole Base*), tutti i dinosauri che vivono nelle foreste e nelle giungle e la vipera volante (vedere il capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*).





Le Lande degli Uomini Bestia

Tecnologia: Età del Ferro.

Stile di Vita: Cacciatori e pescatori polari che vivono negli igloo.

Popolazione: 100.000 sparsi tra centinaia di villaggi.

Origine nel Mondo Esterno: Polo Nord, circa 2400 PI.

Descrizione

Le Lande degli Uomini Bestia sono le terre ghiacciate più vicine al Polo Nord.

Queste rigide terre proibitive hanno i mari perennemente ghiacciati in superficie; scavate abbastanza in profondità ed inevitabilmente troverete l'acqua marina ad una temperatura vicina al congelamento. Anche se il sole rosso è visibile, dal momento che non si tratta di un vero sole, ma piuttosto di un portale verso il Piano Elementale dell'Energia, le sue energie non sono dirette così fortemente al polo quanto verso le zone temperate ed equatoriali. Col tempo buono, l'aria è comunque limpidissima; si possono vedere le ondeggianti ed affilate terre ghiacciate a perdita d'occhio. Col maltempo, il vento attraversa queste terre come il lamento di una banshee, portando nuvole e banchi di nebbia che coprono il cielo e fanno gelare la pelle nel giro di pochi minuti. Non è un territorio ospitale e confortevole.

Anche se vi è un clima proibitivo, queste terre sono abitate da orsi polari, lupi artici, trichechi e foche e dall'antica razza umanoide degli Uomini Bestia.

Gli Uomini Bestia

Gli Uomini Bestia sono i discendenti della razza degli Uomini Bestia che apparve nelle terre settentrionali del mondo esterno nei secoli antecedenti alla Grande Pioggia di Fuoco.

Gli Uomini Bestia originali erano tutte reincarnazioni di esseri malvagi. Gli Uomini Bestia moderni non lo sono. Questi Uomini Bestia sono una razza crudele e spesso brutale, ma non sono più una specie che soffre per i mali compiuti nelle vite precedenti.

Gli Uomini Bestia sono umanoidi, il che significa che tendono ad avere due braccia, due gambe, un tronco ed una testa e, solitamente, camminano eretti, ma questa è davvero l'unica descrizione coerente che si possa fare di loro. Gli Uomini Bestia non si riproducono nel vero senso del termine di generazione in generazione. Un Uomo Bestia alto circa 1,5 metri, con un peso di circa 59 chilogrammi, con la pelle verde, con le orecchie a punta, con dei robusti denti gialli e senza peli potrebbe accoppiarsi con una Donna Bestia dall'aspetto molto simile al suo... ma la loro progenie non somiglierà ai genitori ed i figli non somiglieranno molto gli uni agli altri. Il primo cucciolo potrebbe crescere fino ad un'altezza di oltre 2,10 metri, una specie di uomo dalla pelle grigia simile ad un orco, mentre il secondo potrebbe essere una creatura dalla pelle gialla di circa 90 centimetri simile ad un goblin, ed il terzo potrebbe avere un aspetto quasi umano.

Pertanto, gli eroi che incontrano un gruppo di Uomini Bestia o un loro villaggio, inizialmente

potrebbero non rendersi conto di stare di fronte ad un solo popolo; probabilmente penserebbero che questi Uomini Bestia siano una società allargata di umanoidi provenienti da razze differenti.

Gli Uomini Bestia, all'interno del loro territorio nativo, indossano pesanti pantaloni isolanti, stivali e giacconi con cappuccio (giacche) di pelliccia di orso, di lupo, di tricheco e pelli di foche, che utilizzano come abbigliamento protettivo.

Gli Uomini Bestia portano lance, arpioni e coltelli dalla lama corta, solitamente realizzati con lame di ferro ottenute grazie al commercio con i popoli più meridionali. Gli Uomini Bestia commerciano pellicce nelle terre del sud in cambio di attrezzi di ferro, occasionali schiavi e merci esotiche.

Gli Uomini Bestia parlano la propria lingua. Essi chiamano sé stessi e la loro lingua Gruuk, ma quasi tutte le altre razze fanno riferimento alla loro lingua come la lingua degli Uomini Bestia. Gli Uomini Bestia parlano anche il Neathar, la lingua più comune del Mondo Cavo. Non esiste una forma scritta della lingua degli Uomini Bestia.

Costumi

Come accennato, una volta gli Uomini Bestia erano tutte reincarnazioni di esseri malvagi. Dal momento in cui gli Uomini Bestia giunsero nel Mondo Cavo, quell'interferenza magica nella loro natura cessò di esistere. Ora, non sono più malvagi o buoni di qualunque altra razza, anche se l'ambiente rigido e le loro antiche tradizioni li hanno portati a sviluppare una cultura più crudele e più pratica di molte razze.

Gli Uomini Bestia sono interessati solo a poche cose: (1) Sopravvivere; (2) Mettere al mondo dei piccoli Uomini Bestia; (3) Dimostrare la loro grande abilità con le armi. Così, quando non stanno cercando del cibo o non si stanno moltiplicando, si addestrano con le armi, compiendo scorriere contro i villaggi e le tribù circostanti (sia di Uomini Bestia che non) e andando a compiere quelle che loro considerano delle missioni gloriose.

I più grandi eroi degli Uomini Bestia sono i (pochissimi) grandi guerrieri che hanno ucciso da soli degli orsi polari in combattimento. E mentre la maggior parte degli Uomini Bestia sono contenti di rimanere nelle loro terre ancestrali vicino al Polo Nord, alcuni guerrieri coraggiosi compiono missioni epiche verso sud. Alcuni vanno a sud solamente per viaggiare ed esplorare per alcuni anni; altri vanno per trovarsi un esotico compagno/a da trascinarsi indietro con loro nelle Lande degli Uomini Bestia; pochissimi (di solito Uomini Bestia eroi esuli o ossessionati) si lasciano le Lande alle spalle per sempre e se ne vanno per fondare i propri clan o le proprie nazioni nelle più calde terre del sud.

Dal momento che gli Uomini Bestia adorano gli eroi e venerano le abilità di combattimento e di caccia, i re dei villaggi vengono scelti tramite un combattimento. Un Uomo Bestia (sia esso maschio o femmina) che voglia diventare il nuovo sovrano, dovrà sfidare l'attuale sovrano. Se l'attuale sovrano è malato o ferito, questi può nominare qualcuno per combattere in sua vece; altrimenti deve combattere contro lo sfidante. Il vincitore del combattimento diventa il sovrano.

Tuttavia, i degni sovrani degli Uomini Bestia tendono a mantenere i loro troni gelidi per diversi anni. Un buon sovrano non dovrà affrontare molte sfide nel corso della sua vita. Un cattivo sovrano

dovrà affrontarne molte.

Con i pochi intrattenimenti a loro disposizione, gli Uomini Bestia sono diventati degli abili narratori; essi adorano le buone storie, soprattutto i racconti di combattimenti incredibili o di lotte contro la natura. Tuttavia, è meglio che il narratore sia in grado di fornire delle prove fisiche della sua storia (un dente preso dall'orso che ha ucciso, o i segni degli artigli lasciati sulla sua pelle dal drago contro il quale ha combattuto, e così via) o è probabile che riceverà delle urla di scherno ed un gentile pestaggio da parte del suo pubblico.

Per gli Uomini Bestia, le abilità da cacciatore e da combattente contano più di qualunque altra qualità. Ciò significa che il rango di un Uomo Bestia nella società è determinato dalla sua reputazione come cacciatore o guerriero (anche se ora troppo vecchio per mantenere quella reputazione; gli eroi più vecchi degli Uomini Bestia insegnano i loro trucchi alle nuove generazioni). Ciò sta a significare che tra gli Uomini Bestia, maschi e femmine godono più o meno degli stessi diritti - una grandissima e formidabile cacciatrice avrà un rango nel clan uguale a quello di un grandissimo e formidabile cacciatore, mentre un piccolo e secco studioso di entrambi i sessi avrà uno status decisamente inferiore.

Gli Uomini Bestia vivono in abitazioni di ghiaccio molto simili agli igloo. Sono diventati molto esperti a scavare e costruire queste abitazioni, che spesso sono abbastanza grandi da ospitare decine di membri della famiglia. (Non costruiscono delle enormi singole cupole; un abitazione a forma di igloo per una famiglia estesa sarà composta da diverse cupole di ghiaccio collegate da diverse gallerie ghiacciate.)

Dei Personaggi Giocanti che si imbattono in un villaggio di Uomini Bestia potrebbero rimanere sorpresi dal modo in cui verranno ricevuti da questi umanoidi. Gli Uomini Bestia non li attaccheranno se non verranno attaccati. In realtà, accoglieranno i PG, almeno per un po' di tempo.

Il PG viaggiatore sarà invitato a passare un sonno (l'equivalente di un'intera giornata) tra gli Uomini Bestia. Gli verrà offerto un pasto abbondante, probabilmente a base di pesce, carne di foca o carne di balena. Se il PG parla la lingua degli Uomini Bestia o il Nithiano, riuscirà a comprendere le storie di vanterie raccontate dagli Uomini Bestia e verrà incoraggiato a raccontare una propria storia. Questa storia potrebbe sfociare nell'incredulità degli Uomini Bestia portandoli a sfidare il narratore in una gara amichevole: una sfida con le armi, una gara per chi riesce ad uccidere un orso polare più velocemente, e così via.

Se il PG è un umanoide (orchetto, goblin, orco, ecc...) con un alto punteggio di Carisma (13 o superiore), o è un umano, un elfo, un nano, un halfling o uno gnomo con un punteggio particolarmente basso di Carisma (un punteggio di Carisma di 3-7), si ritroverà soggetto di molte amoroze attenzioni da parte delle Donne Bestia della tribù; allo stesso modo, una umanoide con un punteggio di Carisma alto, o una donna umana o semi-umana sarà considerata molto attraente dagli Uomini Bestia. (Si tratta di una situazione con un grosso potenziale di comicità: non lasciatevi scappare un'opportunità di questo genere!)

Se i PG erano semplicemente di "passaggio," gli Uomini Bestia li saluteranno invitandoli per il "giorno" successivo. (Uno o più Uomini Bestia particolarmente avventurosi potrebbero decidere di

accompagnarli verso sud.) Se i PG vorranno rimanere in giro per un po', ci si aspetterà che vadano a caccia al fianco degli Uomini Bestia - in pratica, per ripagarli procurando il cibo per la tribù.

Naturalmente, se i PG si comporteranno in modo ostile la prima volta che incontreranno gli Uomini Bestia, verranno trattati a loro volta con ostilità.

Gli Uomini Bestia del Mondo Cavo sono per lo più seguaci dell'Immortale Ka, soprattutto perchè egli è l'unico Immortale che si occupa di loro, conferisce poteri ai loro sciamani, ecc...

La Storia nel Mondo Esterno

Gli Uomini Bestia apparvero per la prima volta nel mondo esterno intorno al 4500 PI - cinque millenni e mezzo fa. Non si evolsero in modo naturale: gli Uomini Bestia furono creati da Hel, un Immortale della Sfera dell'Entropia, per ospitare gli spiriti reincarnati di esseri malvagi. A causa di questo, gli Uomini Bestia erano una razza selvaggia, brutale e caotica interessata solamente a combattere e ad annientare le razze più civilizzate, come la razza umana di Blackmoor nel sud.

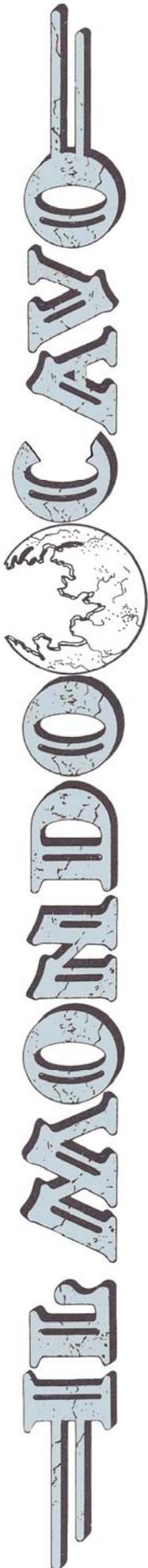
Come gli Uomini Bestia del Mondo Cavo di oggi, queste creature non si riproducevano realmente. I cuccioli, solitamente, non somigliavano ai loro padri o alle loro madri. Questo avveniva a causa della caotica magia che era stata utilizzata per crearli.

Circa un migliaio di anni dopo la prima apparizione degli Uomini Bestia, i sommi sacerdoti della civiltà umana di Blackmoor diedero vita ad una crociata per spazzare via dalla faccia della terra gli Uomini Bestia. Nel corso di un periodo di trecento anni, le crociate di Blackmoor scacciarono gli Uomini Bestia sempre più lontano nel nord, ma questi si adattarono ai climi polari e prosperarono in quei luoghi.

Un paio di centinaia di anni dopo, gli umani di Blackmoor saltarono in aria durante la Grande Pioggia di Fuoco. Secondo una leggenda degli Uomini Bestia, questo fu un periodo molto felice - un'Età dell'Oro. Gli umani erano stati distrutti dalla volontà degli Immortali di lasciare l'intero mondo agli Uomini Bestia (o così pensavano loro) ed i selvaggi cambiamenti del clima e del tempo causati dalla Grande Pioggia di Fuoco vengono ricordati affettuosamente come il periodo del "clima bizzarro."

In realtà, l'esplosione che distrusse Blackmoor cambiò l'inclinazione dell'asse del pianeta facendo ruotare i territori degli Uomini Bestia in quelle che alla fine sarebbero diventate le zone temperate. Queste zone si riscaldarono gradualmente e gli Uomini Bestia decisero che in realtà preferivano i climi più freddi... specialmente dal momento che era diventato evidente la ricomparsa degli umani nel mondo. Così compirono una migrazione verso il nuovo Polo Nord. In realtà, al Polo Nord non vi era nessuna vera e propria terra: al suo posto, vi era la nebbia che cingeva l'orlo del Mondo Cavo. Tuttavia, gli Uomini Bestia non si resero conto che si stavano stabilendo sopra l'apertura verso un nuovo grande mondo e non si spostarono all'interno del Mondo Cavo.

Da questo momento, gli Uomini Bestia iniziarono ad eliminare i ceppi più caotici dai loro modelli genetici - in altre parole, stavano iniziando a generare una vera razza. Un cucciolo solitamente aveva alcuni tratti in comune con i suoi genitori.



Alcuni Immortali, tra cui Ka il Protettore, considerarono gli originali Uomini Bestia come una razza interessante e decisero di preservarla in quanto tale.

Ka ispirò un carismatico Uomo Bestia per guidare una spedizione volta a colonizzare l'estremo nord, all'interno dei banchi di nebbia che nascondevano l'apice del mondo. Ka ispirò molti altri Uomini Bestia a seguire quel leader. E quando questi Uomini Bestia ed i loro seguaci iniziarono la loro grande marcia verso nord, Ka li alterò magicamente, ripristinando i loro modelli genetici originali e rendendo quei modelli permanenti. Questa razza di Uomini Bestia leggermente modificata, ora era come gli originari Uomini Bestia, con il loro caotico modello di riproduzione preservato. Questa razza di Uomini Bestia non si sarebbe mai riprodotta nel senso vero della parola: nessun cucciolo potrebbe mai aspettarsi di avere dei tratti simili a quelli dei suoi genitori.

La Storia nel Mondo Cavo

Il gruppo dei colonizzatori si diresse sempre più a nord... o così si pensava. In realtà, questi Uomini Bestia avevano girato intorno all'orlo del mondo ed erano "scesi" all'interno del Mondo Cavo, emergendo, infine, dai banchi di nebbia permanente che avvolgevano il Polo Nord.

Quello che videro li stupì: ora il sole era rosso e la notte non giungeva mai; l'orizzonte era sparito per non tornare mai più.

Gli Uomini Bestia si sparsero e si stabilirono su questa selvaggia e ghiacciata terra incontaminata; qui vivevano solamente gli animali; gli umani Antaliani e gli Elfi di Icevale (Valle Ghiacciata) non si erano ancora insediati nelle terre artiche a sud del polo. Così la popolazione degli Uomini Bestia aumentò e divennero un popolo forte, divenendo la forza dominante nelle terre intorno al Polo Nord.

Alla fine giunsero le altre razze, gli umani e gli elfi. Queste razze provenienti dal sud si stabilirono a sud. Gli Uomini Bestia difesero le loro terre da questi intrusi; le loro naturali abilità guerriere e l'assoluta inospitalità delle Lande degli Uomini Bestia fecero sì che nessun'altra razza potesse conquistare queste terre polari.

A differenza di molte razze del Mondo Cavo, gli Uomini Bestia non credono che il mondo sia "cambiato." Sanno di essere arrivati da qualche altra parte ed hanno una vaga idea della vera forma del mondo. Tuttavia, molte altre razze guardano alle loro bizzarre credenze con derisione.

Le Relazioni con le Altre Razze

Gli Uomini Bestia intrattengono relazioni commerciali e fanno la guerra con le razze più meridionali, gli umani Antaliani e gli elfi di Icevale. Gli Uomini Bestia stanno ben attenti a non ingaggiare guerra contro entrambe le razze allo stesso tempo; tipicamente, combatteranno contro gli Antaliani mentre commerceranno con gli elfi, e poi combatteranno contro gli elfi mentre commerceranno con gli Antaliani. Questa guerra non ha nulla di personale: è l'inevitabile conflitto tra due razze bellicose che devono costantemente sondare a vicenda le relative debolezze.

Gli Uomini Bestia vivono in piccole comunità di

un centinaio di membri, ciascuna all'interno di villaggi separati. Vi sono dozzine o anche centinaia di villaggi di questo tipo sparsi intorno al polo e non sempre sono in buoni rapporti gli uni con gli altri. I villaggi spesso hanno delle faide o delle amichevoli rivalità gli uni con gli altri.

Anche se vivono al "confine" del Mondo Esterno, gli Uomini Bestia non viaggiano quasi mai verso il mondo esterno e non entrano quasi mai in contatto con le razze senzienti che vi abitano. Alcuni Uomini Bestia eroi viaggiano nel mondo esterno per esplorare e compiere avventure, ma non parlano delle terre dalle quali provengono; non hanno nessun desiderio di guidare razze provenienti dall'esterno nelle terre che considerano proprie.

I PNG

Questi Uomini Bestia dovrebbero essere i primi della loro specie ad essere incontrati dai PG.

Okrobok Bearcrusher (Trita Orsi)

Storia: Okrobok è nato circa 45 anni fa e, fin dai primi tempi, fu profetizzato che sarebbe diventato un grande guerriero. Con un peso di quasi 9 chilogrammi alla nascita, egli crebbe fino a diventare un gigante tra la sua specie, e divenne un grande cacciatore ed un grande guerriero. Da giovane riuscì ad uccidere uno dei più grandi orsi polari della regione, un atto ora famoso tra i suoi seguaci. Ora che è adulto, è il capo guerriero del suo clan, il suo consiglio viene ascoltato durante i consigli degli Uomini Bestia. Okrobok si è accoppiato ed ha avuto numerosi figli e nipoti.

Personalità: È passato del tempo da quando Okrobok pensava sempre a nuove sfide; egli ha lasciato che a queste cose ci pensassero i suoi avventurosi discendenti, È contento di provvedere alla sua famiglia e di intagliare ossa a mo' gioielli, tra cui perline, medaglioni, anelli da dita e statuette; spesso dona questi oggetti di propria creazione ai visitatori che soggiornano nel suo igloo. In giovinezza, Okrobok ha compiuto qualche avventura verso sud, spingendosi fino alle pianure dei Neathar e sarà felicissimo di vantarsi dei suoi successi con i PG. Okrobok non si arrabbia facilmente, ma sarà repentino e letale in difesa del suo clan.

Aspetto: Okrobok è enorme: circa 2,29 metri di altezza, con un peso di circa 386 chilogrammi. Ha una pallida pelle verde. Ha un'enorme massa di acuminati ciuffi di capelli neri e verdi arruffati in tutte le direzioni ed occhi neri con le sclere gialle. La sua bocca ghignante è piena di numerosissimi ed affilatissimi denti triangolari da squalo. Il suo giaccone e gli altri suoi vestiti sono spesso cuciti con le sue sculture d'osso.

Note per il DM: Si presume che Okrobok non lasci mai il suo villaggio. Si trova lì per essere un ospite minaccioso o un potente nemico per i PG che raggiungeranno il suo villaggio (e si troverà nel primo villaggio che incontreranno). Se volete qualcuno come lui che accompagni i PG per una parte del loro viaggio, utilizzate suo figlio Koblak. Questi ha approssimativamente le stesse dimensioni, una pelle rossastra screziata con delle macchie bianche ed ha la metà dei livelli d'esperienza del padre.

Note di Combattimento: Uomo Bestia di 8 DV;

CA 7, PF 42; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 lancia; Danni 1d6+3; TS G8; ML 10, AL N. For 18, Int 9, Sag 11, Des 10, Cos 17, Car 11. Lingue: Lingua degli Uomini Bestia, Neathar, Antaliano, Elfico di Icevale. Competenze Generali: Lottare (For), Artigianato (Intagliare Ossa, Int), Cacciare +2 (Int +2).

Tipico Uomo Bestia

Note di Combattimento: Uomo Bestia di 2 DV; CA 7; PF 8; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 lancia; Danni 1d6+1; TS G1; ML 8, AL N.

Mostri

Le bestie più feroci che possono essere incontrate nelle Lande degli Uomini Bestia sono i lupi artici (dal capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*) e gli orsi polari (dal *Set delle Regole Base*)

La Valle degli Elfi Blacklore

Tecnologia: Molto tecnologici, inclusa la robotica, le protesi, i dispositivi di volo ed i materiali di fabbricazione.

Stile di Vita: Indolente, serviti dagli automi.

Popolazione: 10.000 abitanti concentrati in una piccola valle.

Origine nel Mondo Esterno: Grunland (Vulcania). Continente Meridionale, circa 2400 PI.

Descrizione

La Valle degli Elfi Blacklore, vicina all'apertura polare meridionale verso il Mondo Cavo, è un profondo e riparato crepaccio tra enormi pareti rocciose di roccia nera. È lunga circa tredici chilometri da nord a sud. Una spirale di nebbia incombe per tutta la lunghezza della valle, nascondendola alla vista. La nebbia è generata dal calore e dall'umidità che salgono dal fondovalle... in quanto la valle non è una tundra antartica come il territorio circostante.

La valle, riscaldata dai vulcani sotterranei, è calda e rigogliosa. Tagliata fuori dal sole per via della distanza, piegata ad angolo e cinta dalla nebbia, peraltro, è scarsamente illuminata... o lo sarebbe se non fosse illuminata dalla luce artificiale. Lungo tutta la valle, separati da distanze non superiori a circa 18 metri, vi sono degli alti pali di metallo con degli enormi globi di vetro luminosi sulle loro parti superiori. Questi globi danno abbastanza luce perché le piante possano crescere. Il fondovalle è ricoperto dall'inizio alla fine da corta e rigogliosa erba verde accuratamente tagliata, morbida da calpestare. Vi sono degli occasionali gruppetti di alberi.

Il fondo della valle è pieno di edifici, dalle tipologie totalmente sconosciute ai PG.

Molti di essi sono enormi edifici lunghi con i vetri sulle pareti e sui tetti; all'interno di questi edifici crescono piante di tutti i tipi, soprattutto piante commestibili. Si tratta di serre e l'aria al loro interno è sgradevolmente calda ed umida.

Gli altri edifici, ovviamente, sono delle abitazioni che si alzano ovunque con un'altezza da uno a dieci piani. Questi edifici sembrano realizzati con un telaio esterno di metallo con un rivestimento in

pietra e presentano un numero incredibile di finestre di vetro. Le lunghe file di edifici sono attraversate da passerelle sopraelevate.

E se vi è un mostro da vedere in questo posto, questo è l'*automa*. Si tratta di un oggetto meccanico delle dimensioni di un uomo. Ha una testa approssimativamente umana, delle braccia articolate attaccate ad un corpo che assomiglia ad una stufa di ghisa e si muove su delle ruote. La maggior parte di questi automi sono di lucido metallo inossidabile; alcuni sono dipinti con diversi colori non presenti in natura (pastelli caldi, arancione artificiale, ecc...).

Alcuni automi hanno delle ruote enormi ed un pianale nella parte posteriore adatto al trasporto di carichi o di passeggeri; spesso sono dotati di sedili.

Gli Elfi Blacklore

E poi ci sono le genti di questa ambientazione: gli Elfi Blacklore.

Sembrano come gli altri elfi, anche se la maggior parte sono un po' più magri e più fragili in apparenza; i loro occhi sembrano un po' più grandi e più tristi. In altre parole, sono molto diversi dagli altri elfi.

Questi elfi non camminano sull'erba o tra gli alberi; camminano sulle superfici artificiali delle passerelle e degli edifici.

Indossano abiti leggeri di stili bizzarri. Le loro brache ed i loro stivali aderenti sembrano abbastanza normali, anche se i loro colori spesso cozzano tra loro, ma questi elfi, ovviamente, perdono un sacco di tempo a riflettere sulle loro casacche. Le casacche, spesso, hanno i bordi inferiori asimmetrici e le maniche di lunghezze differenti e sono decorate con triangoli e strisce di colori stridenti. Alcuni elfi sono stati visti rilassarsi sui loro tetti indossando pochissimi vestiti o completamente nudi.

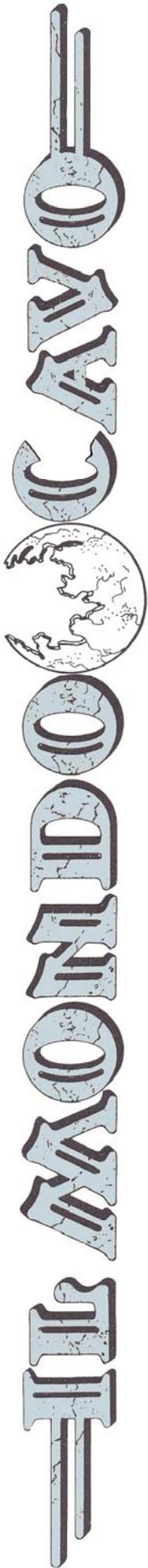
Questi elfi utilizzano diverse acconciature, facenti tutte parte delle loro strambe abitudini. Alcuni portano i capelli lunghi, alcuni corti, alcuni dritti, alcuni arricciati; a volte inamidano e modellano le loro acconciature in forme e stili diversi ed altrettanto spesso si colorano i capelli con tinte e coloranti.

Si vedono pochissimi elfi portare un qualche tipo di arma. In realtà, alcuni lo fanno, ma l'arma non sembrerà un'arma ai PG: si tratta di un disco con tre protuberanze sporgenti che partono da un bordo su un lato del disco che viene portato agganciato alla cintura. Per usare questo disco, l'elfo deve impugnarlo nel palmo della sua mano, con le protuberanze sporgenti tra le quattro dita, ed attivarlo schiacciandolo con il pollice.

Quest'arma è la *torcia*. È una combinazione di un'arma da fuoco, di un attrezzo per accendere il fuoco e di un mezzo di illuminazione. Quando viene utilizzata come un'arma, essa proietta una raffica di fuoco fino ad una gittata di 9 metri (gittata corta 3 metri, media 6 metri e lunga 9 metri), che causa 1d8 danni per gettito. Può essere utilizzata anche solamente per infiammare qualcosa o, con la fiamma drasticamente ridotta (regolando una delle protuberanze si cambia la lunghezza della fiamma), agisce per illuminare come un incantesimo di *luce magica*.

Queste genti parlano la lingua degli elfi, comune a tutti gli elfi del mondo esterno e del Mondo Cavo, con il dialetto Blacklore. Questo dialetto è





ricchissimo di terminologie tecniche che si riferiscono ai loro dispositivi tecnologici, che la maggior parte degli elfi resteranno sconcertati quando parleranno di argomenti "scientifici." La forma scritta della loro lingua è diversa dalla forma scritta dei dialetti degli altri elfi.

Parlano anche il Neathar e la lingua Jennita.

Costumi

Gli elfi Blacklore discendono dagli elfi Evergrun, che, nell'antico passato, abbandonarono il culto della natura per abbracciare il culto della tecnologia di Blackmoor. Il nome Blacklore deriva da Blackmoor; questi elfi si illudono di mantenere ancora le scienze di Blackmoor.

Ora sono molto divisi dalla natura. Controllano rigidamente la vita delle piante della loro valle. (A parte gli elfi ed alcuni animali domestici, in particolare gatti e minuscoli cani addomesticati, praticamente non vi sono animali all'interno della valle; questi elfi sono vegetariani.) Mantengono un manto erboso tagliato corto che si estende da un'estremità all'altra della valle per via della sua bellezza, anche se pochi ci camminano sopra; mantengono alcuni alberi "per restare in contatto con le loro antiche tradizioni" (o così credono).

Questi elfi sono supportati dalla tecnologia, residui della scienza di Blackmoor che quasi distrusse il mondo. La maggior parte dei loro bisogni vengono soddisfatti da macchinari: gli automi costruiscono gli edifici, scavano nelle miniere e raccolgono l'oro, gestiscono le fonderie e le cave, fanno tutto il trasporto, fabbricano i dispositivi, cucinano e servono il cibo, trasportano gli elfi e mantengono le famiglie. Gli elfi si occupano di altre cose: si occupano di Arte, o di quello che pensano sia arte (la moda attuale è la saldatura di aste di acciaio tenute insieme per creare una sorta di scultura geometrica ed alcuni degli edifici dispongono di gallerie d'arte piene di questa forma d'arte e di folle che le ammirano). Di Filosofia (l'attuale grande discussione verte sulla questione se chi veste in modo fantasioso abbia maggiori probabilità di ricevere maggiore supporto dagli Immortali), e di Cultura (ove vi è una grande lotta tra i modernisti, che lasciano il bottone superiore delle loro giubbe sbottonato, ed i tradizionalisti, che insistono sul fatto che debba essere abbottonato).

Di seguito vengono riportati alcuni dispositivi che probabilmente spaventeranno e stupiranno i Personaggi Giocanti:

Gli *Automi*, già descritti in precedenza, sono in grado di parlare tutte le lingue conosciute dagli elfi della valle. Sono costruiti per conversare su una varietà di argomenti e possono essere sintonizzati su una particolare personalità (uno potrebbe essere stucchevolmente ossequioso, uno potrebbe essere sarcastico e gelido, uno potrebbe essere divertente, ecc...). Le loro voci sono metalliche, ma ben modulate.

I *Diorami* sono delle tavolette piatte che, quando vengono attivate, generano un'immagine tridimensionale miniaturizzata di un luogo o di una attività lontana. Questi dispositivi trasmettono degli spettacoli di intrattenimento tra gli elfi (come la diretta dell'apertura dell'ultima galleria ed i dibattiti sulle ultime mode) ed agiscono come una forma di comunicazione interpersonale (gli elfi parlano tra

loro con delle proiezioni miniaturizzate). Questi minuscoli diorami discoidali vengono portati da tutti gli elfi per comunicare durante i viaggi.

I *Dischi Volanti* sono dei grandi dischi di metallo (di circa 3 metri di diametro) su cui gli elfi possono sedere. I dischi volano, alla stessa velocità di un incantesimo *volare*, ma con una durata illimitata. Le gare di dischi volanti vanno molto di moda. A differenza dei cavalli, i dischi non necessitano di nessuna competenza in particolare per essere utilizzati; sono controllati dai pensieri di chi si siede o si trova al posto del conducente, su un lato. Un disco volante può trasportare fino a 4.000 mon di peso alla massima velocità, o fino a 10.000 mon a metà velocità.

I *Tagliaerba* sono degli automi che si spostano lentamente e pazientemente lungo i campi erbosi, mantenendo l'erba corta e potando gli alberi.

I *Globi*, visti in cima ai pali metallici ed all'interno di tutte le stanze di tutte le abitazioni, emanano luce in ogni parte della valle e dei suoi edifici e possono essere accesi o spenti.

I *Ricambi* sono parti del corpo che vengono impiantate chirurgicamente (da automi chirurgi) per rimpiazzare delle parti del corpo mancanti... o solo per dare un tocco di novità ad un elfo annoiato. Alcuni elfi hanno organi artificiali, occhi, braccia, orecchie; alcuni hanno delle torce in miniatura impiantate nelle loro mani o dei minuscoli diorami impiantati nei loro palmi. Circa un elfo su cinque ha qualche sorta di dispositivo di ricambio.

Tuttavia, c'è una fregatura dietro a tutto questa opulenza tecnologica. Questi dispositivi funzionano *solamente* all'interno della valle dei Blacklore. Basta mettere un piede oltre il bordo della valle o fuori dai confini della valle e smetteranno di funzionare. Questi dispositivi possono funzionare solamente per mezzo della magia Immortale. Gli Immortali hanno leggermente modificato questi dispositivi in modo che in realtà non siano più una vera tecnologia; si tratta di un insieme di parti che funzionano solamente quando sono in presenza dell'energia magica con la quale gli Immortali hanno reso unica questa valle.

Gli elfi Blacklore sono diventati talmente dipendenti dai loro automi che nessuno di loro sa nulla riguardo a questa pseudo scienza; non sanno che si tratta di un inganno. Inoltre, e cosa più significativa, nessuno di loro conosce un po' di magia; *hanno tutti dimenticato completamente* la magia elfica.

Gli elfi Blacklore sanno che i loro dispositivi non funzionano all'esterno. Pertanto, sono coscienti di essere effettivamente intrappolati; alcuni di loro, forse uno ogni cento anni, hanno abbastanza coraggio da abbandonare le meraviglie tecnologiche, realizzano dei pesanti vestiti protettivi, e cercano di andare fuori nel mondo reale. Quelli che partono non tornano (perchè si perdono o perchè trovano un posto migliore dove vivere). Pertanto, si sentono tutti come dei prigionieri all'interno di una gabbia dorata; peggio ancora, essi sanno di essere prigionieri solo a causa della propria debolezza.

Tra gli elfi Blacklore, le mode e le manie sono tutto. Un elfo che crea un nuovo stile di abbigliamento, una nuova ricetta, un nuovo passatempo, qualunque cosa nuova, verrà freneticamente copiato dagli altri.

Gli elfi sono bramosi di nuove esperienze. Sotto le

loro basse fronti annoiate, cercano disperatamente qualunque cosa che possa distrarli dalla futilità delle loro vite.

Gli elfi svolgono solo due attività pericolose. Le gare coi dischi volanti, che vengono seguite con trepidazione e con accese scommesse. (Questi elfi non hanno alcuna moneta; puntano semplicemente i loro beni.) L'altra attività pericolosa è quella dei duelli; molti elfi non hanno nulla per cui vivere e, pertanto, i duelli sono un'attività molto comune. I duelli possono essere una qualsiasi sorta di prova pericolosa (saltare avanti e indietro tra i dischi volanti in movimento fino a che un concorrente non finisca per morire è una cosa molto popolare). I duelli con le torce sono abbastanza comuni; in questo posto la chirurgia estetica è ad un livello abbastanza avanzato per riparare le cicatrici da bruciature.

Tra questi elfi, maschi e femmine hanno uguali diritti.

Gli elfi Blacklore non hanno un patrono Immortale ed hanno davvero pochi ricordi degli Immortali.

Se un gruppo di PG si imbattono per caso nella valle, gli elfi li accoglieranno entusiasti a braccia aperte. Penderanno dalle loro labbra per ogni parola, divorando qualunque storia gli avventurieri gli racconteranno, senza curarsi di quanto stupida o falsa possa essere. Gli elfi copieranno gli stili di abbigliamento dei PG, le acconciature dei loro capelli e le loro maniere. Si svilupperanno culti della personalità, con gruppi di elfi che si attaccheranno in particolare ad uno dei PG. ("Mi piace Klytius. È quello *tranquillo*." "Beh, a me piace Thyserstian. È quello *saggio*. Ed è così carino.") I PG troveranno tra gli elfi un pubblico, degli amici, degli ospiti e degli studiosi.

Questa situazione idilliaca andrà avanti fino a quando i PG non proveranno ad andarsene. A quel punto le cose si metteranno male. Gli elfi Blacklore non li lasceranno andar via. Non potranno sopportare che queste persone così interessanti li abbandonino. Se possibile, essi convocheranno un potenziale esercito di automi per catturare ed imprigionare i PG. Non vorranno far loro del male; vorranno semplicemente tenerli lì, guardarli, e restare affascinati da loro.

La Storia nel Mondo Esterno

Questi elfi discendono da quelli di Evergrun, la patria degli elfi. Intorno al 3500 PI, gli umani di Blackmoor, una civiltà altamente sviluppata basata sulla crescita tecnologica, iniziò a commerciare con gli elfi di Evergrun e ad affascinare gli elfi con i loro notevoli dispositivi; gli elfi si allontanarono sempre più dal culto della natura e degli Immortali per utilizzare i dispositivi di Blackmoor.

Poi, intorno al 3000 PI arrivò la Grande Pioggia di Fuoco, quando gli uomini di Blackmoor riuscirono ad annientarsi e quasi a far saltare in aria il mondo. I cambiamenti all'inclinazione dell'asse ed al clima del mondo fecero ruotare Evergrun nella posizione del polo sud, rendendola insostenibile; gli elfi si spostarono in una terra vicina, Grunland, che veniva riscaldata dai suoi vulcani.

Nell'arco di circa duecento anni, avvenne uno scisma tra gli elfi. Molti degli elfi, chiamati i *ritornati*, scelsero di ritornare agli insegnamenti del

culto della natura dell'Immortale Ordana. Guidati da Ilsundal il Saggio, lasciarono Grunland compiendo una lunga marcia verso nord.

La maggioranza degli elfi rimasero, felici di lasciare che i loro dispositivi tecnologici li sostentassero. Questi divennero totalmente dipendenti dai loro dispositivi.

Alla fine, i dispositivi di Blackmoor iniziarono a guastarsi. I loro massicci impianti di riscaldamento gradualmente si esaurirono e si insinuò il freddo nelle loro comunità. Eruzioni vulcaniche e terremoti iniziarono ad esigere il loro tributo dalle macchine e dagli stessi elfi.

Circa 400 anni dopo la partenza di Ilsundal, agli Immortali divenne evidente che gli elfi del sud erano condannati. L'Immortale Ordana non si considerava una patrona di questi elfi; Ka il Protettore decise che sarebbero dovuti essere preservati come cultura. Tuttavia, questo portò ad una scelta delicata: come avrebbe potuto preservare la loro cultura senza preservare le loro macchine? E come avrebbe potuto preservare le loro macchine senza consentirne la loro diffusione nel Mondo Cavo?

Così decise di barare. Dal momento che questi elfi da tempo non conoscevano nulla della scienza che aveva costruito le macchine, Ka alterò magicamente le macchine per contraffarle. Incantò una remota valle del Mondo Cavo con una speciale magia che avrebbe alimentato la falsa tecnologia. Lontani dalla valle, questi dispositivi non funzionerebbero e non potrebbero mai funzionare.

In seguito, spostò nella valle del Mondo Cavo un villaggio di questi elfi in via di estinzione... e, subito dopo, le eruzioni vulcaniche distrussero gli impianti di riscaldamento degli elfi del sud lasciati accesi nel mondo esterno e perirono tutti.

La Storia nel Mondo Cavo

Tuttavia, solo perché gli elfi Blacklore sono stati nel Mondo Cavo per più di 3.400 anni non significa che hanno una storia in questo luogo. In quei tre millenni, gli elfi Blacklore non hanno fatto nulla. Come gruppo, non hanno mai lasciato la loro valle.

Occasionalmente, alcuni viaggiatori hanno trovato la loro strada verso la valle; un gruppo di coloni Neathar, un paio di esploratori Jenniti. Non fu loro permesso di andarsene. Gli elfi Blacklore impararono la loro lingua, la loro cultura, appresero tutto ciò che poterono apprendere su questi uomini. Tuttavia, questi prigionieri non si "riproducevano bene in cattività" e presto morirono.

Un elfo Blacklore potrebbe apprendere l'uso della magia, se avesse un punteggio di Intelligenza abbastanza elevato e se trovasse qualcuno che gliela insegnasse (o se andasse nel mondo esterno, indipendentemente dalla sua Intelligenza, e se trovasse un insegnante).

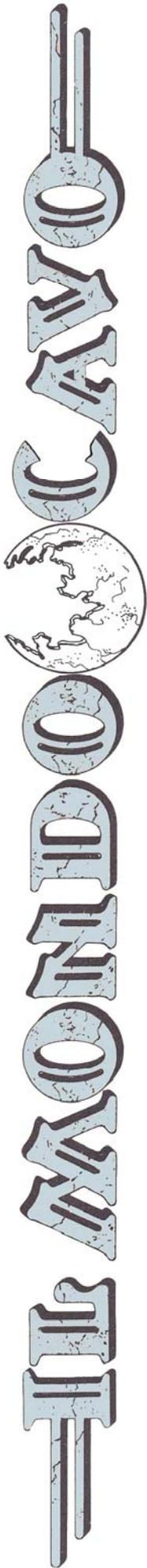
Le Relazioni con le Altre Razze

Gli elfi Blacklore non hanno relazioni con nessun'altra razza del Mondo Cavo e non sono vicini a nessun'altra razza senziente.

I PNG

Una tipica elfa Blacklore che i PG incontreranno è Deithryl Steelheart (Cuor d'Acciaio).





Deithryl Steelheart (Cuor d'Acciaio)

Storia: Meidrys, la madre di Deithryl, aveva un difetto al cuore che fu sostituito con uno artificiale; il suo soprannome era abbastanza insolito da spingere Deithryl a farlo proprio. Molto tempo dopo che Deithryl divenne adulta, Meidrys era andata un po' fuori di testa per via della noia e della disperazione e decise di farla finita; si arrampicò fino al punto in cui finiva la valle e cominciava la neve ed il suo cuore si fermò, proprio come sapeva che avrebbe fatto.

Personalità: Come gli altri elfi Blacklore, Deithryl è terrorizzata dall'idea di lasciare la sua valle e di abbandonare tutti i macchinari che si prendono cura di lei. Deithryl è terrorizzata anche dalla prospettiva di rimanere qui in uno stato di noia e futilità letale. Non è un'elfa molto felice. È interessata alla "decorazione personale" - è un'abile truccatrice ed un'artista tatuatrice.

Aspetto: Deithryl è di altezza e di costituzione media per un'elfa. Solitamente indossa delle brache bianche, degli stivali grigio chiaro, ed una giubba grigio chiaro ornata con dei triangoli e delle strisce nere e rosse. Ha i capelli biondi, gli occhi verdi ed ha un tatuaggio di una farfalla dorata e nera sulla guancia sinistra.

Note per il DM: Deithryl è l'elfa che con coraggio imparerà tutto quello che i PG avranno da offrirle e poi, quando gli elfi si rifiuteranno di lasciarla andare, lei sarà solidale con i PG. Se gli altri elfi riusciranno a catturare i PG, Deithryl accompagnerà sempre gli automi inviati per portar loro del cibo. Deithryl potrà essere persuasa ad aiutarli a fuggire... ma sarà molto più difficile convincerla ad accompagnare i PG nel mondo esterno, una prospettiva che la spaventa.

Note di Combattimento: Elfa Guerriera di 1° livello; CA 9; PF 6; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 torcia; Danni 1d8; TS E1; ML 4; AL L. For 9, Int 17, Sag 11, Des 12, Cos 10, Car 13. Lingue: Elfico (dialetto Blacklore), Neathar, Jennita. Competenze Generali: Artigiano +2 (Tatuatrice e Truccatrice, Int +2), Conoscenza della Cultura Neathar (Int), Conoscenza della Cultura Jennita (Int), Cantare (Car).

Oggetti Magici Posseduti: Torcia Blacklore (1d8 di danno, gittata 9 metri, funziona solamente all'interno della valle dei Blacklore).

Mostri

La cosa che si avvicina di più ad un mostro all'interno della Valle degli Elfi Blacklore sono i servitori automi degli elfi. Per le loro caratteristiche, vedere il capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

I Territori dei Bruti

Tecnologia: Antica Età della Pietra (armi realizzate con schegge di pietra, armi d'ossa, nessun tipo di agricoltura).

Stile di Vita: Cacciatori raccoglitori che vivono nelle caverne.

Popolazione: 200.000 sparsi in molte piccole tribù.

Origine nel Mondo Esterno: Continente Settentrionale, circa 10000 PI.

Descrizione

I territori dei Bruti sono composti da selvagge ed indomite terre collinari. Le colline sono rocciose, il suolo scarno e non è il tipo di territorio che la maggior parte degli umani e delle specie simili agli umani preferiscono.

Venti freddi scendono giù dalle montagne equatoriali ed incontrano l'aria umida che si alza dalle terre tropicali del sud, dando vita a numerose piogge, foschie e nebbie terrestri. Le specie di dinosauri del Mondo Cavo proliferano qui e nelle foreste tropicali a sud.

Non vi sono abitazioni da vedere - nessun villaggio, nessuna città, nemmeno una tenda. Tuttavia, questo non sta a significare che qui non vi siano razze senzienti.

I Bruti

In questo territorio alquanto insospitale vive una razza molto simile a quella umana. In periodi più illuminati, questi individui simili agli uomini verrebbero chiamati *Neanderthal* e riconosciuti come parenti stretti degli esseri umani. Tuttavia, nel Mondo Cavo sono chiamati Bruti.

I Bruti hanno un po' la fronte e le mascelle esagerate. Tendono ad essere piuttosto pelosi. Tuttavia, se venissero loro insegnati dei costumi ed una cultura più avanzata e venissero vestiti con i vestiti di quella cultura, potrebbero essere facilmente scambiati per uomini muscolosi un po' rozzi.

I Bruti indossano pelli di animali cucite con stringhe di pelle; indossano indumenti nella parte superiore del corpo simili a corpetti, perizomi o gonnellini che coprono i fianchi e pellicce avvolte intorno ai piedi bloccate con delle cinghie in modo da somigliare a degli stivali o a degli stivaletti. Portano archi con frecce dalle punte di pietra, lance con le punte di pietra, giavellotti ed accette, clave e diverse altre armi.

I Bruti parlano una lingua composta da monosillabi e segni gestuali; questa lingua non può essere effettivamente parlata senza l'ausilio dei segni gestuali. La loro parola per dire razza nella loro lingua è "na," che significa semplicemente "noi," ed il termine che utilizzano per la loro lingua è "ka-nato," che significa "il modo in cui parliamo." I Bruti fanno più fatica a parlare altre lingue che si basano solo sulle parole, senza l'ausilio dei gesti, ma possono imparare a parlare queste lingue in modo adeguato; i Bruti parlano il Neathar.

Non esiste una forma scritta della loro lingua.

Costumi

I Bruti sono un popolo molto semplice. Sono cacciatori raccoglitori e non hanno allevamenti o coltivazioni di nessun genere. Gli uomini vanno a caccia, soprattutto di mandrie di animali come capre di montagna e cervi, a volte di selvaggina più pericolosa come i mammut lanosi della zona; le donne raccolgono noci, frutta e vegetali.

I Bruti portano avanti attività artistiche e mistiche. Molti di loro dipingono gli interni delle grotte - a volte per raccontare le loro gesta, a volte per onorare gli Immortali. Incidono il legno e le ossa, talvolta la pietra, realizzando icone raffiguranti gli Immortali e gli spiriti degli animali.

Le tribù dei Bruti sono in gran parte dominate dai maschi, ma alle femmine che diventano degli sciamani o dei wokani viene accordato uno status paritario a quello dei guerrieri maschi. Anche in maschi possono diventare sciamani e wokani.

In generale, i Bruti sono gentili gli uni con gli altri. Sono pacifici con le altre tribù, fintanto che quelle tribù non caccino all'interno dei loro territori o non li minaccino; ogni pochi cicli (anni), tutte le tribù dei Bruti di una specifica zona inviano dei rappresentanti in un'area di raduno, dove si scambiano delle storie, provano a risolvere le dispute tribali e compiono rituali in onore degli Immortali.

I Bruti vivono in tribù composte da dieci a quaranta individui; vivono nelle caverne. Occasionalmente, quando la popolazione animale della zona non è più in grado di sostenerli, un'intera tribù deve spostarsi, trovare una nuova grotta abbastanza grande da poterli ospitare (a volte soffiandola via ad un orso delle caverne o a qualche altra minaccia) e magari sopravvivere agli attacchi di un'altra tribù già presente all'interno del nuovo territorio.

L'Immortale adorato dalla maggior parte dei Bruti* è Kagyar, che una volta era un mortale del loro popolo. Loro lo chiamano Ka-gar e, dal momento che questi è un'artista, il suo culto comporta un sacco di grotte pitturate ed icone intagliate. Alcuni Bruti venerano segretamente Thanatos, l'Immortale della Sfera dell'Entropia che loro chiamano Tha-to; il suo culto è riuscito a sopravvivere in segreto tra le tribù per migliaia di anni, da quando inviò i suoi mostri scavatori (burrower) per corrompere la loro razza.

* ndt. Nella versione originale in inglese dell'ultimo periodo di questo paragrafo, probabilmente per un errore di stampa o di battitura, si fa riferimento ai Bruti chiamandoli Uomini Bestia. Trattandosi chiaramente di un grossolano errore, in questa traduzione si è subito provveduto a correggerlo.

La Storia nel Mondo Esterno

I Bruti apparvero sul mondo esterno qualche tempo prima delle moderne razze umane (i Neathar, i Tanagoro e gli Oltechi). I Bruti si estinsero via via che le altre razze crebbero di numero; forse si trattò del primo tentativo di un Immortale di creare la sua razza ideale e, una volta che l'Immortale ebbe sistemato le razze che aveva voluto, lasciò che i Bruti languissero. Indipendentemente da ciò, i Bruti patirono ed alla fine scomparvero sul mondo esterno.

Tuttavia, uno di loro, Ka-gar, che gli umani ed i nani chiamano Kagyar, era diventato un Immortale; Kagyar spostò numerose tribù di Bruti all'interno del Mondo Cavo.

La Storia nel Mondo Cavo

Kagyar divenne il patrono dei Bruti, concedendo gli incantesimi clericali ai loro sciamani ed aiutando i loro wokani ad apprendere l'uso della magia; i Bruti prosperarono nuovamente. Si sparsero in questo paese roccioso e collinare, protetti dalle altre razze dalla distanza e dalla loro terra indesiderabile.

Tuttavia, non vennero lasciati in pace. L'Immortale Thanatos introdusse una razza di scavatori, dei mostri che ispiravano follia, all'interno del Mondo Cavo e quelle creature corrupe molte tribù di Bruti. Alla fine, queste tribù si lanciarono in

una guerra di sterminio l'una contro l'altra.

La guerra infuriò in modo inconcludente per secoli. Alla fine, l'*Incantesimo di Protezione* degli Immortali mise fine al male dei burrower (scavatori) e Kagyar purificò i seguaci di Thanatos di tutte le tribù dei Bruti. (O così credette, in quanto alcuni sopravvissero, ed il culto di Thanatos continua ad esistere.)

Da allora, i Bruti sono nuovamente aumentati di numero e dominano le loro terre.

Le Relazioni con le Altre Razze

I Tanagoro, arrivati più tardi nelle foreste e nelle pianure a sud-ovest, occasionalmente si avventurano all'interno del territorio dei Bruti... ma pensano che i Bruti siano dei mostri e che di solito siano facili da scacciare verso le colline.

I Bruti non si avventurano nella Valle degli Hutaaka ad ovest, essi percepiscono istintivamente che quest'area è malvagia e ne stanno alla larga.

I PNG

Il Bruto che ha maggiori probabilità di parlare con i PG che si introducono all'interno del loro territorio è Ug-rum.

Ug-rum, La Memoria

Storia: Ug-rum nacque con la spina dorsale storta e non sarebbe mai diventato un Bruto cacciatore o guerriero. Tuttavia, era molto saggio e fu preso come apprendista dal suo sciamano tribale, per poi succedergli egli stesso come sciamano. Ug-rum ricopre due ruoli all'interno della propria tribù: è lo sciamano dell'Immortale Kagyar ed interpreta i presagi degli Immortali per la sua tribù. Egli è anche la Memoria, lo storico della tribù, che laboriosamente impara la storia orale della sua tribù, vi aggiunge gli eventi a lui contemporanei e la tramanda ai suoi successori.

Personalità: Ug-rum è molto protettivo nei confronti della sua tribù. Quando si scopre che degli intrusi sono entrati all'interno del loro territorio - a parte intrusi conosciuti come altri Bruti, dinosauri, ecc... - Ug-rum insisterà per affrontare questi intrusi da solo (giusto in caso si tratti di mostri che potrebbero corrompere o massacrare il suo clan). Nel caso gli dovesse succedere qualcosa, Ug-rum ha provveduto ad addestrare un giovane Bruto che gli succederebbe. Anche quando è convinto che gli intrusi non possano arrecare alcun danno nell'immediato, egli rimane diffidente e li sorveglia come un falco.

Aspetto: Ug-rum sarebbe stato un Bruto abbastanza alto, circa 1,73 metri, se non fosse stato per la sua deformità; la sua spina dorsale lo costringe a stare piegato, incapace di raddrizzarsi fino ad un'altezza massima di circa 1,57 metri. Ug-rum indossa i normali indumenti di pelliccia della sua gente, oltre a dei fili di perline intagliate in onore di Ka-gar e porta un bastone al quale è appeso un sacchetto di polveri e sostanze da utilizzare nei suoi rituali sciamanici.

Note per il DM: Ug-rum rappresenta un buon primo contatto dei Bruti da far incontrare ai PG. Egli farà di tutto, tranne ricorrere alla violenza, per tenere i PG lontani dalla sua gente, a meno che non sia

assolutamente sicuro che il loro intento sia pacifico.

Note di Combattimento: Bruto sciamano di 4° livello; CA 8; PF 18; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 clava; Danni 1d6+1; TS C4; ML 4; AL L. For 13, Int 13, Sag 17, Des 10, Cos 13, Car 10. Lingue: Lingua dei Bruti, Neathar, uno slot per la lingua da utilizzare. Competenze Generali: Accendere Fuochi (Int), Guarigione (Int), Nascondersi (Int), Senso del Pericolo (Sag), Onorare Ka-gar (Sag).

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - *cura ferite leggere*. 2° livello - *benedizione*.

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Tipico Bruto Guerriero

Note di Combattimento: Neanderthal di 2 DV; CA 8; PF 8; MV 36 metri (12 metri), N° ATT 1 lancia; Danni 1d6+1; TS G2; ML 7; AL L.

Mostri

I territori dei Bruti sono minacciati dalle tigri dai denti a sciabola (vedere sotto Grandi Felini nel *Set delle Regole Base*), dagli orsi delle caverne (anch'essi riportati nel *Set delle Regole Base*), dai mammut lanosi e da molti dei dinosauri comuni in tutto il Mondo Cavo (vedere il capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*).

Le Terre Elfiche del Popolo Mite

Tecnologia: Età del Ferro, acciaio forgiato.

Stile di Vita: Abitanti di villaggi agricoli.

Popolazione: 10.000 sparsi in numerosi villaggi lungo un fiume.

Origine nel Mondo Esterno: Area delle Cinque Contee, circa 1000 PI.

Descrizione

Nelle regioni boschive dell'emisfero settentrionale, a nord delle paludi Malpoggi ed in mezzo alle terre occupate dai Neathar, c'è una profonda valle ove gli umani Neathar non vanno mai. Essi non entrano in questa valle in quanto lungo il suo limitare si possono trovare dei pali recanti i simboli degli Immortali Alphatia e Koryis. Una razza meno superstiziosa potrebbe ignorare questi avvertimenti di questi due Immortali pacifici, ma i Neathar hanno paura di scontentare un Immortale e, di conseguenza, difficilmente violeranno queste terre. Ed i più temibili degli animali naturali, come i dinosauri, tornano indietro prima di raggiungere questi cartelli, che sono toccati da una magia di avvertimento degli Immortali.

La valle è piena di enormi ed antiche querce. L'aria è limpida e soave; il suolo è fertile; la foresta abbonda di vita animale.

Eppure, sulla foresta aleggia una sensazione oppressiva di tristezza. Le querce sembrano un po' piegate dalle preoccupazioni. Tutta la vita qui presente sembra priva di gioia.

Vicino al fiume che scende al centro della valle vi è un gruppo di case sugli alberi, realizzate ovviamente da elfi. A differenza delle dimore elfiche del mondo esterno, come ad esempio quelle di Alfheim, queste sono piccole e modeste, con il

minimo sforzo compiuto per decorarle.

Al loro interno vive il Popolo Mite.

I Popolo Mite

Il Popolo Mite, o Clan Truedyl, è costituito da elfi. Come gli altri elfi, anche questi sono alti, slanciati e molto belli, con orecchie a punta e bei lineamenti. Tuttavia, a differenza degli altri elfi presenti all'interno del Mondo Cavo e nel mondo esterno, gli elfi del Popolo Mite non sono robusti ed attivi. Si muovono lentamente ed in modo languido, con i loro occhi che mostrano una pace senza una reale felicità visibile.

Questi elfi indossano abiti modesti di lino sottile e non indossano gioielli o ornamenti. Non portano armi tranne i bastoni. Portano tutti i capelli lunghi e lisci e raramente li legano o li adornano.

La loro lingua è l'elfico, lo stesso elfico parlato da tutti gli elfi di entrambi i mondi. Il loro particolare dialetto è molto fluido e descrittivo, con una parlata lenta, una lingua da poeti. La forma scritta della loro lingua è identica a quella della maggior parte degli altri elfi.

Questi elfi parlano anche la lingua umana Neathar.

Costumi

Dovrebbe apparire ovvio anche agli osservatori più superficiali che questi elfi non sono il più allegro dei popoli. Sono grandi filosofi, che riflettono sul significato della vita e sulle lezioni della storia. Sono abili musicisti e poeti, capaci di scrivere testi soavi, versi e liriche tristemente evocativi che possono lasciare un pubblico in lacrime. Quando parlano lo fanno lentamente, razionalmente e deliberatamente, senza improvvise ispirazioni, senza salti illogici o fantasiosi.

Questi elfi accolgono i visitatori senza gioia né irritazione. Li invitano gentilmente a restare in mezzo a loro e forniscono loro cibo e riparo. A loro non importa quando le persone arrivano, né quando partono.

Sono vegetariani, mangiano frutta, noci ed alcune verdure, raramente cucinano o preparano il loro cibo. Questi elfi mangiano da soli o in piccoli gruppi, non si riuniscono per le feste, sebbene talvolta si incontrino per un dibattito filosofico o una declamazione poetica.

Ed assolutamente, non iniziano o non oppongono mai resistenza alla violenza. Se un elfo del Popolo Mite verrà minacciato di essere ucciso, questi non opporrà resistenza e non lo faranno neanche i suoi compagni. Se verrà ucciso, i suoi compagni lo seppelliranno ai piedi di un albero. Se non verrà loro permesso di farlo, non forzeranno la mano, né intraprenderanno azioni vendicative. Questi elfi sono dei pacifisti assoluti.

In quanto tali, essi godono del patrocinio di Alphatia e di Koryis, due Immortali pacifisti maggiormente noti nell'Impero Alphatiano sul mondo esterno.

Tra il Popolo Mite, la distinzione dei sessi ha poco significato. Ogni elfo fa quasi tutto per sé stesso, raccogliendo il proprio cibo, tessendo abiti da scambiare in cambio di cibo o raccogliendo del cibo da commerciare in cambio di vestiti. Mentre la maggior parte delle culture si ritrovano dei lavoratori sempre più specializzati via via che progrediscono,

gli appartenenti al Popolo Mite sono inesperti al massimo livello.

Gli Immortali devono ispirare i pochi appartenenti del Popolo Mite in grado di apprendere la magia; in caso contrario, anche quell'arte morirebbe in mezzo a loro.

Gli elfi del Popolo Mite masticano una foglia di una pianta che loro chiamano *sommastis* (pianta somnastide); questo si traduce in giorni in preda ad uno stato simile ad un sonno senza sogni durante i quali l'elfo può vagare, rispondere alle domande, foraggiare in cerca di cibo o comportarsi come se fosse sveglio, ma senza il fastidio di dover pensare o di provare qualcosa. La pianta somnastide ha l'abitudine di intrappolare e divorare coloro che raccolgono le sue foglie, ma gli elfi che ancora utilizzano quella pianta solitamente non pensano a quel destino.

La Storia nel Mondo Esterno

Come ha fatto il Popolo Mite a diventare così passivo, così pacifico, così scialbo? È una lunga e sfortunata storia.

Come sapete, intorno al 1700 PI, un gruppo di elfi Glantriani che stavano esplorando le Terre Brulle trovarono un dispositivo - una macchina costruita dai mavalgi tecnocrati di Blackmoor. Questi elfi attivarono il dispositivo. Anche se al momento della sua costruzione non si trattava di una bomba, lo diventò sicuramente in quel momento; il dispositivo esplose, generando delle oscure nuvole di polvere nel cielo, causando un'orribile malattia marcescente tra gli elfi di Glantri e rendendo la loro terra invivibile.

Questi elfi, per sopravvivere a questa pestilenza, si nascosero all'interno di profonde caverne e scoprirono che quelle caverne conducevano ad un'incredibile serie di grotte e gallerie. Ispirati dagli Immortali per cercare i loro destini attraverso quelle gallerie, discesero all'interno della terra.

Alla fine, il Clan Truedyl degli elfi di Glantri emerse nuovamente. Nel corso degli anni, questi elfi viaggiarono per centinaia di chilometri a sud attraverso questi passaggi cavernosi, imparando a sopravvivere all'interno del loro ambiente sotterraneo. Furono colpiti da una tragedia dietro l'altra, in quanto i loro leader morirono, la malattia marcescente reclamò i loro giovani, i mostri del sottosuolo uccisero i loro prodi. Sapevano di essere puniti per il peccato legato alla scoperta ed all'attivazione di quel dispositivo - o almeno così raccontò loro il crudele Thanatos, desideroso di far loro del male con le sue menzogne.

Nel momento in cui emersero, nelle foreste lungo il lontano litorale a sud di Glantri, qualunque spirito potessero ancora avere era completamente piegato. Sapevano che la responsabilità del disastro era loro, che erano una razza inutile e vile, che la vita era un crudele e sgradevole scherzo. Emersero all'interno di bellissime foreste e tornarono ai loro vecchi stili di vita nei boschi... ma questa volta senza grinta o vitalità. Divennero amici degli animali e delle razze senzienti della foresta, ma, essendo privi di ambizioni o di speranza, il loro numero diminuì.

Svilupparono una filosofia che chiamarono "ancora la strada." In questa filosofia trovarono il primo brandello di speranza che avevano provato in decenni. Ancora La Strada affermava che bisognava

svolgere il minor numero di attività possibili, ad eccezione di quelle necessarie per sopravvivere giorno per giorno e che dovevano utilizzare tutta la loro energia per riflettere sui loro misfatti del passato per evitare di ripetere quegli errori, ecc... Con tutti quei pensieri su cui riflettere, avrebbero inevitabilmente acquisito la saggezza necessaria per guadagnarsi il perdono degli Immortali. Così intrapresero la loro mite, tranquilla, modesta e pacifica strada per secoli.

Circa quattrocento anni dopo l'esplosione Glantriana, degli halfling provenienti dal Continente Meridionale vennero a nord e colonizzarono le terre nei pressi delle foreste degli elfi del Clan Truedyl. Gli halfling incontrarono gli elfi e fecero amicizia con loro, imparando a conoscere la foresta e ad apprendere l'uso della magia grazie a loro e rispettandoli.

Per tutto questo tempo, gli Immortali furono praticamente ignari dell'esistenza del Popolo Mite, che era davvero una piccola comunità di elfi che erano spariti dalla faccia della terra. Alla fine, Alpathia, la patrona della razza che porta lo stesso nome, si accorse di loro e dei loro modi pacifici. Venne a conoscenza dei loro strani atteggiamenti nei confronti della loro storia e degli Immortali e, dopo aver riflettuto sulla situazione, diresse una cerimonia nella quale "perdonò" il Popolo Mite in nome degli Immortali. Ora avrebbero potuto ritornare a vivere come una razza.

Ma allo stesso tempo, all'incirca nel 1000 PI, delle orde di gnoll ed orchetti si mossero in queste foreste e minacciarono di spazzare via il Popolo Mite. Si trattò di un pericolo molto reale in quanto il Popolo Mite non si difese mai. Ansiosa di tenerli in vita, Alpathia li trasportò all'interno del Mondo Cavo.

La Storia nel Mondo Cavo

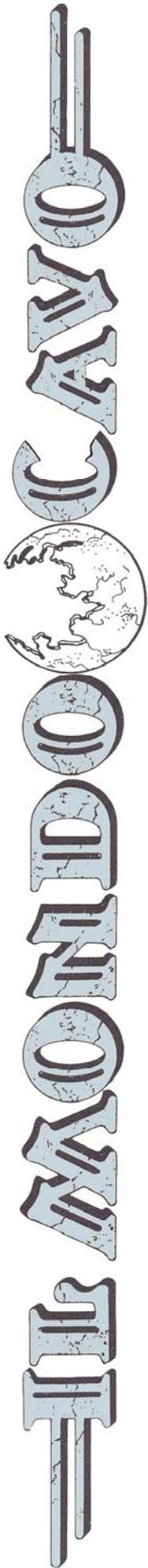
All'interno del Mondo Cavo, l'*Incantesimo di Protezione* rese la loro futile cultura pacifista permanente ed immutabile. Ora non ci sarà nessuna redenzione, nessun ritorno ad una sana e vigorosa elficità; il Popolo Mite sarà per sempre una cultura elfica in un declino senza fine.

Le Relazioni con le Altre Razze

L'unica razza senziente che non ha mai scoperto la vera natura del Popolo Mite è stata quella degli uomini Neathar. Di tanto in tanto, qualcuno ferito o in fuga da un dinosauro si imbatte nella valle, ove gli uomini lucertola non lo seguiranno. Questi verrà trovato e guarito dai fragili e tranquilli elfi del Popolo Mite e rilasciato per poter fare ritorno dalla sua gente con un racconto di questi elfi che sono così forti e potenti da non sentire la necessità di avere guardie o di portare armi. Di conseguenza, i Neathar hanno una buona opinione del Popolo Mite ed a volte, in modo riverente, portano delle offerte al confine della loro valle.

I PNG

Drianna è una tipica elfa del Popolo Mite che dovrebbe far venire la pelle d'oca a qualunque Personaggio Giocante con il quale discuta.



Drianna

Storia: Nata 18 anni fa, Drianna fu per breve tempo oggetto di amabile curiosità (dopo tutto, le nascite tra il Popolo Mite sono eventi rari) ed in seguito, fu per lo più ignorata dai suoi genitori.

Personalità: Drianna è stata accuratamente educata alla mentalità passiva del Popolo Mite. Se è in ansia per qualcosa, lo è per la sua speranza che quando sarà adulta tutte le sue riflessioni avranno delle risposte; finora queste riflessioni non hanno portato che ad altre domande. Lei pensa soprattutto agli alberi, ammirando la loro tranquillità e la loro immobilità ed ha scritto pagine e pagine di poesia che guardano il mondo dal punto di vista di un albero. Si tratta di una roba tremenda; un esempio (se qualche PG è così sciocco da chiedere di sentirne una) suona come qualcosa del genere:

Gli occhi si sono aperti
Di nuovo, la foresta è la stessa;
Quante volte ho controllato?
Lì, la sensazione -
Il vento scuote le mie foglie.
Una si stacca.
Ahia.

In quel caso, Drianna domanderà educatamente cosa pensano i PG del suo opera e se questa li ha illuminati.

Aspetto: Drianna ha 18 anni e non è ancora biologicamente matura secondo gli standard elfici; appare all'incirca della stessa età di una bambina umana di 12 anni. Ha i capelli neri, gli occhi castani grandi ed espressivi. Indossa una tunica di un verde sbiadito con una cintura in vita.

Note per il DM: Drianna è un incontro progettato per insegnare ai PG fino a che punto sono messi male gli elfi che appartengono al Popolo Mite. Lei risponderà a tutte le domande che le verranno poste, lentamente e con attenzione. Drianna discuterà del suo pensiero su quanto sia meglio essere un albero che un umano, in quanto non si ha bisogno nemmeno di utilizzare le orecchie. Gli eroi possono imbattersi in lei mentre vaga per la foresta, componendo le sue esecrabili poesie. Se i PG si preoccuperanno di queste genti, saranno sicuramente particolarmente irritati di vedere un'elfa così giovane così fermamente impegnata in questo futile stile di vita; magari potrebbero essere tentati di rapirla, di portarsela in giro per il Mondo Cavo e di provare ad infonderle un po' di linfa vitale nella sua insignificante esistenza.

Note di Combattimento: Elfa guerriera di 1° livello; CA 9; PF 6; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 a mani nude; Danni 0; TS E1; ML 12; AL L. For 9, Int 17, Sag 9, Des 12, Cos 10, Car 14. Lingue: Elfico, Neathar, gnoll, hobgoblin, orchetti; due slot per la lingua da utilizzare. Competenze Generali: Guarigione (Int), Nascondersi (Int), Conoscenza della Natura (Foreste, Int), Camminare sugli Alberi (Des), due slot competenza da utilizzare. Da notare che Drianna non possiede la competenza Poetare.

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Tipico Elfo del Popolo Mite

Note di Combattimento: Elfo guerriero di 1° livello; CA 9; PF 6; MV 36 metri (12 metri); N°

ATT 1 a mani nude; Danni 0; TS E1; ML 12; AL L.

Mostri

A causa dell'interferenza Immortale, non vi sono tantissimi mostri all'interno della foresta del Popolo Mite.

Vi sono un paio di uomini-albero che hanno fatto amicizia con gli elfi, ma non sono mai molto vicini a loro. E se il DM vuole che i PG si imbattano in qualcuno più vivo ed interessante mentre si trovano all'interno della valle, può inserire un gruppo di driadi e di fauni che si muovono nella valle mentre ammirano i suoi alberi ed il fatto che i grandi predatori non vi entrino quasi mai.

Tuttavia, se qui vi è una bestia pericolosa, questa è rappresentata dalla pianta somnastide. Per le sue caratteristiche, vedere il capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

Le Terre Elfiche di Icevale —

Tecnologia: Età del Ferro.

Stile di Vita: Cacciatori che vivono nelle montagne.

Popolazione: 100.000 abitanti sparsi in numerose comunità composte da 100 a 1.000 elfi.

Origine nel Mondo Esterno: Glantri, circa 1700 PI.

Descrizione

Le Terre Elfiche di Icevale (Valle Ghiacciata) sono costituite da regioni di colline e montagne ghiacciate a sud delle Lande degli Uomini Bestia e ad ovest delle Lande Antaliane. Si tratta di aree interne solitamente ricoperte di neve; nelle profonde valli e lungo molti pendii di montagna crescono dei resistenti pini.

Come all'interno delle aree delle Lande degli Uomini Bestia e delle Lande Antaliane, anche qui si trovano molti animali artici, inclusi i lupi artici e le renne.

Le testimonianze relative a questi abitanti sono rare. Alcuni versanti boscosi sono costellati da robuste casette in legno disposte lungo i pendii ed i dirupi; solitamente queste casette non sono altro che anticamere, delle stanze ammobiliate che conducono all'interno di calde e decorate grotte e caverne.

Gli Elfi di Icevale (Valle Ghiacciata)

Le genti che vivono in questa ambientazione sono elfi, gli elfi di Icevale (Valle Ghiacciata), così chiamati per via della valle ghiacciata nella quale si insediarono inizialmente. A differenza dei loro non troppo lontani cugini, gli elfi del Popolo Mite, questi sono una razza vigorosa e molto attiva di elfi guerrieri e colonizzatori.

Il tipico elfo di Valle Ghiacciata è alto e robusto, fisicamente in forma grazie alla sua vita molto attiva sui pendii montagnosi. La maggior parte di questi elfi sono biondi con gli occhi azzurri o verdi e di carnagione molto pallida. I maschi portano i capelli corti (ma spesso hanno barba e baffi chiari); le femmine portano i capelli lunghi, di solito intrecciati in una treccia.

Come la maggior parte degli abitanti delle zone artiche e subartiche, gli elfi di Icevale indossano abiti di pelliccia: pantaloni e giubbe di pelle di daino, stivali pesanti molto aderenti foderati nella parte inferiore ed ingombranti cappotti. Essi amano l'aspetto e la percezione delle pellicce ed indossano girocolli, borse e fodere di pelliccia.

Le loro armi o le punte delle loro armi - per lo più archi lunghi, lance e spade lunghe - sono di un buon acciaio che si forgiavano da soli. Normalmente non indossano armature, ma, come gli Antaliani, nei periodi di guerra indossarono corazze di maglia ben foderate.

Viaggiano sia a piedi che su slitte trainate da lupi addomesticati, non da cani. Quando si muovono a piedi, spesso si aiutano con racchette da neve e sci; gli elfi di Icevale sono abili sciatori.

Questi elfi parlano il comune elfico, un dialetto dalla parlata lenta, che spesso agli ascoltatori può sembrare pungente e sarcastico, oltre al Neathar, all'Antaliano ed alla lingua degli Uomini Bestia. La forma scritta della loro lingua è uguale alla forma scritta di molti altri dialetti elfici.

Costumi

A differenza degli Uomini Bestia e degli Antaliani non così lontani, gli elfi di Icevale non sono votati al combattimento ed alla ricerca della gloria personale. Combatteranno per proteggere la loro gente, ma non per il puro gusto di farlo.

Gli elfi di Icevale conducono le loro vite da cacciatori e pellicciai. Non sono vegetariani, la loro dieta si basa soprattutto sulla carne. Provano ancora l'amore innato degli elfi per le foreste e la natura e non permettono che la loro patria venga sfruttata o che si ammali.

Sono un popolo molto socievole, amante degli eventi, della musica e degli intrattenimenti. I clan che vivono all'interno dei più grandi complessi di caverne spesso tengono dei banchetti e delle danze, con ogni ospite che porta una pietanza per contribuire al menù.

Questi elfi sono rivali entusiasti; le loro competizioni includono gare di sci, di slitte e di slitte trainate dai cani, competizioni dove gli arcieri sciano spostandosi da un bersaglio all'altro e gare ove vengono giudicati la lavorazione del cuoio, la cucina e la produzione della birra.

È probabile che giochino qualche scherzo ai viaggiatori che passano nel loro paese senza mai dar loro modo di replicare. Questi scherzi includono il guidare una mandria di renne nell'accampamento dei viaggiatori, facendo scivolare le loro provviste giù per il versante innevato della montagna, ecc... Se i viaggiatori accettano con buona grazia questi scherzi, gli elfi potrebbero invitarli a recarsi presso la loro comunità per una delle loro feste o delle loro danze. Se i viaggiatori reagiscono agli scherzi in modo inappropriato e letale, gli elfi potrebbero continuare provocando la caduta di valanghe su di loro; queste montagne sono pericolose per coloro che non hanno familiarità con i terreni innevati.

Gli elfi di Valle Ghiacciata sono seguaci degli Immortali Fredar (Frey), Fredara (Freyja), Wotan (Odino) e Donar (Thor). Alcuni riveriscono anche Ordana ed Ilsundal, ma questi due Immortali non sono considerati patroni di questa razza, mentre gli altri quattro sì.

Tra gli elfi di Icevale, maschi e femmine hanno approssimativamente gli stessi diritti e doveri, anche se sono distinti tra i due generi. Fondamentalmente, i maschi sono responsabili della crescita dei figli maschi dopo il periodo dello svezzamento e le femmine della crescita delle femmine. Questi elfi portano con sé i loro bambini quasi ovunque, tranne che nei lunghi viaggi attraverso le regioni selvagge o nelle spedizioni pericolose; essi realizzano dei particolari carrelli da trasporto per i loro figli.

Tradizionalmente, ci si aspetta che i maschi eccellano con la lancia e le femmine con l'arco. Questo tende a far sì che i maschi siano più preziosi in guerra, mentre la femmine nella caccia.

Gli elfi di Icevale nascondono un lato oscuro dentro di sé. Per le ragioni che verranno spiegate più avanti, questi elfi non tollerano l'imperfezione fisica all'interno delle loro comunità. Un bimbo che nasce particolarmente sgraziato, o con qualche difetto fisico non troppo grave, tende a crescere emarginato; Questi potrebbe non trovare mai un compagno o una compagna tra la sua gente e di solito abbandona il suo popolo. Un bimbo nato con gravi deformità viene lasciato a morire su un versante ghiacciato della montagna.

La Storia nel Mondo Esterno

Come raccontato in precedenza per gli elfi del Popolo Mite, circa 2.700 anni fa, sul mondo esterno, alcuni elfi della zona che più tardi verrà chiamata Glantri, trovarono un dispositivo meccanico nelle Terre Brulle. Il dispositivo, un artefatto della perduta razza di Blackmoor, esplose, affliggendo seriamente il clima della regione, causando tra gli elfi un'ondata di una malattia marcescente e costringendoli a cercare riparo nelle profonde grotte e caverne.

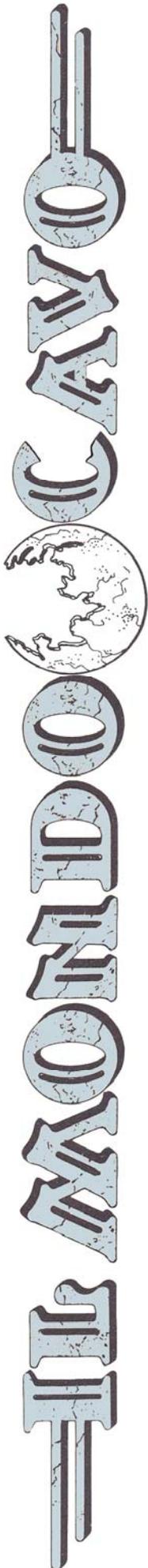
Questi elfi, ispirati dagli Immortali, intrapresero un lungo soggiorno all'interno di questa serie di caverne sotterranee che avevano trovato. Alcuni morirono; alcuni, come gli elfi del Popolo Mite, sopravvissero al loro viaggio per riemergere nel mondo esterno; mentre gli elfi di Icevale, dopo un lunghissimo viaggio emersero all'interno del Mondo Cavo.

La Storia nel Mondo Cavo

La malattia aveva fatto pagare loro il suo pedaggio. Per mantenere la loro razza pura e sana, libera dalla malattia marcescente, essi presero l'abitudine di abbandonare i bimbi gracili e non abbastanza vitali, una rigida misura che ritennero necessaria per la loro sopravvivenza. Ma il clan che riemerse dal loro straordinario viaggio era duro, con la mentalità della sopravvivenza e per lo più sano.

Questi elfi emersero nelle praterie e nelle foreste fittamente popolate dagli uomini Neathar e dai dinosauri giganti. Adattandosi velocemente alle stranezze del Mondo Cavo, e desiderosi di riavere la loro precedente dimora nella fredda Glantri, si diressero a nord e si stabilirono nelle montagne ghiacciate non occupate da razze senzienti.

Da quel momento in poi, divennero molto numerosi, diffondendosi in tutta la zona attualmente chiamata Icevale (Valle Ghiacciata). Anche se gli scontri con gli Uomini Bestia e gli Antaliani sono sconvenienti, questi non mettono in pericolo la razza nel suo complesso.



Le Relazioni con le Altre Razze

Gli elfi di Icevale hanno degli occasionali scontri con gli Uomini Bestia e gli Antaliani. Raramente fanno guerra contro entrambe le culture allo stesso tempo; solitamente sono in pace con gli uni e commerciano pellicce o oggetti di metallo con gli altri ed in rare stagioni sono in pace con entrambi.

Nel sud vivono numerose tribù Neathar. Queste tribù, in larga parte, si tengono lontane dalle terre di Icevale, anche se negli anni di magra, talvolta si spingono a cacciare molto all'interno del territorio degli elfi.

Gli orchetti Krugel nella zona a sud-est di solito non si avventurano abbastanza a nord da incontrare gli elfi di Valle Ghiacciata, ma sanno che sono lì e li odiano con la tipica passione che gli orchetti riservano agli elfi.

Gli elfi di Icevale non hanno mai trovato gli elfi del Popolo Mite. Se li avessero trovati sarebbero rimasti sconvolti, rattristati dal fatto che gli eventi che resero gli elfi di Icevale così forti e vivi avevano avuto l'effetto contrario sui loro cugini Truedyl.

I PNG

Un PNG che potrebbe essere incontrato dai PG in questo luogo è Thiordanna l'Anziana.

Thiordanna l'Anziana

Storia: Thiordanna è nata circa 400 anni fa sulla montagna in cui vive ancora. Fu una dei rari e fortunati elfi abbastanza geniali da apprendere la magia e diventare un importante elfa all'interno del suo clan grazie alle proprie conoscenze magiche. Il suo compagno è il famoso guerriero Golithian Ironthaw (Muscolo di Ferro) e la loro giovane (80 anni d'età) figlia è Thyordanna la Giovane.

Personalità: Thiordanna ha una natura selvaggia; ama le tempeste violente ed incontrollabili e la furia degli elementi. Se gli elfi potessero essere chierici, lei avrebbe voluto essere una chierica di Donar il Tonante. Thiordanna tende a rispondere emotivamente ed istintivamente a qualsiasi situazione gli si pari dinanzi, raramente pensando in modo lucido e ragionato. Ama giocare scherzi ai viaggiatori e possiede abbastanza potenza di fuoco magica per portarli avanti - o perlomeno per scappare - se le cose si dovessero mettere male. In modo simile ad una madre umana, si vanta della figlia, anche lei elfa maga.

Aspetto: Thiordanna, come la maggior parte della sua gente, è snella e bionda; porta i capelli lunghi e sciolti. I suoi occhi sono di un intenso azzurro ghiaccio. È una persona irrequieta; ad eccezione dei momenti in cui studia la magia, non tende a concentrarsi sulle cose per lunghi periodi di tempo. Thiordanna porta un arco lungo decorato con intarsi in argento.

Note per il DM: Thiordanna rappresenta una pessima nemica da avere tra gli elfi, ma ciò non significa necessariamente che possa essere una buona amica. Ha un grande peso tra gli elfi, ma il suo pensiero di solito è mal congegnato o eccessivamente affrettato; può coinvolgere la sua gente, e magari anche i PG, per compiere delle azioni insensate. Thiordanna rappresenta anche un pericolo (o perlomeno un fastidio) per qualsiasi elfo maschio di

bell'aspetto presente all'interno del gruppo, in quanto sua figlia è nubile. Anche se Thiordanna la Giovane non è alla ricerca di un compagno così presto, sua madre è sicura che questo sia il momento giusto.

Note di Combattimento: Elfa di 10° livello; CA 7 (con abiti di cuoio) o 4 (con corazza di maglia e scudo); PF 45; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 arco lungo o magia; Danni 1d6+2*; TS E10; ML 10; AL C. For 10, Int 18, Sag 6, Des 12, Cos 13, Car 12. Lingue: Elfico, Neathar, orchetti, hobgoblin, gnoll. Competenze Generali: Cacciare (Int), Conoscenza della Geografia Locale (Int), Conoscenza della Natura (Montagne, Int), Sopravvivenza (Montagne, Int). Seguire Tracce (Int), Saltare sulle Sporgenze (Des), Alpinismo (Int), Persuasione (Car), Cantastorie (Car).

Oggetti Magici Posseduti: Arco lungo +2.

* ndt. Nella versione originale in inglese, il danno riportato è 1d8, ma dal momento che un arco lungo causa 1d6, e considerato che l'arco lungo utilizzato da Thiordanna è un arco lungo +2, si è provveduto ad aggiornare il punteggio riportato con il danno effettivo causato (1d6+2).

Tipico Elfo di Icevale (Valle Ghiacciata)

Note di Combattimento: Elfo di 1° livello; CA 7 (normale) o 4 (in guerra, corazza di maglia e scudo); PF 6; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 spada o arco lungo; Danni 1d8 o 1d6**; TS E1; ML 7; AL N.

** ndt. Come in precedenza, anche qui i danni causati con le armi sono stati aggiornati al punteggio corretto (nel caso specifico, è stato aggiunto il danno con l'arco (1d6) che non veniva riportato nella versione originale in inglese).

Mostri

Le bestie che si trovano in questa regione sono le stesse che possono essere trovate nelle Lande Antaliane ed in quelle degli Uomini Bestia - lupi artici e renne giganti (dal capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*) ed in maniera molto occasionale giganti dei ghiacci (*Set delle Regole Expert*) e draghi bianchi (*Set delle Regole Base*).

La Valle di Hutaaka

Tecnologia: Età del Ferro, acciaio forgiato, alto livello di artigianato.

Stile di Vita: Abitanti in città devotamente clericali, terre fortemente coltivate e pascolate.

Popolazione: 20.000, perlopiù all'interno e nei pressi di una grande città.

Origine nel Mondo Esterno: Nord Karamaikos, circa 500 PI.

Descrizione

La Valle di Hutaaka è una profonda gola tra due alte montagne al limitare occidentale del Lago Menkor, nello sperone del mare orientale che arriva fino a Nithia. Anche se non è lontana da Nithia, la Valle di Hutaaka viene evitata dai Nithiani; questa valle si trova vicino ai selvaggi territori degli Uomini Bestia ed i Nithiani non hanno interesse ad entrare in quelle terre.

Qui il clima è caldo e soffocante. Freddi fiumi si riversano giù dalle montagne, ma l'aria intrappolata

nella Valle di Hutaaka è molto calda ed umida, non proprio confortevole per la maggior parte delle razze.

In fondo alla valle vi è Xyqata, la Città degli Hutaaka.

La maggior parte dei suoi edifici sono ad un piano solo, senza finestre, realizzati con dei monotoni blocchi di pietra levigati. Molti di questi edifici sono costruiti sulle pareti della valle.

Tra gli edifici più piccoli sono sparse numerose e plateali torri. Si tratta di torri alte ed affusolate, con ogni piano più stretto di quello precedente, con ciascun piano che presenta in modo evidente una stretta sporgenza che si affaccia sulla parte esterna dell'edificio. Queste torri sono le abitazioni dei chierici Hutaakani.

In evidenza vi è anche il grande edificio del tempio. Si tratta di un lungo e stretto edificio a due piani con una cupola al centro. L'ingresso principale si trova al centro del lato più lungo dell'edificio; su entrambe i lati vi sono degli ingressi secondari. Vi sono delle statue su delle colonne di fianco a tutti e tre gli ingressi; sono statue dell'Immortale Pflarr. La cupola è sorretta da colonne poste al centro dell'edificio.

La città degli Hutaaka occupa solo una parte del fondo della valle; il resto è composto da pascoli e terreni arati. Bovini e pecore pascolano nei pascoli, mentre nei campi crescono orzo, fagioli, lenticchie ed altre colture.

Gli Hutaakani

Gli Hutaakani sono degli umanoidi alti, snelli e dotati di pelliccia. Sembrano molto simili agli uomini, tranne che per le teste da sciacallo e le mani ed i piccoli piedi artigliati. I loro occhi rivelano la loro intelligenza.

A livello sociale sono divisi in tre classi: i sacerdoti (gli sciamani di Pflarr), i funzionari (gli Hutaakani che organizzano, dirigono e pianificano per la loro razza) ed i lavoratori (agricoltori, pastori, operai e servitori). I sacerdoti governano gli Hutaaka; i funzionari sono il ceto medio e vivono in modo agiato; i lavoratori, la grande maggioranza degli Hutaaka, fanno tutto il lavoro pesante.

I sacerdoti indossano vesti elaborate: una comoda veste a maniche lunghe che arriva fino a terra, spesso di un colore acceso come il giallo, con una cintura in vita, ed una sopravveste senza maniche aperta sul davanti, solitamente di un colore più scuro come il rosso. In tempi di guerra, indossano la loro corazzatura di maglia sopra la veste e, sopra l'armatura, indossano la sopravveste.

I funzionari indossano abiti simili con i colori invertiti: colori più scuri per la veste e colori più tenui per la sopravveste.

I lavoratori indossano tuniche dai colori luminosi simili ad una veste, ma lunghe solamente fino al ginocchio.

Gli Hutaaka parlano la propria lingua, chiamata Hutaaka, che è una combinazione di colpi di tosse e latrati. Parlano anche il Nithiano ed il Neathar. La forma scritta della loro lingua è uguale alla forma scritta della lingua Nithiana; un personaggio che può leggere il Nithiano può leggere anche l'Hutaaka, anche se non può parlare questa lingua a causa della speciale natura pittografica del linguaggio.

Costumi

La vita degli Hutaaka ruota attorno al loro culto di Pflarr. I lavoratori, diretti dai funzionari, vivono per sostenere i sacerdoti. I sacerdoti interpretano il volere dell'Immortale e molto spesso vengono trasportati via dalla valle dalla magia Immortale per trasmettere dei messaggi o per eseguire dei compiti per Pflarr.

Si tratta di un popolo altezzoso che crede che gli Hutaaka siano superiori a qualunque altra razza senziente, soprattutto agli umani. Questa credenza è rafforzata dal fatto che, quando un sacerdote Hutaakano viene portato via dalla valle per svolgere un servizio, questi incontra le altre razze senzienti in veste di rappresentante ufficiale dell'Immortale.

Di conseguenza, quando incontrano "razze inferiori," gli Hutaaka (anche i lavoratori), adottano un contegno snob e spesso maleducato. Gli Hutaakani non sono violenti o aggressivi, ma non sono degli ospiti cordiali.

Tra gli Hutaaka, i maschi e le femmine condividono gli stessi diritti e svolgono compiti identici.

Gli Hutaaka hanno addomesticato una specie di lucertole chiamate tilopodi, che utilizzano come cavalcature ed animali da tiro.

La Storia nel Mondo Esterno

Nell'anno 1500 PI, durante l'ascesa dell'Impero Nithiano, il giovane Immortale Pflarr creò una razza di servitori a propria immagine. In vita era stato una guardia del corpo creata artificialmente con la testa di sciacallo; la razza che egli creò era, come lui, antropomorfa, ma con la testa e gli arti di uno sciacallo.

Pflarr sistemò gli Hutaaka all'interno della loro valle nascosta, appena a nord delle terre ora chiamate Karameikos. Poco dopo, in quelle foreste meridionali giunse una colonia di Nithiani del clan Traldar.

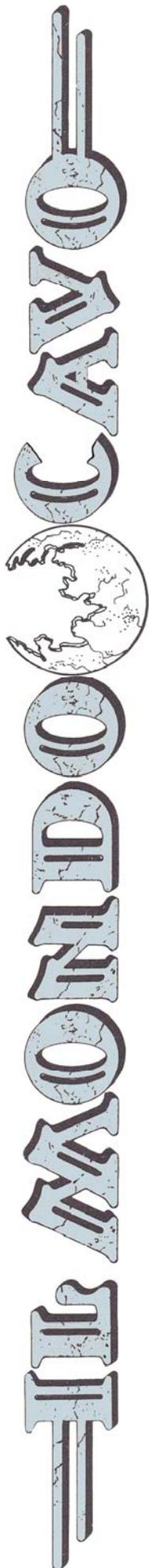
Il clima e le difficoltà, nel giro di poche decadi reclamarono un brutale pedaggio dai Traldar, riducendoli da un fiero gruppo di colonizzatori ad un clan di sopravvissuti dell'Età della Pietra nascosti nelle caverne. Gli Hutaaka provarono pietà per loro, come un uomo potrebbe provare pietà per un cane tremante al freddo e sotto la pioggia.

Gli Hutaaka insegnarono ai Traldar le arti che avevano dimenticato. Portarono molti giovani Traldar nella loro valle per offrire loro ulteriori insegnamenti e, allo stesso tempo, per avere alcuni forti lavoratori.

Dei maghi Nithiani crearono gli gnoll, degli umanoidi con la faccia da cane, e si pensa (tra quelli che conoscono gli Hutaaka) che questi stessero provando a creare loro stessi una propria razza Hutaaka per utilizzarli come loro servitori. Se quello fu il loro intento, fallirono completamente; gli gnoll erano selvaggi ed indipendenti ed avevano causato un immenso caos nel mondo.

Nel momento in cui gli gnoll si spostarono nelle terre dei Traldar e provarono a sterminarli, gli Hutaaka - non dei guerrieri particolarmente valorosi il più delle volte - si ritirarono nella loro valle nascosta lasciando i Traldar a difendersi da soli. Portarono con sé molti giovani in modo da poter continuare ad avere una scorta di lavoratori. I Traldar





e gli gnoll si quasi annientarono a vicenda ed i Traldar che restavano nelle foreste meridionali erano ormai una società al collasso (ma non così regredita come era stata dopo la catastrofe).

Gli Hutaaka vissero all'interno della loro valle nascosta per altri 500 anni. In quel periodo, però, la civiltà Nithiana abbandonò il culto di Pflarr e degli altri Immortali e venne distrutta da quegli stessi Immortali. Pflarr, disgustato dalle civiltà del mondo esterno, la abbandonò e rivolse la sua attenzione ai Nithiani del Mondo Cavo. Pflarr abbandonò la maggior parte degli Hutaakani del mondo esterno; e, anche se sopravvivono ancora, ormai sono una razza dai numeri molto ridotti che vive nelle rovine dell'antica gloria della loro valle perduta.

La Storia nel Mondo Cavo

Pflarr portò con sé un numeroso contingente di Hutaakani scelti in modo casuale e li trapiantò in una profonda valle riparata. Lì hanno prosperato senza che Pflarr abbia portato loro nessun servitore umano e pertanto sono ritornati al loro tradizionale sistema a tre caste, ove la maggior parte degli Hutaaka sono semplicemente dei lavoratori.

All'interno del Mondo Cavo hanno seguito le loro tradizioni, compiendo la volontà di Pflarr, portando i suoi messaggi ed agendo come suoi araldi e suoi portavoce.

Le Relazioni con le Altre Razze

Gli Hutaaka hanno interagito con i Nithiani nel sud in qualità di rappresentanti di Pflarr e non hanno interagito in nessun modo con i Brutti nel nord e con i Tanagoro ad ovest.

I PNG

Basiteq è un tipico rappresentante degli Hutaaka, un sacerdote di grado più elevato.

Basiteq

Storia: Basiteq, il cucciolo di un funzionario e di una sacerdotessa, mostrò in giovane età di avere la saggezza necessaria per diventare un chierico di Pflarr e fu addestrato per ricoprire quel ruolo per tutta la vita.

Personalità: Basiteq è un Hutaaka gentile e comprensivo. Ciò non vuol dire che farà presto amicizia con i PG o con gli stranieri che incontrerà; li tratterà come dei cani. Se questi saranno amichevoli, stupidi e sottomessi, egli darà loro del cibo, impartirà loro degli ordini e parlerà in modo gentile con loro. Se saranno belligeranti o se si comporteranno in modo indipendente dal suo volere, li schiaffeggerà sul naso con un rotolo di pergamena, parlerà loro in modo brusco o gli lancerà contro delle pietre (Danno 0) per convincerli ad andarsene. Basiteq non aiuterà gli avventurieri nelle loro missioni, in quanto non prenderà sul serio i loro interessi, ma darà loro del cibo e gli offrirà un lavoro nei campi.

Aspetto: Basiteq è più basso della media degli Hutaaka, con un'altezza di circa 1,63 metri, ma ha un portamento notevole. La sua pelliccia è di un intenso rosso mattone, i suoi occhi intelligenti, ma distaccati.

Indossa una veste bianca con una sopravveste blu scuro.

Note per il DM: Basiteq, come gli altri Hutaaka, se minacciato utilizzerà la magia e combatterà contro gli avventurieri. Non rifiuterà di considerare seriamente gli avventurieri come eroi che stanno cercando di abbatterlo. Basiteq non è un grande guerriero, ma se attaccato combatterà ferocemente.

Note di Combattimento: Hutaakano (Sciamano) 4 DV; CA 8; PF 14; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 mazza; Danni 1d6+1; TS C4; ML 9; AL N. For 12, Int 11, Sag 17, Des 9, Cos 11, Car 10. Lingue: Hutaaka, Nithiano, Neathar, orchetti, gnoll. Competenze Generali: Guarigione (Int), Onorare Pflarr (Sag), Cavalcare (Lucertole Tilopodi, Des), Leadership (Car).

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - *cura ferite leggere, individuazione del magico*. 2° livello - *benedizione*.

Oggetti Magici Posseduti: *Mazza +1*.

Sacerdote Hutaakano Minore

Note di Combattimento: Hutaakano (Sciamano) di 2 DV; CA 8; PF 14; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 mazza; Danni 1d6; TS C2; ML 8; AL N.

Guerriero Hutaakano

Note di Combattimento: Hutaakano di 1 DV; CA 6 (cuoio e scudo); PF 9; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 spada; Danni 1d8; TS G1; ML 9; AL N.

Tipici Hutaakani

Note di Combattimento: Hutaakano Comune (DV 1+1); CA 8; PF 4; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 clava o pugnale; Danni 1d4; TS UC; ML 6; AL N.

Mostri

L'unica tipologia di mostri che si trova comunemente nella Valle di Hutaaka e la lucertola tilopode, la principale bestia da soma degli Hutaakani. Per le caratteristiche vedere il capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

Le Terre dei Jenniti

Tecnologia: Prima Età del Ferro.

Stile di Vita: Cavalieri nomadi che seguono le mandrie di uri (un'antica razza di buoi).

Popolazione: 250.000 in clan composti da circa 1.000 membri ciascuno.

Origine nel Mondo Esterno: Continente Occidentale (oltre l'Isola dell'Alba), circa 1600 PI.

Descrizione

Le Terre dei Jenniti sono composte da grandi pianure e terreni pianeggianti nella zona temperata del continente meridionale. Forti venti freddi scuotono la terra e per migliaia di chilometri in qualunque direzione non vi sono abitazioni permanenti da vedere.

Ciò non vuol dire che non vi siano persone in questi luoghi - ci sono. Si tratta di nomadi, i Jenniti.

I Jenniti

Gli Uomini di Jen (come si chiamano loro stessi) o Jenniti (come li chiamano gli altri) sono uomini e donne dalla pelle ramata. La maggior parte hanno occhi e capelli castano scuri; le donne portano i capelli lunghi, mentre gli uomini li portano corti, spesso accompagnati da corte barbe e baffi a punta.

Sono uomini duri che conducono vite dure, cavalieri nomadi, padroni di un ambiente difficile. E anche se sono nomadi, senza città o abitazioni permanenti, hanno una sofisticata cultura ed una maestria artigianale molto avanzata.

Gli Uomini di Jen indossano tuniche multistrato (lana all'esterno e lino all'interno) a maniche lunghe che arrivano alle ginocchia; larghi pantaloni multistrato raccolti alle caviglie; bassi e robusti stivali di cuoio; e pesanti mantelli di lana con cappucci separati. Questo costume viene indossato sia dagli uomini che dalle donne. La tunica ed i pantaloni sono ornati con larghe bande composte da triangoli equilateri di colori alternati: uno potrebbe essere un triangolo giallo con la base verso il basso accanto ad un triangolo blu con la base verso l'alto, poi giallo, poi blu, ecc... Queste bande rappresentano i segni distintivi del clan; un Jennita può guardare la tunica di un altro Jennita e riconoscerne il suo clan, la sua specifica famiglia e magari anche il suo nome.

In guerra indossano un'armatura di scaglie. Questa armatura è progettata proprio come i loro vestiti: tuniche, pantaloni larghi e cappucci, ma con uno strato di scaglie di ferro alte circa 5 centimetri e larghe circa 2,5 centimetri. Questa armatura, anche se sembra una normale corazza di scaglie, agisce come una corazza di maglia. Essa fornisce la stessa CA di una corazza di maglia ed ha lo stesso peso. I Jenniti non portano scudi.

Sia in tempo di pace che in tempo di guerra, i Jenniti portano una cintura da armi pesanti. Sul fianco destro portano appesa una faretra di grandi dimensioni che contiene lo speciale arco Jennita ed una faretra con 24 frecce; sul fianco sinistro vi sono delle guaine che contengono una spada lunga ed un pugnale.

L'arco Jennita è un arco corto realizzato appositamente con strati di corno, legno e tendini, abilmente fissati insieme. Anche se ha le dimensioni di un arco corto, è abbastanza piccolo da poter essere

trasportato all'interno della faretra sul fianco ed ha le statistiche di un arco lungo.

Le normali frecce Jennite causano danno pieno. Tuttavia, ogni faretra solitamente contiene da due a quattro speciali frecce "urlanti." Vengono intagliate in modo che sembri che urlino e fischino quando vengono scoccate. Non sono così precise come le frecce normali (-2 al Tiro per Colpire) e causano un danno minore (1d4), ma una raffica di queste frecce scagliate contro un nemico può rappresentare una terrificante esperienza per distruggere il morale di un nemico che non vi sia preparato.

I Jenniti parlano la loro lingua. Parlano anche il Neathar. Molti di loro, quelli che hanno delle lingue aggiuntive grazie ad un alto punteggio di Intelligenza o tramite l'utilizzo di una competenza, imparano il Tanagoro, il Nithiano o anche il Mileniano. I Jenniti hanno una forma scritta della loro lingua; lo stile di scrittura non è condiviso da nessun'altra lingua.

I Jenniti sono degli straordinari orafi e gioiellieri. Tutte le ricchezze che accumulano vengono trasformate in oro e gioielli, più facili da portare in giro. Un abile e potente guerriero Jennita spesso sarà drappeggiato d'oro, con catene con gemme incastonate, bracciali, anelli, medaglioni e spille.

Costumi

I Jenniti sono nomadi che seguono le mandrie di bestiame attraverso le pianure. Il loro bestiame non è composto dalle piccole bestie addomesticate del mondo esterno; si tratta di specie di animali più antichi, più grandi e più irrequieti chiamati uri, ora estinti sul mondo esterno.

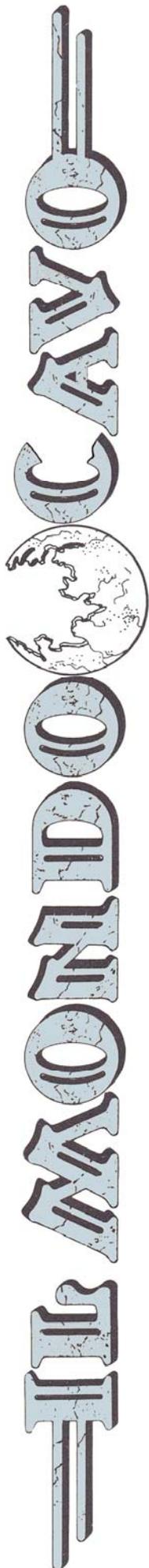
I Jenniti sono cavalieri che guidano le loro mandrie di cavalli dietro quelle degli uri. Le loro vite ruotano intorno ai cavalli: con essi sono dei temibili cavalieri; senza di essi non sono niente.

Si portano dietro delle grandi tende di dimensioni familiari realizzate con le pesanti pelli degli uri. Molti di essi hanno anche degli enormi carri trainati da squadre di uri; alcuni dei carri sono case per quelli che preferiscono abitazioni di questo genere, mentre altri vengono utilizzati come depositi da trasporto, altri carri fungono da infermerie su ruote o vengono utilizzati per trasportare gli ospiti o gli infermi. I Jenniti preferiscono sempre cavalcare piuttosto che andare a piedi e nutrono disprezzo nei confronti delle culture "terrestri," non cavallerizie.

I regali ed il fare i regali rappresentano una parte importante della cultura Jennita. Un gruppo di PG in viaggio attraverso le terre Jennite farebbero bene a portarsi dietro un dono da regalare al locale capo Jennita. In caso contrario, i cavalieri Jenniti che li incontreranno li attaccheranno come se fossero degli intrusi. I membri di un gruppo che si presentano con un dono (o che ne improvvisano uno al momento) verranno considerati dal capo locale come degli ospiti e verranno trattati in modo commisurato al valore o all'unicità del dono. (Un bel gioiello d'oro porterà ad un trattamento confacente e ad una breve udienza con l'indifferente capo; qualcosa di molto prezioso, nuovo o insolito, che i Jenniti non abbiano mai visto prima, farà sì che i PG vengano trattati molto bene, nutriti ed intrattenuti restando in compagnia del capo.)

I Jenniti fanno prigionieri, ma non li tengono con sé. Portano i prigionieri al loro accampamento e li giustiziano con le loro spade.





Tra i Jenniti sono gli uomini a governare, ma le donne non sono delle schiave. Le donne combattono a fianco degli uomini ed i loro consigli vengono ascoltati.

Vi sono pochi ladri tra i Jenniti e quei pochi non vivono da ladri: combattono come dei guerrieri. Tuttavia, nelle rare occasioni ove i Jenniti devono sgattaiolare all'interno di città nemiche, il ladro Jennita è in grado di utilizzare le proprie abilità.

I Jenniti venerano Tarastia, la patrona della giustizia e della vendetta. Nutrono un profondo senso della vendetta e non lasciano che nessun insulto o attacco resti impunito. Di conseguenza, le guerre tra Jenniti ed altri popoli, o tra clan Jenniti coinvolti in una faida, tendono ad andare avanti per secoli. D'altra parte, a causa del loro apprezzamento per la giustizia, i loro governanti non emettono condanne casuali o arbitrarie; hanno dei processi rapidi, ma sofisticati, con i capi o i consiglieri che agiscono come giudici e con l'accusato al quale vengono dati alcuni giorni per organizzare il proprio caso prima di discuterlo.

(Naturalmente, la sentenza solita per i reati più gravi è la morte. I Jenniti non credono nella riabilitazione.)

La Storia nel Mondo Esterno

I Jenniti discendono dagli Oltechi che, prima della Grande Pioggia di Fuoco, partirono per una spedizione colonialista. In quei giorni ci furono molte campagne di questo genere ed è per questo motivo che i discendenti degli Oltechi si trovano in così tanti posti nel mondo esterno.

Questi proto-Jenniti sbarcarono sulle fertili coste del continente occidentale di Alpathia. La maggior parte dei proto-Jenniti fondarono delle comunità agricole vicino la costa. Altri divennero pastori di gigantesche mandrie di bovini nell'entroterra. Alla fine, queste due fazioni della razza si distanziarono nella cultura e nella lingua. In definitiva, i nomadi dell'entroterra iniziarono a vessare gli agricoltori della costa e li annientarono quasi completamente; i Jenniti della costa vissero come zerbini dei nomadi per intere generazioni.

I nomadi presero i cavalli e gradualmente svilupparono la loro cultura ancora presente all'interno del Mondo Cavo da circa 3.000 anni. Tuttavia, nel 1600 PI scoppiò una guerra che quasi distrusse i Jenniti.

Da quel momento i Jenniti si svilupparono in due sottoculture concorrenti, ciascuna composta da numerosi clan. Una di queste sottoculture era passata dalle loro tradizioni a quelle degli insegnamenti dell'Immortale Rathanos, che credeva che le donne dovessero essere sottomesse ai loro uomini ed insistette che il resto del clan seguisse la sua guida. Tarastia, l'Immortale patrona degli altri clan incitò i suoi seguaci a conquistare questi ultimi arrivati. Tuttavia, non fu una cosa facile; la guerra che ne risultò andò avanti per generazioni come solitamente avviene per le guerre Jennite, quasi distruggendo l'intera cultura.

Prima che la cultura venisse irrimediabilmente rastremata, Tarastia riunì molti dei clan dei suoi seguaci (e nessuno delle altre sottoculture) e li trasportò nel Mondo Cavo.

La Storia nel Mondo Cavo

I Jenniti si ritrovarono in pianure simili a quelle della loro patria. A nord rispetto a loro vi erano le popolazioni dei Tanagoro, che erano stati precedentemente separati da loro dalla distanza e dalle montagne; ora la schermatura offerta dalle montagne era sparita. Con la loro grazia e la loro abituale tolleranza, i Jenniti iniziarono una lunga serie di scontri con i Tanagoro lungo il confine non demarcato ed in costante cambiamento tra i loro domini.

Nei secoli successivi, all'interno dei territori confinanti si insediaronò altre potenti razze. I Nithiani furono trapiantati nell'estremo est, oltre il punto in cui le pianure si trasformavano in deserto. Nell'est si erano stabiliti i Mileniani. I Jenniti hanno combattuto guerre contro entrambe queste razze, scagliandosi ferocemente in battaglia contro le intrusioni di quegli imperi nelle loro terre.

Le Relazioni con le Altre Razze

Come risulta evidente dalla descrizione precedente, le relazioni dei Jenniti con le culture circostanti nel migliore dei casi sono tempestose.

Fortunatamente, sia i Nithiani che i Mileniani ammirano le abilità artigianali dei Jenniti nella lavorazione dell'oro e, in tempo di pace, commerciano ampiamente con loro. Difatti, gli avventurieri Jenniti spesso vanno a vivere per un po' di tempo in mezzo a queste culture, guadagnando bene come artigiani orefici. Come usuale nel Mondo Cavo, i Jenniti non abbandonano nessuno dei loro costumi tribali nel periodo in cui vivono in quelle terre.

Non c'è nulla che possa ammorbidire i rapporti tra i Jenniti ed i Tanagoro, che sono loro feroci nemici. Tuttavia, ognuna delle due culture ammira la ferocia dei guerrieri dell'altra.

I PNG

Tiolathar e Truisa sono i governanti di una tipica tribù Jennita.

Re Tiolathar

Storia: Tiolathar è un chierico di Tarastia di 40 anni. Venti anni fa fu esiliato dal proprio clan Jennita per aver ucciso un compagno guerriero. (Si trattò di un'uccisione giustificabile e per questo fu esiliato invece che giustiziato.) Accettato da questo clan, egli divenne un importante consigliere del re grazie alla sua sagacia in battaglia ed al suo buon senso e corteggiò con successo la Principessa Triusa, la figlia maggiore del re. Da allora Tiolathar è stato un buon re. Fa affidamento sul proprio istinto per condannare i malfattori e si basa sul consiglio dei guerrieri, in particolar modo della moglie, per le questioni di guerra.

Personalità: Tiolathar è vanesio del proprio aspetto, troppo appassionato di gioielli e geloso delle sue prerogative di regalità - come ad esempio dei regali ricevuti da coloro che gli fanno visita e del rispetto mostratogli da tutti all'interno del suo territorio. D'altro canto, egli è giusto. I suoi giudizi sono rinomati nel clan. Tiolathar è fedele a sua moglie e vicino ai loro figli. Quando beve troppo,

perlomeno si assicura tornare sobrio prima di prendere qualunque decisione che interessi gli altri.

Aspetto: Il re è alto circa 1,83 metri e magro, non tanto muscoloso come molti dei guerrieri Jenniti. I suoi lineamenti sono belli; i suoi capelli, i suoi baffi e la sua barba sono neri pesantemente segnati dal grigio ed i suoi occhi sono castani. È più scuro dei suoi simili, con una carnagione molto scura anche per un Jennita. La sua armatura, quando la indossa, è dipinta color bronzo. Porta un grande martello da guerra.

Note per il DM: Tiolathar rappresenta un incontro intimidatorio per i PG di basso livello; al loro primo incontro, i PG saranno in grado di osservare le sue futili vanità, ma non le sue eccellenti caratteristiche, e questo potrebbe facilmente farli preoccupare.

Note di Combattimento: Chierico di 10° livello (di Tarastia); CA 9 (con gli abiti di tutti i giorni) o 5 (con la corazza di scaglie); PF 40; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 martello da guerra; Danni 1d6+5; TS C10+2; ML 7; AL L. For 18, Int 10, Sag 17, Des 12, Cos 13, Car 16. Lingue: Jennita, Neathar. Competenze Generali: Intimidire (For), Lottare (For), Sopravvivenza (Pianure, Int), Addestrare Animali (Cavalli, Sag), Onorare Tarastia (Sag), Cavalcare (Cavalli, Des).

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - cura ferite leggere x2, purificazione del cibo e dell'acqua, resistenza al freddo. 2° livello - benedizione, individuazione dell'allineamento, scopri trappole, parlare con gli animali. 3° livello - cura cecità, cura malattie, scaccia maledizioni. 4° livello - incantesimo dissolvi magie, neutralizza veleno. 5° livello - distruzione del male.

Oggetti Magici Posseduti: Martello da guerra +2.

Regina Truisa

Storia: Truisa, che ora ha 38 anni, era la figlia del precedente re di questa tribù. Anche se corteggiata da numerosi guerrieri quando era giovane, Truisa accettò Tiolathar perché questi non si sentiva minacciato dal fatto che lei fosse una guerriera migliore di lui; tutti gli altri pretendenti abbandonarono la prospettiva di sposare una donna che combatteva meglio di loro. Come regina del clan, si è assunta la responsabilità di guidare il clan nelle situazioni di guerra; il suo senso tattico è davvero buono.

Personalità: La guerra non è il suo interesse principale. Truisa è una gioielliera, una raffinata artigiana creatrice di elaborate montature per pietre tagliate. Quando incarna il suo ruolo da regina è molto più tranquilla del suo volubile marito; mentre lui parla e mantiene viva l'attenzione del clan e dei visitatori, lei analizza i volti, nota le reazioni e guarda ove Tiolathar non è in grado di farlo.

Aspetto: Truisa è alta circa 1,70 metri ed è in buona forma fisica, come tutti i cavalieri Jenniti in attività devono essere. I suoi capelli sono castani e striati di grigio; i suoi occhi sono neri. Truisa è bellissima.

Note per il DM: Truisa è tranquilla, quando parla la gente la ascolta come se fosse una sorta di sovrano coreggente. I PG che visitano la tribù Jennita potrebbero facilmente ipotizzare che lei non partecipi al governo del suo clan, una cosa che lei potrebbe portare inavvertitamente ad offenderla.

Note di Combattimento: Guerriera di 12° livello; CA 7 (con i normali vestiti) o 1 (in armatura); PF 50; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 2 spada lunga o arco Jennita; Danni 1d8+2 (spada lunga) o 1d6+1* (arco; il bonus deriva dall'abilità speciale Jennita); TS G12; ML 7; AL N. For 13, Int 13, Sag 11, Des 17, Cos 10, Car 15. Lingue: Jennita, Neathar, Nithiano. Competenze Generali: Cacciare (Int), Professione/Mandriano (Int), Tattiche Militari (Int), Sopravvivenza (Pianure, Int), Rilevare Menzogne (Sag), Tiro alla Cieca (Des), Cavalcare (Des).

Oggetti Magici Posseduti: Spada +1, corazza di maglia Jennita +2.

Tipico Cavaliere/Arciere Jennita

Note di Combattimento: Guerriero di 2° livello; CA 5; PF 8; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 spada lunga o arco lungo; Danni 1d8 spada o 1d6+1* arco lungo; TS G1; ML 8; AL N.

* ndt. Come in precedenza, il danno riportato nella versione originale in inglese era 1d8+1, ma, trattandosi di un evidente errore, in questa traduzione è stato riportato il punteggio del danno corretto, ovvero 1d6+1.

Mostri

Molti dei dinosauri del Mondo Cavo si aggirano nelle pianure delle Terre dei Jenniti, specialmente al nord, dove non è così freddo. I carnosauri che si trovano in mezzo a loro vanno a caccia di uri e spesso i Jenniti devono difendersi dagli attacchi delle affamate lucertolone carnivore. Le statistiche di queste bestie possono essere trovate nel capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

I due animali più importanti per i Jenniti sono gli uri (vedere lo stesso capitolo) ed i cavalli (riportati nel *Set delle Regole Expert*: utilizzate le caratteristiche dei cavalli palafreni).

Le Terre dei Nani Kogolor —

Tecnologia: Età del Ferro, acciaio forgiato.

Stile di Vita: Alpinisti e produttori di birra.

Popolazione: 500.000; numerose comunità cittadine composta da 1.000 o più abitanti, numerose città fino a 5.000 abitanti, innumerevoli piccoli villaggi e singole tenute.

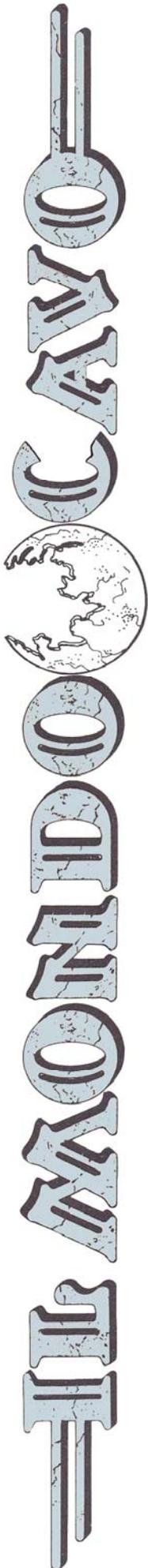
Origine nel Mondo Esterno: Continente Settentrionale, circa 1800 PI.

Descrizione

Le Terre occupate dai Nani Kogolor sono composte da alte e bellissime montagne circondate da colline pedemontane. Queste alte montagne sono coperte di ghiaccio con fitte foreste di pini o di altri alberi sempreverdi lungo i pendii più bassi, freddi e rapidi torrenti di montagna, cervi ed alci, lupi ed orsi, un paradiso virtuale per gli amanti della montagna come i Nani Kogolor

I Nani Kogolor

I Nani Kogolor fisicamente sono simili ai nani del mondo esterno. Bassi per gli standard umani, alti



circa 1,37 metri e corpulenti, si tratta di un popolo robusto che si è adattato al proprio ambiente aspro.

Questi nani indossano giubbe colorate, spesso rosse, gialle o arancioni, con un cappotto reversibile sopra. Un lato del cappotto è color verde foresta, l'altro è grigio ardesia. Il nano porta il suo cappotto per adattarsi alla situazione. Se sta cercando di mimetizzarsi con l'ambiente esterno, indosserà il lato verde quando si troverà nelle foreste ed il lato grigio quando si troverà su superfici rocciose; quando cercherà di farsi vedere, indosserà i colori indossati nelle situazioni descritte in precedenza al contrario.

I nani indossano anche dei robusti calzoni, indossati con le bretelle, o dei *lederhosen*. I *lederhosen* sono dei leggeri pantaloni corti in pelle di daino indossati con le bretelle; un nano che indossa i *lederhosen* indosserà anche delle calze alte fino al ginocchio. Sia con i pantaloni che con i *lederhosen* i nani calzano dei bassi stivali robusti.

A completare l'abito vi sono un piccolo cappello, solitamente indossato con una piuma sull'orlo, ed un bastone da passeggio che può anche essere utilizzato come arma (come arma ha le stesse caratteristiche di una clava).

In guerra, i nani indossano una corazza di scaglie o di maglia, portano lo scudo ed utilizzano diverse varietà di armi, tra cui spade, archi, lance ed armi ad asta. Le armi tradizionalmente associate ai nani del mondo esterno (balestre, asce, martelli) non sono molto popolari tra i nani Kogolor e sono le armi meno comunemente utilizzate.

I Nani Kogolor parlano la propria lingua, che è chiamata Kogolor per differenziarla dal nanesco del mondo esterno. La lingua Kogolor non somiglia affatto alla lingua dei nani di Casa di Roccia del mondo esterno. La lingua Kogolor ha una forma scritta, anch'essa completamente distinta dall'alfabeto di Casa di Roccia nel mondo esterno.

I Nani Kogolor parlano anche il Neathar e la lingua degli orchetti Krugel.

Costumi

I personaggi del mondo esterno che incontreranno i nani Kogolor resteranno molto sorpresi se si aspettano che somiglino ai nani di Casa di Roccia. Non gli somigliano affatto.

I Nani Kogolor sono una razza socievole ed allegra. Come i nani di Casa di Roccia, anche loro amano le grotte e le caverne, ma solo una famiglia di nani su quattro vive in una casa all'interno di una grotta. I restanti nani costruiscono robuste abitazioni in pietra simili ad un castello sui versanti delle montagne.

I Nani Kogolor amano l'oro ed i gioielli, ma non più degli umani o degli elfi. I loro mestieri includono i mestieri di fabbro, falegname e pellettiera, ma sono maggiormente rinomati per la loro *produzione della birra*; i Nani Kogolor sono giustamente famosi per la qualità delle loro birre, del loro idromele e dei loro liquori.

A differenza dei nani di Casa di Roccia, i nani Kogolor non sono di poche parole o sospettosi nei confronti degli stranieri; sono molto loquaci e socievoli. Un estraneo che visiti le montagne dei Kogolor in tutta serenità sarà accolto calorosamente, intrattenuto, festeggiato, torchiato a lungo sulle sue origini e la sua storia, invitato ad andare a caccia o a visitare le botteghe, ecc... Un comportamento di

questo genere potrebbe scioccare un nano del mondo esterno e sorprendere chiunque conosca i nani del mondo esterno.

Questi nani non hanno ordini militari e nessuna ossessione per il combattimento, sebbene si suppone che tutti sappiano come utilizzare un'arma. Ogni nano sa utilizzare almeno una lancia ed un'arma ad asta.

I Nani Kogolor vivono facendo i taglialegna, i falegnami, i cacciatori, i pellicciai, i caprai, i birrai, gli armaioli ed i contadini. Tra i Nani Kogolor, agli agricoltori viene riconosciuto un pieno status, mentre tra i nani del mondo esterno sono abbastanza disprezzati.

Tra queste genti governano i maschi, ma la loro cultura non sopprime attivamente le loro donne. Le femmine sono in grado di gestire tanto potere quanto ne riescano ad acquisire e trattenere grazie alla loro astuzia e competenza. Le Nane Kogolor imparano a combattere e possono avere delle proprietà.

I Nani Kogolor praticano un canto gorgheggiante chiamato jodel - grazie allo jodel sono in grado di comunicare anche a lunghe distanze sulle montagne.

I loro patroni Immortali sono Fredar, Fredara e Garal Glitterlode.

La Storia nel Mondo Esterno

I Nani Kogolor sono discendenti diretti (e non modificati) dell'originale razza nanica del mondo esterno. Questi nani governavano su diverse catene montagnose nell'antico passato, ma le persistenti malattie causate dalla Grande Pioggia di Fuoco e la successiva ascesa delle culture umane li portarono al declino.

Allora, l'Immortale chiamato Kagyar l'Artigiano decise di creare una nuova razza di nani. Questi pensava che degli esseri simili ai nani, ma più resistenti alle malattie causate dai dispositivi di Blackmoor, più propensi a vivere in dimore all'interno del sottosuolo, avrebbero avuto maggiori probabilità di sopravvivere nel caso che qualcosa di simile al disastro di Blackmoor minacciasse nuovamente il mondo.

Così Kagyar prese tutti i nani del mondo. Prese i più sani tra questi ed apportò loro dei cambiamenti portandoli ad essere la moderna razza nanica di Casa di Roccia, collocandoli nelle catene montagnose di Casa di Roccia. Gli altri nani furono scaricati senza troppe cerimonie in una catena montagnosa all'interno del Mondo Cavo.

La Storia nel Mondo Cavo

I Nani Kogolor furono lasciati su una catena di montagne appena a nord della grande catena montagnosa equatoriale. Erano talmente alti sulle montagne che gli uomini Neathar che vivevano ai piedi delle montagne, nelle foreste e nelle pianure al di là di esse, per lo più li lasciarono in pace.

Gli Immortali nordici Fredar e Fredara concessero gli incantesimi ai nani chierici ed aiutarono i nani a prosperare. Garal Glitterlode, un Immortale che una volta era stato un nano appartenente ad un'antica razza, successivamente si unì anch'egli agli sforzi per aiutarli a crescere in numeri ed in forza.

Il clan Kogolor, il clan più numeroso dei nani del Mondo Cavo, prestò il proprio nome all'intera razza e ne divenne il leader. I Kogolor gestirono la

costruzione di possenti castelli.

Circa 2.400 anni fa, una spedizione coloniale di elfi Schattenalfen proveniente dal mondo esterno emerse (forse spuntò sarebbe il termine migliore) proprio nel bel mezzo del territorio dei Kogolor. Questi odiosi esseri attaccarono subito i nani con l'intento di scacciarli da questa terra e, dal momento che erano numerosi, motivati e dotati di magia, avevano una buona probabilità di riuscirci.

Tuttavia, Kagyar l'Artigiano, su richiesta dell'Immortale Garal Glitterlode, inviò l'eroe nanico Denwarf ad aiutare i Kogolor. In realtà Denwarf era un golem a forma di nano creato per guidare i nani di Casa di Roccia nel mondo esterno; posto in uno stato di animazione sospesa dopo aver eseguito il suo lavoro, questi fu "rispolverato" e rimesso in servizio per aiutare i Kogolor. L'inarrestabile Denwarf guidò i contrattacchi dei Kogolor contro gli Schattenalfen e volse la guerra contro di loro; alla fine gli Schattenalfen furono costretti a fuggire e ad insediarsi nell'ovest.

I Kogolor restarono al sicuro sulle loro montagne per un millennio. Tuttavia, all'incirca nel 400 PI, apparve l'Orda di Krugel nelle pianure e nei deserti a nord-est. Gli orchetti Krugel, quasi totalmente annientati dai nani di Casa di Roccia nel mondo esterno, erano nemici giurati di tutti i nani. Appena scoprirono che vi erano dei nani nel sud, ed anche successivamente, iniziarono ad inviare delle spedizioni sulle montagne volte al saccheggio. Anche se la montagna non rappresenta il loro terreno migliore, spinti da un atavico desiderio di vendetta, questi orchetti hanno occasionalmente saccheggiato e distrutto intere cittadelle di nani lì.

Le Relazioni con le Altre Razze

Per natura, i Kogolor sono amichevoli praticamente con tutti. Non hanno niente contro i Neathar nord-occidentali e con loro commerciano in articoli in cuoio e birra in cambio di pellicce.

Gli orchetti Krugel ed i Nani Kogolor sono acerrimi nemici, ma le intrusioni dei Krugel all'interno delle montagne sono rare, in quanto questi orchetti si trovano in difficoltà sulle montagne.

Ed i Nani Kogolor sono acerrimi nemici degli Schattenalfen che si trovano ad ovest. Gruppi di razziatori si muovono costantemente avanti e indietro tra i vaghi confini dei loro territori.

I Kogolor non sono consapevoli del fatto che la valle del Faro non sia così lontana dal loro territorio; la sua presenza è rimasta un segreto per loro.

I PNG

Un Nano Kogolor che i PG probabilmente incontreranno è Bondur.

Bondur il Buffone

Storia: Bondur ha 50 anni, è un giovane nano arzillo. Ha ricevuto il suo soprannome non perchè sia formalmente un buffone, ma per il fatto di essere un burlone ed un mattacchione. Ma egli è prima di tutto un maestro di gioventù.

Personalità: Bondur ha difficoltà a resistere ad un'opportunità di giocare uno scherzo, di raccontare qualche barzelletta sporca o di sconvolgere qualche compagno nano troppo serio. (Anche se sa quando

deve tenere la bocca chiusa durante le questioni serie.) Bondur farà il sacco nel letto*, farà cadere qualche ragno finto nella zuppa di qualcuno, metterà un'etichetta di idromele su una bottiglia di aceto o cucirà insieme le gambe dei pantaloni di qualcunomente la vittima dorme. Bondur ama raccontare le storie appartenenti alla storia dei Kogolor. Tuttavia, non è uno sbruffone; non ha mai raggiunto grandi risultati come guerriero e non pretende di averlo fatto.

Aspetto: Bondur è alto circa 1,32 metri ed è in sovrappeso, pesando circa 82 chilogrammi; i suoi capelli, la sua barba ed i suoi baffi sono biondo dorati, i suoi occhi castani e le sue sopracciglia sono particolarmente folte e rivolte verso l'alto nella parte centrale. Porta con sé una spada lunga che prese da un orchetto caduto, che a sua volta l'aveva presa da un Antaliano che l'aveva avuta da un elfo di Icevale; questa spada è abbastanza simile alle spade Kogolor che egli utilizza ed è intrigato dal fatto che una cosa di questo genere possa aver viaggiato così tanto per giungere fino a lui.

Note per il DM: Bondur sarebbe disponibile a fare da guida per i PG all'interno delle terre dei Kogolor ed addirittura ad accompagnarli anche successivamente; egli vorrebbe partecipare ad una grande avventura ed uccidere un nemico in singolar tenzone, se solo non si sentisse inferiore rispetto agli altri nani guerrieri.

Note di Combattimento: Nano di 2° livello; CA 9 (o 4, con corazza di maglia e scudo); PF 14; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 spada lunga; Danni 1d8+2; TS N2; ML 7; AL C. For 13, Int 16, Sag 10, Des 11, Cos 17, Car 15. Lingue: Kogolor, Neathar, orchetti, due slot di lingue da scegliere. Competenze Generali: Nascondersi (Int), Conoscenza della Storia dei Kogolor (Int), Professione (Insegnante, Int), Segnalazione (Segnali Jodel, Int), Costruire Trappole (Int), Alpinismo (Des).

Oggetti Magici Posseduti: Spada lunga elfica +1.

* ndt. Fare il sacco nel letto è un'espressione utilizzata per indicare uno scherzo nel quale si rifà il letto con il lenzuolo di sotto ripiegato sopra, a metà, in modo che chi entri nel letto non se ne accorga, ma che poi non riesca ad allungare le gambe per il fatto che il lenzuolo è ripiegato a metà.

Tipici Nani Guerrieri

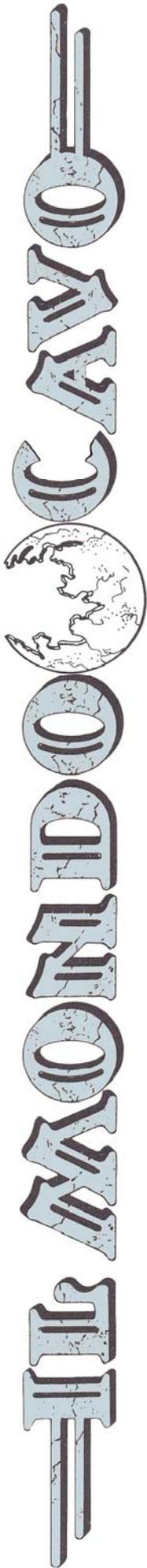
Note di Combattimento: Nano di 1° livello; CA 4; PF 8; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 spada lunga o arco; Danni 1d8+1 spada o 1d6** con l'arco; TS N1; ML 10; AL N.

** ndt. Anche in questo caso, nella versione originale in inglese il punteggio del danno con l'arco non viene riportato, ma qui è stato aggiunto ugualmente per maggiore chiarezza.

Mostri

Animali come lupi, orsi, alci, wapiti***, cervi ed altre specie adatte al territorio montano sono abbastanza comuni nelle montagne Kogolor.

*** ndt. Il wapiti è una sottospecie di cervo nobile diffusa in Nord America ed in Asia nord-orientale. Per dimensioni è il secondo della sua famiglia, superato solamente dall'alce.



L'Orda di Krugel

Tecnologia: Età del Ferro (acciaio forgiato).

Stile di Vita: Cavalieri mercenari; cavalieri delle regioni selvagge.

Popolazione: 300.000 orchetti divisi in numerose comunità composte da 2.000 orchetti o poco meno, organizzati in un'approssimativa confederazione.

Origine nel Mondo Esterno: Terre Brulle, circa 500 PI.

Descrizione

Le terre dei Krugel sono delle pianure semiaride nell'ovest che verso est lasciano il posto alla macchia polverosa fino al deserto. Le pianure danno sostentamento alle scarse mandrie di bisonti e di pony ed agli occasionali sauri predatori, ma non sono abbastanza ricche per le grandi bestie. Sono più comuni i piccoli mammiferi come iene e roditori.

Le poche macchie di alberi nell'ovest difficilmente possono essere chiamate foreste. Più ad est, la terra diventa ondeggiante e brulla, rocciosa ed incredibilmente sterile. Alla fine si trasforma in un vero deserto; un deserto sterile, non pianeggiante, ma il terreno è caratterizzato da monumentali massi e formazioni rocciose, ove talvolta possono essere visti volare pterosauri e bestie volanti ancora peggiori. I venti della regione sono forti e caldi e la terra produce molte correnti ascensionali termiche buone per i mostri volanti.

Questa terra inospitale è la dimora dell'Orda di Krugel, un'orda di orchetti guerrieri altrettanto inospitali.

Gli Orchetti Krugel

Per aspetto e comportamento, gli orchetti Krugel sono molto simili agli orchetti del mondo esterno. In media sono alti circa 1,68 metri, con la pelle gialla marrone e delle pesanti sopracciglia ed arcate sopraccigliari che danno loro un aspetto diffidente. Sia i maschi che le femmine portano i capelli lunghi e sciolti.

Hanno uno stile di abbigliamento più distinto, anche per degli orchetti. Indossano giubbe leggere e pantaloni lunghi, alti e robusti stivali di cuoio ed un indumento che funge da sopravveste chiamato *tabarko*. Il *tabarko* è un pezzo di stoffa circolare di circa 1,8 metri di diametro con un foro al centro; questo indumento si infila dalla testa dell'orchetto in modo che la stoffa del *tabarko* possa coprire avanti e dietro. Il *tabarko* è di colore chiaro per riflettere il sole, abbastanza largo da permettere alla pelle di respirare ed abbastanza ingombrante da potersi nascondere un quantità di armi per un intero plotone. La loro corazza di scaglie o di maglia viene indossata sopra la giubba e sotto il *tabarko*.

A questo abbigliamento aggiungete un largo cappello a tesa larga ideato per riparare dal sole, una cintura da spada, speroni e lancia ed avrete il tipico vestito degli orchetti Krugel. L'arco e le frecce dei cavalieri Krugel vengono tenuti all'interno di faretre da sella; questi orchetti portano delle lance da cavaliere, la loro arma più temibile.

Gli orchetti Krugel parlano la lingua degli orchetti Krugel, il loro specifico dialetto dei gruppi di lingue orchettiche parlate nel mondo esterno. Un orchetto

Krugel ed un orchetto appartenente ad un'altra etnia, possono capirsi a vicenda solamente se entrambi effettuano con successo un controllo nei loro punteggi di Intelligenza; se uno fallisce il controllo, non riesce a capire le parole dell'altro.

Il dialetto degli orchetti Krugel è duro e spoglio, senza alcuno spreco di parole. Gli Orchetti Krugel parlano anche il Neathar. Non esiste una forma scritta di questa lingua.

Costumi

Gli orchetti Krugel sono cavalieri. Come i Jenniti (riportati in precedenza), per essere dei guerrieri efficienti dipendono anch'essi dai cavalli. A differenza dei Jenniti, questi orchetti non seguono le mandrie di animali. Hanno delle comunità stabili, gruppi di edifici impolverati in legno e recinti ove vengono rinchiusi e tenuti i bisonti, ove vengono ammansiti ed addestrati i cavalli.

Gli orchetti Krugel sono anche dei razziatori. Possono vivere della carne degli animali che riescono a mettere insieme ed a tenere nei recinti, ma questo solo come sostentamento; per vivere bene devono continuamente compiere delle scorrerie nei territori circostanti.

I Krugel cavalcano fino alla costa orientale, distruggendo piccole comunità agricole, prendendo i cibi conservati ed i piccoli tesori da quelle persone. Cavalcano all'interno delle colline pedemontane dei nani, assediando cittadelle e, occasionalmente, riescono a portare via con loro merci artigianali e liquori.

Compiono saccheggi attraverso le terre Neathar nell'ovest, un compito più pericoloso in quanto quegli umani approfittano del loro territorio familiare, e compiono scorrerie contro gli Oltechi nella parte sud-ovest, accaparrandosi dei bottini ardui da conquistare che a volte comprendono anche gioielli in oro. Più raramente, si spostano nelle terre fredde a nord-ovest saccheggiando le comunità Antaliane.

E non compiono scorrerie solo per sé stessi. A volte vengono assoldati dai lontani Azcani ed anche dagli Schattenalfen per compiere delle missioni speciali. Tra i Krugel le femmine guerriere sono comuni e feroci tanto quanto i maschi.

Gli unici visitatori della terra dei Krugel sono gli Azcani e gli ambasciatori degli Elfi dell'Ombra (Schattenalfen) che portano denaro. Chiunque altro verrà considerato un intruso e verrà aggredito.

Il principale patrono Immortale dei Krugel è Karaash.

La Storia nel Mondo Esterno

Nel quinto secolo PI, orchetti, goblin, orchi ed altre creature non umane si erano stabilite da tempo nei terreni sconnessi chiamati le Terre Brulle. Periodicamente, si sovrappopolavano e si diffondevano dalle Terre Brulle in ondate tribali; di tanto in tanto, queste ondate tribali formavano delle gigantesche orde in grado di invadere e saccheggiare i loro nemici.

Nel 493 PI vi fu un caso del genere, la Regina Ubdala, una leader delle Terre Brulle, decise di avviare una guerra genocida contro gli odiati nemici umanoidi, i nani di Casa di Roccia. Mise insieme un gigantesco esercito di non umani ed intraprese una

lunga e difficoltosa marcia verso le terre dei suoi nemici.

L'anno successivo, al termine della sua campagna, lei e la sua orda furono sconfitti. Le tribù degli orchetti, l'avanguardia dell'esercito, furono completamente spazzate via. La campagna fu un disastroso fallimento per i non umani, un altro motivo per loro di odiare i loro nemici nani.

La Storia nel Mondo Cavo

Tuttavia, come potreste aver sospettato, non tutti gli orchetti furono spazzati via.

Una forza di elite di orchetti, l'unità di cavalleria del Capo Krugel, aveva la certezza di essere annientata. Avevano combattuto con grande coraggio nella guerra, agendo con grande grinta e ferocia, ma a quel punto anche loro si ritrovavano intrappolati all'interno di una stretta gola dagli eserciti dei nani da entrambi i lati. Circondati, sapendo di essere morti, si prepararono per compiere un'ultima carica contro il nemico... quando con loro grande sorpresa il passaggio della valle fu oscurato da una nube scura ed il terreno sotto i loro piedi divenne un ruvido prato secco.

Karaash, un Immortale che in vita era stato un orchetto, li salvò, vedendo in loro un qualcosa di forte e feroce che valeva la pena di preservare. Karaash li lasciò in terre che nessuna razza senziente si preoccupava di occupare e li abbandonò a loro stessi.

Non sorprende, data la forza e la capacità organizzative del Capo Krugel, che questi orchetti prosperarono, la loro maggiore mobilità e le tecniche d'assalto li fecero diventare una forza da non sottovalutare nelle terre orientali dell'emisfero settentrionale.

Krugel visse per altri quarant'anni e l'orda di cavalieri che si lasciò dietro prese il suo nome: questi orchetti divennero l'Orda di Krugel.

Le Relazioni con le Altre Razze

Nel Mondo Cavo, i Krugel trovano i nemici su tutti i fronti: i Nani Kogolor a sud, i barbari umani Neathar ad ovest, i feroci e sanguinari guerrieri Antaliani a nord ed a nord-ovest. I Krugel non vanno d'accordo con nessuna di queste razze in quanto le vedono tutte come delle prede.

Va meglio con gli Azcani e gli Schattentalfen che li pagano in oro per saccheggiare e razzare i loro nemici. Tuttavia, i Krugel non sono fedeli a quelle razze e non avrebbero problemi a pugarle alle spalle se si presentasse un affare migliore.

I PNG

Un guerriero Krugel che i PG potrebbero incontrare è la Leader di Squadra Ragna Earshot (A Portata d'Orecchie).

Ragna Earshot (A Portata d'Orecchie)

Storia: Ragna, partorita 24 anni fa, è un'esperta cavallerizza in una cultura specializzata nelle arti equestri. Nata con una naturale affinità con i cavalli, Ragna fa amicizia con loro, li addestra, li cavalca e li alleva. Nessuno ricorda con sicurezza come abbia avuto il proprio soprannome, ma probabilmente

deriva da una delle due fonti seguenti: il suo grido di battaglia era così forte, stridulo e cantilenante che si diceva che era sempre a portata d'orecchie; mentre la seconda fonte racconta che è stato notato che i suoi tiri con l'arco per un caso fortuito tendono a colpire le orecchie dei nemici.

Personalità: Ragna è orgogliosa di essere stata nominata leader di squadra alla sua giovane età ed è orgogliosissima e vanagloriosa delle prestazioni della sua squadra. I suoi occhi acuti e sferzanti non si perdono nessun dettaglio della preparazione della sua squadra ed il suo codice prevede di non lasciare mai indietro un alleato caduto. Ragna non è abbastanza folle da combattere fino alla morte; se la battaglia si mette male, lei darà l'ordine di ritirarsi e fuggire.

Aspetto: Ragna è circa 1,52 metri di altezza ed è magra, con delle zanne che sporgono leggermente dalla mascella inferiore.

Note per il DM: Ragna è la sua squadra rappresentano un incontro da toccata e fuga per far sapere ai PG in viaggio che si trovano all'interno di terre ostili. Ragna ed il suo gruppo si lanceranno in un attacco al volo scagliando frecce e, presumendo che i PG non se li toglieranno dai piedi immediatamente, proseguiranno il loro attacco con una carica ravvicinata con le lance da cavaliere. Il loro intento sarà quello di alternare queste tattiche finché il nemico non sarà morto, anche se i PG avranno in mente senza dubbio un epilogo diverso.

Note di Combattimento: Orchetta guerriera di 4° livello (3 DV); CA 2 (corazza di maglia e scudo); PF 15; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1; Danni 1d8+1 (spada lunga); TS G4; ML 6; AL N. For 13, Int 12, Sag 9, Des 17, Cos 10, Car 13. Lingue: Orchetti, Neathar. Competenze Generali: Tattiche Militari (Int), Empatia Animali (Cavalli, Sag), Addestrare Animali (Cavalli, Sag), Cavalcare (Cavalli, Des).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Tipici Orchetti Krugel

Note di Combattimento: Orchetto di 1 DV; CA 6 (cuoio e scudo); PF 6; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 arma; Danni 1d8; TS G1; ML 8; AL N.

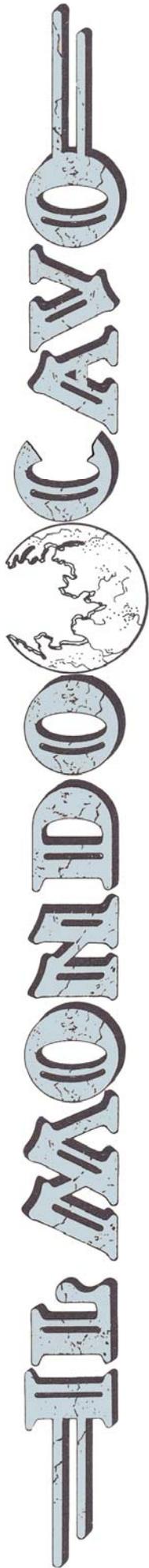
Mostri

Potete trovare le statistiche per gli occasionali dinosauri che si insinuano nel territorio dei Krugel, pterosauri, o bisonti nel capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

Due animali che possono essere comunemente trovati all'interno di questa regione sono i pony Krugel (dal capitolo Mostri) e la temibile chimera (riportata nel *Set delle Regole Expert*).

La chimera è molto legata agli alti altopiani ed alle formazioni rocciose del deserto orientale. Di tanto in tanto, scende da quelle terre per andare a caccia di bisonti selvatici o pony o dei non troppo ardui orchetti.





La Valle dei Kubitti

Tecnologia: Età del Ferro (acciaio forgiato).

Stile di Vita: Guerrieri che vivono nei villaggi; matriarcale.

Popolazione: 5.000 in una città.

Origine nel Mondo Esterno: Alphatia; creati artificialmente all'incirca nel 50 DI.

Descrizione

La Valle dei Kubitti è una valle nascosta a nord dell'Impero Mileniano. Si tratta di una piccola valle - non ha bisogno di essere grande - ove le colline pedemontane si fanno strada fino alla foresta pluviale. Dei grandi alberi frondosi crescono alti sia nella valle che sulle colline. L'aria è calda ed umida, il sole può essere scorto debolmente solamente attraverso gli alti rami e le foglie.

Al centro della valle c'è un villaggio. Un po' come i villaggi degli elfi dei boschi, anche questo è costruito sugli alberi ad un'altezza di circa 9 metri dal terreno. Delle passerelle di corda si estendono da un albero all'altro consentendo un facile passaggio tra le abitazioni.

Tuttavia, a differenza dei villaggi degli elfi dei boschi, qui su un singolo albero sono costruiti decine di singoli edifici. La maggior parte degli edifici sono alti circa 60 centimetri o giù di lì; alcuni hanno un'altezza di circa 1,20 metri e l'enorme salone centrale a tre piani dell'edificio è di circa 1,80 metri di altezza.

Le passerelle che si estendono da un albero all'altro in media sono larghe circa 23 centimetri, costruite con corde e ramoscelli al posto di cavi e tavole.

La valle ha la sua quota di dinosauri del Mondo Cavo, ma il villaggio in sé è costruito abbastanza in alto di modo che pochi carnosauri possano raggiungerlo.

I Kubitti

Le minuscole case sugli alberi sono abbastanza ampie per i loro abitanti, i Kubitti. I Kubitti sono proprio come gli uomini e le donne umane, ma sono alti solo un quarto della loro altezza; in media sono alti circa 46 centimetri.

I Kubitti sono di carnagione chiara con i capelli che vanno dal rosso, al castano, al nero; sia gli uomini che le donne portano i capelli corti ed i capelli ricci sono considerati particolarmente attraenti dai Kubitti.

Indossano lunghe tuniche a maniche corte, con una cintura in vita e degli alti sandali alla schiava. Le tuniche indossate solamente in città hanno sempre delle strisce orizzontali di colori alternati, come nere e rosse o blu e gialle; le strisce sono larghe poco più di un centimetro.

Tuttavia, quando si aggirano all'interno della foresta pluviale circostante, indossano tuniche e calzoni verdi con delle chiazze asimmetriche marroni; questi abiti per la foresta permettono ai Kubitti di mimetizzarsi in modo molto efficace con il fogliame circostante.

In tempi di guerra i Kubitti indossano armature in miniatura: armature di cuoio, corazze di scaglie o corazze di maglia solitamente tinte o dipinte di nero,

insieme a scudi neri, stivali neri ed elmi neri. Portano lance, archi, spade ed altre armi in miniatura. Sulla parte frontale dello scudo dipingono dei motivi unici; ogni guerriero può scegliere un motivo per il suo scudo.

La loro lingua è l'Alphatiano, lo stesso Alphatiano parlato nel mondo esterno, anche se il dialetto è quasi un migliaio di anni più vecchio. Parlano anche il Neathar, la lingua degli spiritelli acquatici e quella delle driadi, grazie ai loro ricordi razziali. Conoscono l'alfabeto Alphatiano e pertanto hanno una forma scritta della loro lingua.

Costumi

I Kubitti sono una cultura guerriera; tutti i Kubitti che hanno superato l'età dell'adolescenza fanno parte dell'esercito e la regina è il comandante di quell'esercito.

Il loro obiettivo razziale è dominare il loro ambiente nonostante le loro minuscole dimensioni. Lavorano duramente per domare gli animali selvatici del loro ambiente, utilizzandoli come bestie da soma e da trasporto. Tuttavia, a causa delle loro minuscole dimensioni non è facile. I Kubitti governano la loro valle col pugno di ferro, ma non hanno avuto molto successo ad espandere i loro territori al di fuori della valle.

I Kubitti sono abili nel piazzare le trappole, utilizzando dei paranchi per spostare grandi pesi e piazzando degli osservatori e delle spie per proteggere le loro terre dagli intrusi.

Ciò non vuol dire che attaccheranno automaticamente tutti gli avventurieri che entreranno nella loro valle. Quegli avventurieri avranno il primo avvertimento che questa valle è difesa quando inizieranno a camminare tra le teste recise appartenenti ai precedenti intrusi che pendono da delle corde al centro dei sentieri.

Un altro deterrente per tenere lontani gli intrusi sono i "piani di scavo" dei Kubitti. Questi scavano delle grandi sezioni di terra (grandi per loro, comunque) a forma di impronte umanoidi giganti. Solo un attento esame delle orme rivelerà che si tratta di impronte scavate, non incavate nel terreno. Seguendo le impronte si scoprirà che queste proseguiranno per pochi passi per poi cessare all'improvviso.

Una volta che gli intrusi avranno oltrepassato questi indizi, le guardie esterne Kubitte invieranno loro un avvertimento; restando nascoste in modo che lo svantaggio delle loro dimensioni non venga notato, grideranno "Sparate! Lasciate la Terra dei Gigantiti. Non abbiamo bisogno di altri schiavi o di cibo! Andatavene ora!"

A questo punto gli avventurieri dovranno avere la possibilità di fare una scelta: professare il loro intento pacifico, attaccare o andarsene.

Se faranno la prima scelta, i Kubitti ascolteranno tutto quello che avranno da dire, tenendo gli intrusi impegnati a parlare mentre faranno arrivare delle truppe ed un ufficiale o un governante autorizzato a negoziare con gli intrusi. Se si convinceranno che gli intrusi sono pacifici, ma che non hanno necessità di incontrarsi con loro, i Kubitti offriranno loro le indicazioni per uscire dalla valle. Se si convinceranno che è nel loro migliore interesse incontrarsi con gli intrusi, a quel punto si mostreranno loro.

Se gli avventurieri attaccheranno, i Kubitti contrattaccheranno utilizzando le loro armi a distanza e cercando di condurre gli intrusi attraverso le loro maglie protettive composte da trappole ed agguati.

Comunque, se gli avventurieri se ne andranno, la situazione si risoverà.

Tra i Kubitti vi è un governo matriarcale: le donne governano e passano il loro ruolo di governanti alle loro figlie. I re da loro scelti sono importanti funzionari, ma non governanti. Gli uomini possono essere degli ufficiali militari e le forze militari sono equamente divise tra maschi e femmine, ma solamente gli ufficiali donne possono negoziare con gli intrusi.

I Kubitti sono molto forti per le loro dimensioni, pertanto la velocità di movimento è identica alla piena velocità di movimento degli umani. Quando corrono alla massima velocità, ogni loro passo è costituito da un prodigioso salto di circa 1,80 metri o più, equivalente a quello di un uomo che corre.

I Kubitti venerano l'Immortale Vanya, la loro patrona.

La Storia nel Mondo Esterno

Circa un migliaio di anni fa, un mago Alphatiano di nome Karubazunth mise a punto un interessante piano per sbarazzarsi dei suoi rivali. Avrebbe creato una nuova razza di servitori assassini a lui devoti: uomini e donne minuscoli che avrebbero potuto insinuarsi attraverso le difese magiche progettate per intrusi di dimensioni normali ed avrebbero potuto attaccare e massacrare i nemici.

Utilizzando dei diavoletti e degli spiritelli acquatici catturati, Karubazunth creò e mutò egli stesso una razza di minuscoli guerrieri. Li chiamò Kubitti, come una parola Mileniana utilizzata per indicare una misura di circa 45 centimetri (cubito).

Tuttavia, per fare in modo che i suoi piccoli uomini fossero degli assassini efficaci, questi dovevano essere aggressivi. Per potersi infiltrare in modo efficace, dovevano essere svegli, pensare in modo indipendente. Così li fece in questo modo.

E quando disse alla sua prima generazione di Kubitti che li aveva creati perchè fossero per sempre i suoi assassini e servitori, i Kubitti si ribellarono e lo uccisero, una reazione che Karubazunth nella sua arroganza non aveva previsto.

La Storia nel Mondo Cavo

L'Immortale Vanya si accorse dei Kubitti non molto dopo che avevano ucciso il loro padrone, prima che quell'assassinio fosse stato notato. Sapeva che gli Alphatiani li avrebbero giustiziati; dopo tutto, i maghi erano tutti nobili nella società Alphatiana e l'assassinio di un nobile comportava in automatico la pena di morte. Inoltre, Vanya rimase colpita dallo spirito guerriero dei Kubitti.

Così li trasportò magicamente nel Mondo Cavo, ove avrebbero potuto fondare la propria nazione nelle regioni selvagge.

Questo non fu un compito così facile. Le lande selvagge del Mondo Cavo sono un posto pericoloso. Però, i Kubitti vi si sono adattati e sono diventati i signori della loro piccola valle.

Le Relazioni con le Altre Razze

Nessuna razza è a conoscenza della valle dei Kubitti. Oh, i Traldar ed i Mileniani hanno una leggenda che parla di una valle infestata ove gli avventurieri vanno, ma non ritornano... ma le storie relative ai minuscoli guerrieri non sono ancora uscite fuori da quella valle. Ciò significa che i PG avranno la possibilità di essere i primi ad andare e ritornare con quella storia, se saranno abbastanza astuti da riuscirci.

I Kubitti sono ansiosi di apprendere il più possibile sul mondo esterno e di sfruttare le loro capacità. Sarebbero disposti a farsi assoldare come spie e guerrieri mercenari, lavorando per i PG o per chiunque altro... in cambio di una bella cifra di denaro. Con quel denaro, acquisterebbero materiali, armi e parti meccaniche per le trappole, cose difficili per loro da realizzare, ed assolderebbero degli umani per fare i lavori pesanti al posto loro.

I PNG

Il primo Kubitto negoziatore col quale probabilmente parleranno i PG è il Tenente Zoranthis.

Tenente Zoranthis

Storia: Nata 22 anni fa, Zoranthis è nipote della regina e del re attualmente in carica. La sua grande forza l'ha portata all'attenzione dei suoi superiori, che a loro volta l'hanno aiutata a progredire rapidamente nei ranghi militari.

Personalità: Zoranthis è audace ed ambiziosa. Qualunque cosa faccia, lei bada sempre ai propri interessi. Se i PG faranno amicizia con i Kubitti, Zoranthis proverà a ritagliarsi un accordo per portarseli dalla sua parte, come ad esempio persuaderli a chiedere personalmente di lei in caso dovessero decidere di assoldare i servizi dei Kubitti. Zoranthis non è cattiva, è solo molto egocentrica.

Aspetto: Zoranthis è alta circa 43 centimetri, con freddi lineamenti delicati, capelli castani chiari ed occhi neri. Indossa tuniche rosse e nere che si addicono alla sua armatura nera. Il simbolo del suo scudo è un'aquila dorata in mezzo ad una coppia di lance dorate.

Note per il DM: Anche se Zoranthis è ambiziosa, non lo è abbastanza per assicurarsi il suo cammino verso il trono sconfiggendo la zia, lo zio ed i cugini. Tuttavia, dei personaggi persuasivi e senza scrupoli potrebbero riuscire a persuaderla a comportarsi in questo modo. Mentre sta stabilendo ancora i suoi obiettivi, però, Zoranthis svolge il suo lavoro al meglio delle proprie capacità.

Note di Combattimento: Guerriera Kubitta di 4° livello; CA 9 (corazza di maglia e scudo); PF 12; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 arma; Danni 1d2+1; TS G4; ML 7; AL N. For 13, Int 13, Sag 10, Des 12, Cos 9, Car 14. Lingue: Alphatiano, Neathar, spiritelli acquatici, driadi. Competenze Generali: Intimidire (For), Nascondersi (Int), Cavalcare (Volpi, Des), Camminate sugli Alberi (Des), Raggiare (Car).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Guerrieri Kubitti

Note di Combattimento: Guerriero Kubitto di 1° livello; CA 4 (corazza di maglia e scudo); PF 6; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 arma; Danni 1d2; TS G1; ML 8; AL N.

Mostri

Il predatore più temibile della Valle dei Kubitti è il sauro battente. Le altre creature che possono essere trovate nella valle sono piccoli animali da cavalcare (uccelli addomesticati, volpi addomesticate, ecc...). Per le loro caratteristiche vedere il capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

Il Faro

Tecnologia: Età del Ferro (acciaio forgiato).

Stile di Vita: Studiosi di città, pastori ed agricoltori.

Popolazione: 10.000 abitanti all'interno della Valle del Faro, di cui la maggior parte insediati vicino al Faro; altri 2.500 che si aggirano nel mondo esterno.

Origine nel Mondo Esterno: Nessuno.

Nota Importante: I giocatori non hanno alcun indizio relativo all'esistenza del Faro: non è presente in alcun materiale che normalmente consegnereste loro.

Descrizione

La zona ove si trova il Faro è una profonda valle di montagna la cui cima è perennemente coperta da uno strato di nebbia. Al di sotto della nebbia penetra abbastanza luce solare per far crescere le piante e consentire alle persone di leggere, ma è comunque meno luminosa e più fresca delle terre al di là della nebbia.

Il fondovalle è costellato di piccoli edifici: decine di abitazioni, per lo più attaccate a grandi stalle o magazzini depositi. Questi edifici sono costruiti con diversi stili e con tutte le tipologie di decorazioni: alcuni sembrano delle ville Mileniane, altri sono intonacati e tinteggiati con mattoni color fango della tradizione Nithiana, altri sono complessi abitazioni rivestite in pietra come le costruzioni Olteche, ecc... Qui non esiste una costruzione architettonica.

Più in lontananza, ove il terreno produce della abbondanti colture e sostiene i bovini e gli ovini, vi sono terreni agricoli e fattorie.

Comunque, gli edifici della valle sono dominati dal Faro. Si tratta di una torre di circa 122 metri di altezza, con un diametro di circa 30 metri alla base e di circa 15 metri sulla sua sommità, con un'ampia serie di stanze sotto il terreno. Ha la forma di un Faro tradizionale, con delle vetrate all'ultimo piano ove il faro emette luce (potrebbe trattarsi davvero di un faro se mai ci fosse un crepuscolo).

Mostri ed animali predatori non entrano all'interno della valle del Faro. Gli incantesimi magici posti dagli Immortali lungo il perimetro della valle li tengono lontani.

L'aria della valle solitamente è fredda, ma nonostante la presenza dei banchi di nebbia, è abbastanza secca; dopo tutto, la nebbia è magica.

La Gente del Faro

A differenza di qualunque altro posto del Mondo Cavo, lì non vi è alcuna coerenza nella cultura e nell'abbigliamento della gente della Valle del Faro. Queste genti provengono da ogni parte: alcuni sono Nithiani, alcuni sono guerrieri Tanagoro, altri sono pirati Traldar. In questo luogo vi sono membri praticamente di tutte le razze senzienti, incluse quelle più esotiche: i Bruti e gli Hutaaka. Queste genti indossano i loro abiti nativi e le strade del villaggio del Faro sono un tripudio di colori e di stili differenti.

Molte delle regole del Mondo Cavo sono sospese per le genti del Faro. Queste persone si scambiano spesso gli stili, le abitudini ed persino le parole delle loro lingue. La lingua ufficiale del Faro è il Neathar, ma viene arricchita con parole prese in prestito dalle altre lingue. Membri di culture differenti si sposano tra loro ed i loro figli crescono all'interno di famiglie arricchite da entrambe le culture. Gli individui che vivono al Faro parlano anche le lingue delle loro culture natie.

Gli studiosi del Faro "parlano" uno speciale linguaggio gestuale che è costituito da segnali di riconoscimento e da un vocabolario ed una grammatica semplici. Attraverso questo particolare linguaggio possono comunicare dei pensieri sofisticati come un discorso di un bambino di sei anni.

Una volta al di fuori della Valle del Faro, tutto questo cambia. Quando la gente del Faro viaggia fuori dalla Valle del Faro indossa semplici indumenti grigi di lino, che non offrono alcun indizio sulle loro origini... ma che non assomigliano a nessun indumento culturale di nessuna razza di abitanti del Mondo Cavo che i PG hanno mai visto prima. Fuori da questa valle indossano anche degli anelli alle dita privi di tratti distintivi, ma che recano delle incisioni sulla superficie interna con il simbolo di un faro, con la sua luce luminosa. Quando vivono tra le loro culture d'origine, ritornano ad indossare i loro vestiti normali, ma continuano a portare i loro speciali anelli.

All'interno della Valle del Faro, i residenti normalmente non portano armi. Fuori dalla Valle del Faro, tendono a portare armi che appaiano innocue (come ad esempio dei bastoni) o che possano facilmente essere nascoste sotto le loro vesti (come mazze e spade corte).

Costumi

Il Faro è una comunità di studiosi creata e mantenuta dall'Immortale noto col nome di Ka il Protettore. Si tratta di un luogo ove la conoscenza può essere accumulata, preservata ed insegnata a chiunque trovi la valle e sia disposto a servire la causa della conoscenza.

Non vi sono guerre qui. Questo non significa che sia un luogo tranquillo: i disaccordi professionali tra gli studiosi spesso diventano molto accesi e personali, dando luogo (nel migliore dei casi) a lunghi dibattiti, (spesso) in incontri pieni di urla e (nei casi peggiori) in scazzottate e duelli. Tuttavia, gli studiosi non possono sollevare armi contro altri individui all'interno della valle. Chiunque colpisca un altro individuo con un'arma all'interno della valle viene esiliato; questi verrà trascinato fuori dalla valle e Ka il Protettore si assicurerà che non possa in alcun

modo ritrovarla di nuovo.

La cultura della Valle del Faro enfatizza la tolleranza tra le diverse razze e culture. Naturalmente, alcuni studiosi entrano nella valle con dei pregiudizi razziali che non vengono mai del tutto superati.

In base ad un decreto di Ka, in questa cultura maschi e femmine hanno diritti e privilegi uguali.

Anche se questa è una cultura di studiosi, in questa valle vi sono anche molti agricoltori e pastori. La maggior parte di loro sono i discendenti dei precedenti studiosi, discendenti senza la vocazione scientifica degli altri. Questi individui scambiano il cibo che coltivano in cambio di conoscenze (scientifiche, ma soprattutto magiche e clericali) che tanti studiosi hanno.

La Storia nel Mondo Esterno

Migliaia di anni fa, l'Immortale Ka ispirò molti studiosi e saggi del Mondo Cavo a compiere un lungo viaggio impossibile dai loro territori fino a questa valle nascosta. Qui, disse loro di costruire una grande biblioteca, di accumulare le conoscenze, di viaggiare per il mondo e di raccogliere sempre più conoscenze, di riportarle indietro e di conservarle. Ed essi lo fecero. Concesse loro di poter abbandonare i *pregiudizi culturali* che dominano la maggior parte delle altre culture, si scambiarono le conoscenze e le cose apprese e divennero una comunità multietnica di studiosi.

Nel corso dei secoli, svilupparono pienamente un'organizzazione segreta con i membri provenienti da ogni parte del Mondo Cavo. La più grande concentrazione di studiosi del Faro vive in questa valle, ma vi sono molti membri più segreti sparsi in tutto il Mondo Cavo. Questi vivono tra la loro gente, indistinguibili dagli altri studiosi del loro popolo. Però, le loro case recano sempre un simbolo poco appariscente del faro sulla porta d'ingresso che viene riconosciuto dai colleghi della Valle del Faro.

I loro obiettivo non è nient'altro che accumulare conoscenza. Essi raccolgono informazioni sulla storia, la teologia, la geografia, la lingua, la cultura, le scienze, le arti, su qualsiasi cosa possano accumulare. Trascrivono tutto ciò che apprendono all'interno di impressionanti libri solitamente scritti in secche prose. Insegnano a tutti coloro che vengono qui per imparare; alcuni vengono ispirati da Ka per trovare questo posto, altri vengono ispirati da altri Immortali (quando vogliono che un personaggio riesca ad imparare molto in poco tempo) ed altri vi si imbattono in modo accidentale.

Nel Faro possono essere trovate le uniche mappe in mano ai mortali di larghi tratti del Mondo Cavo.

Le Relazioni con le Altre Razze

Le persone del Faro non acquisiscono passivamente solo la conoscenza; fanno parte del modo in cui gli Immortali si assicurano che nessuna razza venga mai spazzata via dalle guerre e dalle razzie che generano rabbia tra le culture.

Così, spesso, gli studiosi del Faro si offrono volontari per accompagnare gli eserciti in marcia, agendo come specialisti e consiglieri per gli ufficiali. Essi influenzano i conquistatori a non massacrare i prigionieri, ma ad asservirli come schiavi (che alla fine riusciranno a ritrovare la libertà), a liberarli o a

cacciarli via; scegliendo uno qualunque di questi risultati, la cultura perdente potrà sopravvivere.

IPNG

Trokalikos di Laroun rappresenta un tipico esempio di studioso del Faro, questi può essere trovato alla fine di questo capitolo nella sezione *PNG Itineranti*.

Mostri

Ka il Protettore non permette a nessun mostro pericoloso di entrare all'interno della Valle del Faro.

IPG ed il Faro

Alla fine, i Personaggi Giocanti scopriranno l'esistenza del Faro.

Ad un certo punto, i PG incontreranno un enigmatico viaggiatore come Trokalikos di Laroun che potrebbe accompagnarli per una parte dei loro viaggi, offrire loro dei saggi consigli, e proseguire per la sua strada. Se un PG ladro dovesse rubare il suo anello, questi scoprirà il disegno del faro. Altrimenti, in un altro momento, i PG potrebbero passare per la sua casa Mileniana di Laroun e notare il faro inciso sul suo architrave.

In qualche altro luogo, in qualche altra cultura, troveranno un'altra dimora sulla cui porta il proprietario ha inciso un faro. Il disegno dei fari sarà identico; non si tratterà di una casuale somiglianza. Ed il proprietario di questo posto sarà anche un uomo o una donna saggia e preparata, interessato all'apprendimento ed alle politiche della propria nazione. Se i PG saranno spinti dalla curiosità, potranno intraprendere delle azioni per scoprire cosa sta succedendo.

In alternativa, se un Immortale vuole che apprendano qualcosa su una specifica razza o su un evento del passato di modo che possano eseguire i suoi ordini, questi potrebbe guidarli verso la valle.

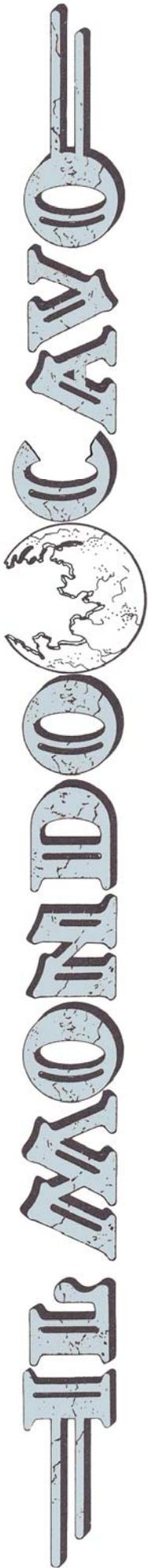
Una volta che i PG avranno appreso dell'esistenza del Faro, dovranno fare una scelta. Gli studiosi del Faro non consentiranno loro di utilizzare la grande biblioteca a meno che non giureranno fedeltà all'Ordine. Tutto ciò vuol dire che dovranno accettare di imparare tutto quello che potranno, registrare tutto ciò che apprenderanno, compiere degli occasionali pellegrinaggi nella valle e depositare lì ciò che avranno appreso; offrire riparo ed aiuto a qualunque altro studioso del Faro che necessiti del loro aiuto; e svolgere degli occasionali servizi per il Faro, come ad esempio influenzare i risultati delle campagne o delle spedizioni militari.

I PG dovranno anche imparare il linguaggio gestuale del Faro; per farlo dovranno utilizzare uno slot per le lingue non utilizzato o uno slot di una competenza generale.

Se i PG accetteranno, potranno entrare a far parte dell'Ordine. Questa cosa non si rivelerà un dovere troppo oneroso. Non interferirà spesso con le loro attività di avventurieri. Di tanto in tanto, un altro studioso del Faro li troverà e necessiterà di un rifugio, magari da inseguitori o nemici. Altrettanto spesso, gli eroi potrebbero aver bisogno di un riparo o di un aiuto e potrebbero fare affidamento su un collega studioso del Faro.

Se i PG rifiuteranno di entrare a far parte dell'Ordine, saranno invitati a lasciare la valle - o, se





si opporranno, forzati da un PNG in grado di utilizzare la magia. In seguito non saranno nuovamente in grado di ritrovare la valle, a meno che non si appellino direttamente a Ka convincendolo che il loro intento è quello di unirsi all'Ordine. Il terreno in prossimità del Faro sembrerà sempre leggermente sbagliato e non li condurrà mai nel posto giusto - in aggiunta alla magia Immortale.

Le Paludi Malpheggi

Tecnologia: Prima Età del Ferro.

Stile di Vita: Cacciatori e mercenari che vivono nelle paludi.

Popolazione: 10.000 sparsi in piccole comunità (di circa 100 membri ciascuna) per tutte le Paludi Malpheggi

Origine nel Mondo Esterno: Ierendi, circa 500 PI.

Descrizione

Le Paludi Malpheggi sono le classiche paludi primordiali. La landa è attraversata da fiumi e segnata ovunque da piccoli laghi e stagni; molti dei laghetti sono stagnanti, torbidi ed impenetrabili alla vista. Gli stessi laghi non sono laghi d'acqua limpida; sono poco profondi e dell'erba alta spunta dalle loro acque. È comunque possibile prendere una barca per attraversare queste zone erbose, ma il movimento sarà lento e gli avventurieri non riusciranno a vedere attraverso l'erba alta oltre una distanza di pochi metri in qualunque direzione.

Spesso, vicino a questo territorio crescono degli alberi nodosi con i tronchi neri. I loro rami sono tappezzati di muschio verde che spesso si trascina fino al terreno o nell'acqua. Il terreno è ricoperto da uno strato alto e pesante di fogliame in cui i personaggi solitamente non riusciranno a camminare; per passarci attraverso i personaggi dovranno farsi strada lentamente e laboriosamente tagliandolo con un lama.

La grande mole della vegetazione rende l'aspetto della palude impenetrabile ed in determinati punti non si riesce quasi a vedere la luce del sole.

L'aria è pesante, umida, molto calda ed in molti luoghi si percepisce un senso di oppressione e di morte. Qui piove regolarmente una volta o due per sonno, cosa che porta questo luogo ad un imbrunire che è la cosa più vicina alla notte che queste terre non vedono mai calare: per un'ora o due, il cielo diventa quasi nero come la pece.

In queste paludi non vivono umani o razze simili agli umani, ma comunque vi sono delle abitazioni. Solitamente sono costruite lungo gli argini dei fiumi, dei laghi e degli stagni; si tratta di abitazioni a forma di cupola, non più alte di tre metri e, solitamente, non più di 1,5 metri, costruite con fango e piante. Si tratta delle case degli uomini lucertola Malpheggi.

Per gli avventurieri che vorranno attraversare questa terra non sarà una scampagnata. Dovranno farsi strada nel sottobosco tagliando gli arbusti. Dovranno affrontare i pizzichi degli innumerevoli insetti comuni alle paludi; spalmarci del fango addosso sarà d'aiuto, mentre un personaggio con la competenza Conoscenza della Natura (Paludi) probabilmente sarà in grado di realizzare un repellente insetticida utilizzando la flora locale. E

poi, naturalmente, gli avventurieri potrebbero dover affrontare i due più potenti abitanti delle paludi; i coccodrilli e gli uomini lucertola Malpheggi.

Gli Uomini Lucertola Malpheggi

Questi uomini lucertola sono dei comuni esemplari delle specie di uomini lucertola trovati sul mondo esterno. Questi Malpheggi sono rettili anfibi, non come le specie che vivono nel deserto. Sono perfettamente adatti alla vita nelle paludi, in quanto sono molto furtivi, in grado di respirare nell'acqua e di nuotare quasi ad oltranza.

Gli uomini lucertola Malpheggi sono alti all'incirca da 1,83 metri a 2,13 metri. Sono bipedi, ricoperti di piccole scaglie, con teste molto simili a quelle dei rettili e delle possenti code. Hanno le mani ed i piedi artigliati con una membrana tra le dita.

Molti uomini lucertola Malpheggi hanno le scaglie verdi, anche se di diverse tonalità di verde, dal verde profondo, alle tonalità scure, fino al verde oliva molto più chiaro. Alcuni sono neri, altri gialli. Pochissimi di loro sono albini, totalmente bianchi, con occhi rosa che non riescono facilmente a sopportare la luce del sole.

Questi uomini lucertola non indossano alcun tipo di abbigliamento, ma portano delle cinture e dei baltei ove appendono le guaine per le armi e le borse (spesso di pelle virtualmente impermeabile). Le loro armi usuali sono lance, accette, martelli e (quando riescono a procurarsele) spade; i loro fabbri non sono abbastanza evoluti per poter forgiare delle spade.

La loro lingua è chiamata Malpheggi. Si tratta di una lingua molto sibilante e stridente che non ha una forma scritta. I Malpheggi parlano la lingua dei draghi. Possono parlare anche il Neathar, anche se per loro è molto difficile pronunciare le parole; capiscono il Neathar molto meglio di quanto riescano a parlarlo.

Costumi

Gli uomini lucertola Malpheggi sono esseri diffidenti e calcolatori. Non si fidano di nessuno tranne che di sé stessi.

Sono molto territoriali. Considerano la palude come una *loro* proprietà. Chiunque vi entri verrà considerato come un intruso da affrontare e buttare fuori, o da uccidere. Questo non significa che perseguitino o attacchino ciecamente le persone che entrano nella palude; questi uomini lucertola conducono un sacco di affari redditizi con gli Schattalfen e gli Azcani e sono più che disposti ad ascoltare l'offerta di una mazzetta. Se gli avventurieri saranno disposti a pagare loro un corrispettivo per farsi guidare nelle paludi, difatti, gli uomini lucertola potranno anche diventare abbastanza pacifici. Comunque, non porteranno mai gli avventurieri vicino alle loro case isolate.

Spesso, gli avventurieri commettono l'errore di pensare che, visto che gli uomini lucertola parlano male la lingua umana, siano stupidi, ma non è così; l'intelligenza media degli uomini lucertola è uguale alla media umana.

Tra i Malpheggi sono le femmine a governare. I maschi e le femmine guerriere hanno la stessa levatura, ma hanno una regina che rappresenta la sovrana tribale di tutte le comunità degli uomini lucertola delle Paludi Malpheggi. Allo stesso modo,

ogni tribù ha una propria regina.

I Malpheggi venerano l'Immortale Ka.

E per i motivi che verranno discussi di seguito, i Malpheggi odiano i Nithiani. Essi non hanno mai visto nessun Nithiano a memoria d'uomo: l'Impero Nithiano del Mondo Cavo si trova a migliaia di chilometri di distanza da loro e dall'altra parte della grande catena montagnosa equatoriale. Tuttavia, essi ricordano l'aspetto dei Nithiani, il loro abbigliamento ed il loro modo di agire dalle loro leggende tribali e se dovessero scoprire la presenza di un Nithiano lo ucciderebbero in preda ad una rabbia omicida.

La Storia nel Mondo Esterno

I Malpheggi sono una razza senziente di uomini lucertola, una specie adattasi agli ambienti acquatici e palustri.

Intorno al 1750 PI, i Malpheggi vivevano in una serie di paludi della costa meridionale del continente settentrionale del mondo esterno. A quel tempo, una serie di terremoti e di eruzioni vulcaniche spaccarono le masse di terra allontanandole dalla costa ed alcune delle patrie dei Malpheggi divennero delle isole paludi piuttosto che una palude continentale. (In seguito, queste isole divennero l'arcipelago di Ierendi.)

I Malpheggi si ritrovarono bloccati su quelle isole insieme ad una cultura umana, i Makai, un'insolita razza pacifica di tribù Neathar. Le due razze continuarono a portare avanti le proprie attività; nelle rare occasioni in cui interagirono, lo fecero pacificamente.

Tuttavia, circa 700 anni più tardi, alla fine del millennio, l'Impero Nithiano scoprì quelle isole e vi piantò diverse colonie.

Gli uomini lucertola Malpheggi sarebbero stati in grado di affrontare questa invasione, solo che i Nithiani portarono con loro un parassita proveniente dal nord, una minuscola zecca. Quell'insetto, per lo più innocuo per gli umani, portava al suo interno una malattia fondamentalmente fatale per gli uomini lucertola.

Iniziando in modo molto lento, i parassiti si diffusero tra gli uomini lucertola, che iniziarono a morire per la malattia. Prima però completamente un'isolata comunità di Malpheggi; alla fine, gli uomini lucertola che si imbarcarono nel parassita lo riportarono indietro presso le loro comunità ed il ciclo della malattia iniziò di nuovo. Gli uomini lucertola pensarono che ciò fosse dovuto all'ira di un Immortale arrabbiato.

Dal 500 PI, gli uomini lucertola Malpheggi seppero di essere condannati. L'ultima comunità della loro specie era ormai infetta ed ora sapevano perché stavano morendo: i loro sciamani ed i loro wokani avevano finalmente compreso la verità sull'origine della malattia.

Di fronte ad una morte inevitabile ed infuriati per lo sterminio della loro razza, i Malpheggi crearono un incantesimo potentissimo, dichiararono che tutti i Nithiani sarebbero dovuti morire e si lanciarono in una guerra di vendetta, uccidendo tutti i Nithiani presenti sulle isole di Ierendi. Tuttavia, nel giro di poche settimane, tutti gli uomini lucertola li seguirono nella morte.

O quasi tutti: Ka il Protettore, essendosi da poco accorto dell'imminente scomparsa della razza Malpheggi, prese una dozzina di Malpheggi, sei

maschi e sei femmine, e li curò con le sue magie Immortali. Successivamente li piazzò nel Mondo Cavo all'interno di paludi simili a quelle delle loro patrie.

La Storia nel Mondo Cavo

Gli uomini lucertola Malpheggi non si riproducono velocemente. La piccola colonia degli uomini lucertola rimase nascosta finché non crebbe di numero, un paio di centinaia di anni dopo il loro trasferimento nel Mondo Cavo.

Questi uomini lucertola sono cresciuti di numero fino a dominare la loro palude, condividendola solamente con le razze non senzienti e non permettendo a nessun umano o semi-umano di vivere al suo interno.

Le Relazioni con le Altre Razze

Anche se i Malpheggi impediscono agli altri di vivere all'interno dei loro domini, commerciano con alcune altre razze. Solitamente scambiano la loro formidabile conoscenza della palude e la loro capacità di combattimento con gli Azcani e gli Schattenalfen. I loro affari più comuni consistono nell'agire da guide per i gruppi di razziatori Azcani che vogliono attraversare la parte più fitta delle paludi per attaccare gli Oltechi, in modo da coglierli di sorpresa.

Allo stesso modo, guidano gli Schattenalfen all'interno delle paludi per attaccare gli Azcani. I Malpheggi mantengono i loro accordi, ma sono mercenari e non si sentono legati a nessuna di queste due malvagie razze combattenti.

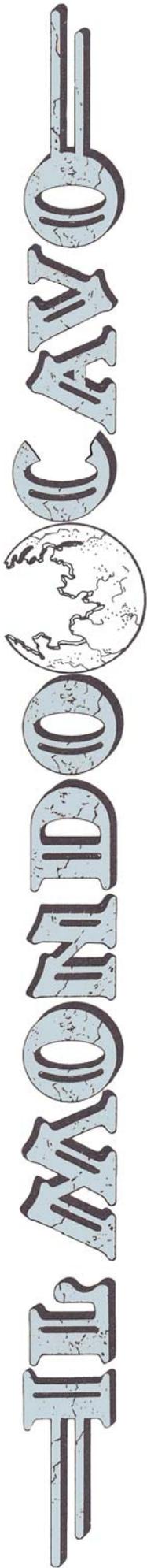
I PNG

Haarss l'Agguatore è un tipico uomo lucertola Malpheggi che potrebbe essere incontrato dai PG.

Haarss l'Agguatore, Guida e Guerriero

Storia: Haarss è nato con un talento per trovare la strada attraverso la palude che non si incontra facilmente negli altri uomini lucertola. Quando era ancora un giovane guerriero Malpheggi, guidò la sua prima spedizione mercenaria, guidando gli Azcani contro gli Oltechi e facendo ritorno al territorio Azcano. Tuttavia, egli non è per il suo ruolo di guida che viene così apprezzato dalla sua regina: Haarss è un esploratore ed un agguatore di livello superiore. È stato assegnato per anni al controllo dei confini della paludi, dove spesso gli umani effettuano le loro intrusioni.

Personalità: Haarss gode nel terrorizzare gli intrusi. Egli non utilizza delle tecniche di confronto diretto; è troppo astuto per quello. Lascia delle carcasse di dinosauro mutilate lungo il loro cammino. Ribalta le loro barche e canoe da sotto l'acqua. Costringe i carnosauri a correre all'impazzata attraverso i loro accampamenti. Dopo tutto questo, comunque continuerà non farsi vedere. Solo dopo che gli intrusi si saranno "ammorbiditi" Haarss si avvicinerà a loro, sempre nascosto nel sottobosco, e gli chiederà di dichiarare il motivo per il quale si troveranno lì o di andarsene. Se gli intrusi saranno disposti a pagare per essere guidati



attraverso le paludi, Haars gli addeberà una somma aggiuntiva per condurli al "sicuro" ove non accadrà loro nessuna di queste brutte cose... il che corrisponderà a verità, o almeno ad una sorta di verità.

Aspetto: Haars è alto quasi 2,13 metri con delle scaglie olivastre e nere ed occhi scintillanti. Porta una lancia, una spada lunga ed un coltello, tutte armi prese da persone che sono passate attraverso la sua palude.

Note per il DM: Haars non è un avventuriero e non può essere convinto ad accompagnare i PG al di fuori della sua palude.

Note di Combattimento: Uomo lucertola di 4 DV; CA 5; PF 16; MV 18 metri (6 metri) sulla terra, o 36 metri (12 metri) nuotando; N° ATT 1 arma o artigli; Danni 1d6+2 (lancia), 1d4+1 (artigli); TS G4; ML 12; AL N. For 16, Int 16, Sag 13, Des 12, Cos 14, Car 13. Lingue: Malpheggi, Neathar.. Competenze Generali: Cacciare (Int), Navigazione (Int), Sopravvivenza (Paludi, Int), Seguire Tracce (Int), Furtività (Paludi, Des).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Tipico Uomo Lucertola

Note di Combattimento: Uomo lucertola di 2+1 DV; CA 5; PF 10; MV 18 metri (6 metri) sulla terra, o 36 metri (12 metri) nuotando; N° ATT 1 arma o artigli, con bonus della Forza; Danni 1d6+1 (lancia, spada corta o martello da guerra), 1d4+1 (artigli); TS G2; ML 12; AL N.

Mostri

Le Paludi Malpheggi sono piene di dinosauri; per le statistiche dei dinosauri vedere il capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

Animali più piccoli, ma pericolosi e comuni in queste paludi sono i coccodrilli (dal *Set delle Regole Expert*).

I Mari dei Pirati della Filibusta

Tecnologia: Età del Ferro (acciaio forgiato).

Stile di Vita: Pirati e bucanieri.

Popolazione: 100.000 in numerose cittadine e grandi città.

Origine nel Mondo Esterno: Varia (vedere la storia che segue).

Descrizione

I Mari dei Pirati della Filibusta sono corsi d'acqua, una striscia di litorale e numerose isole nella regione equatoriale dell'Oceano Atlanteo.

Si tratta di un bellissimo oceano azzurro chiaro fittamente punteggiato da isole, in particolar modo proprio all'equatore, ove le grandi catene montuose equatoriali incontrano l'acqua e danno vita ad una serie di larghe ed alte isole montagnose.

Qui il tempo è sorprendentemente sereno e fresco, come risultato della magia Immortale che mantiene il tempo sulla catena montuosa equatoriale. In direzione nord, spostandosi solo di poche decine di chilometri, il clima diventa di nuovo tropicale.

In tutta questa regione, in tutte le isole, vi sono comunità ove l'attività principale è la pirateria. Questi pirati compiono scorrerie a vicenda in una certa misura, ma soprattutto concentrano i loro sforzi attaccando le navi dell'Impero Mileniano e saccheggiando i villaggi della costa, sia dei Mileniani che degli Azcani.

Non si tratta di un luogo in cui è stata preservata una cultura di un dato periodo storico come una mosca nell'ambra; al contrario, qui sono stati perpetuati gli elementi culturali comuni alle culture piratesche. In questi luoghi i viaggiatori vedranno pirati Traldar del 1000 PI, Thyatiani del 3° secolo DI, Uomini del Nord (Ostlander) del 5° secolo DI e Ierendiani del 7° secolo, sia umani che halfling. Le città sono costruite principalmente in scala umana, ma vi sono anche molte abitazioni per halfling. All'interno dei porti i personaggi potranno vedere navi pirata dagli alti alberi e lunghe e basse galee pirata con gli scudi allineati lungo i corridoi, tutte adatte per le esigenze piratesche. Qualunque città del litorale avrà un assortimento di stili di costruzione che contemplano circa 1.700 anni di storia; alcuni edifici saranno di fango e canne, altri saranno realizzati con tronchi tagliati o saranno dei cottage di pietra con i tetti di paglia, altri ancora saranno edifici ben costruiti rivestiti con listelli di legno, sottili mattoni o in pietra.

In questi oceani non vi sono molti mostri. Occasionalmente, i viaggiatori possono vedere nell'acqua dinosauri oceanici come il plesiosauro; a volte si incontrano serpenti marini, squali, balene, delfini ed altri abitanti del mare. Ma nel complesso, i pericoli maggiori di queste acque sono i pirati stessi.

I Pirati

Come accennato, i pirati delle Isole dei Pirati della Filibusta provengono da diversi sfondi etnici. Le quattro razze originarie comprendevano i Traldar (guerrieri dalla pelle chiara e dai capelli scuri provenienti dal 1000 PI), i Thyatiani (rubicondi guerrieri con una vasta gamma di colori dei capelli, risalenti circa al 250 PI), gli Ostlander (guerrieri nordici dalla pelle chiara ed i capelli biondi o rossi provenienti dal 500 DI) e gli Ierendiani (umani di stirpe Thyatiana ed halfling occidentali, risalenti al 700 DI o giù di lì).

Tuttavia, queste razze (ad eccezione degli halfling) si sono mescolate insieme nel corso dei secoli e ne hanno aggiunte delle altre alle loro fila. Alcuni Azcani catturati che non sono fedeli al loro malvagio impero si sono uniti alle fila dei pirati. Così hanno fatto anche dei caparbi mercenari Mileniani. Ed anche gli schiavi catturati ad entrambi gli imperi si sono uniti ai pirati, specialmente Tanagoro, Nithiani e Neathar.

I Pirati della Filibusta hanno la loro distintiva uniforme nazionale che si è evoluta nel corso dei secoli. I pirati in attività, sia uomini che donne, indossano pantaloni stretti che arrivano fino al polpaccio; questi solitamente sono blu, marrone chiaro o di qualche altro colore appariscente. Indossano giubbe leggere, a manica corta o a manica lunga, spesso con il collo a V e molto larghe, che solitamente sono di colori luminosi o a righe.

Le calzature variano notevolmente: alcuni pirati indossano ciabatte senza calze, altri indossano scarpe con calze fino al ginocchio, mentre altri ancora

indossano stivali leggeri alti fino al ginocchio, spesso con dei risvolti da spaccone che scendono giù dalla parte superiore dello stivale. La maggior parte dei pirati aggiungono all'abbigliamento una fascia alla vita, solitamente molto vistosa e dai colori vivaci (qualcuno potrebbe dire audace) diversa da quella della giubba.

A questi elementi fondamentali, i pirati aggiungono molte decorazioni. Alcuni, uomini e donne, portano orecchini, copricapi che variano dalle fasce per capelli alle semplici sciarpe legate intorno alle loro teste per capriccio, cappelli a tre punte. Gli ufficiali dei pirati potrebbero indossare dei mantelli, ma solo nei climi più freddi o se stanno cercando di impressionare qualcuno. I re dei pirati spesso indossano camicie increspate e lunghe giacche azzurre o rosse.

Non c'è uno stile di capelli ricorrente tra i Pirati della Filibusta. Sia tra i pirati maschi che tra quelli femmine i capelli, sia lunghi che corti, sono abbastanza comuni. I pirati maschi tendono ad avere i peli sulla faccia, da piccoli e vivaci baffetti a barbe e baffi formidabili.

A causa delle ferite che i pirati riportano nel corso delle loro vite violente, molti di loro hanno toppe da pirata sull'occhio, gambe di legno o uncini al posto delle mani.

A bordo delle navi, i pirati che non sono ufficiali portano solo delle armi celate, di solito dei coltelli tenuti all'interno di foderi. Gli ufficiali indossano sempre delle cinture con le armi.

Quando si preparano per l'azione, tutti i pirati indossano cinture o baltei per le armi, ai quali vi è appesa almeno una spada; alcuni hanno due o più spade o una bandoliera piena di pugnali. I Pirati della Filibusta maghi sono noti per essere equipaggiati con cinture ove rinfoderare le loro bacchette più distruttive.

Durante la navigazione, i Pirati della Filibusta indossano armature di cuoio o non ne indossano alcuna; alcuni portano degli scudi. Sulla terraferma potrebbero indossare armature più pesanti.

Le persone che vivono nelle comunità piratesche, ma senza essere dei pirati, indossano un abbigliamento simile. Solitamente, le donne che non sono dei pirati indossano delle gonne al posto dei pantaloni, ma hanno delle preferenze simili per i vestiti luminosi e colorati.

La lingua comune utilizzata dai Pirati della Filibusta è il Thyatiano, ma negli ultimi secoli è stata rimpiazzata dal Neathar - un grezzo e duro dialetto Neathar integrato da termini pirateschi presi in prestito da altre lingue. Le altre lingue comunemente presenti nelle isole sono il Traldar, l'Ostlander e l'*hin* (halfing).

Costumi

Per antica tradizione, i Pirati della Filibusta sono audaci, chiassosi, rumorosi, energici ed *allegri**. Naturalmente, non sembrano così tanto allegri quando strofinano i ponti o svolgono gli ordinari lavori da marinai. Tuttavia, in altre occasioni, le loro vite sono piene di allegre spacconate. I loro attacchi di pirateria sono questioni convulse, beffarde, vivaci, ricche di fendenti di spada, ove ogni pirata si sforza di superare i propri limiti nella gesta e nello stile. Durante le loro feste, quando riempiono le taverne dei porti delle proprie città, spendono generosamente

denari e tesori, bevono una quantità smodata di alcolici e si sfrenano in ogni genere di esibizioni di volte ad osannarsi. Ovviamente, vivono per quei momenti.

I Mari dei Pirati della Filibusta non sono una nazione unificata. Anche se tutte le città condividono i costumi e la storia, anche se le navi che provengono da un porto possono generalmente trovare un porto sicuro in qualsiasi altro porto, queste città non hanno uno stesso governo. Di tanto in tanto, i pirati di una città potrebbero saccheggiare un'altra città che non gli vada a genio, ma quando salpano non si lasciano alle spalle una guarnigione o dei governanti; tutto questo non fa parte della pirateria.

Stranamente, i Pirati della Filibusta sembrano tutti avvocati autodidatti e gli accordi di ogni sorta stipulati tra i pirati hanno la forma di complicati contratti scritti o verbali. Quando i pirati si uniscono ad una nave pirata firmano i loro accordi, un documento formale che stabilisce quali sono le responsabilità della ciurma, quali quelle degli ufficiali, come verranno divisi tutti i tesori presi e così via. Quando un terribile accetta di svolgere un compito per un altro, si accordano sul prezzo, sulla scadenza dell'accordo e su come individuare eventuali danni reciproci se una delle due parti contravviene all'accordo ed a redigere un contratto verbale in presenza di testimoni.

La maggior parte dei pirati sono uomini. Discendenti di superstiziosi marinai del mondo esterno, la maggior parte di essi crede che navigare con una donna a bordo porti tanta, tanta sfortuna. E poiché la loro società ruota attorno ai pirati, le donne tendono ad essere cittadini di seconda classe in questa terra.

Tuttavia, alcune donne tendono a ribaltare i pronostici. Pochissimi capitani pirata maschi navigheranno con una femmina all'interno della loro ciurma. Vi sono tre o quattro capitani di navi femmine che solcano i mari ed una di loro ha una ciurma composta da tutte donne.

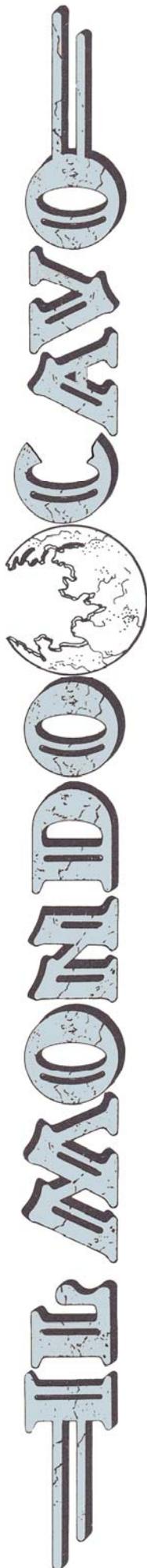
In mezzo ai Pirati della Filibusta possono essere trovati dei devoti di quasi tutti gli Immortali elencati nel capitolo *Immortali*. A causa degli sfondi etnici dei Pirati della Filibusta, i principali Immortali seguiti sono Halav, Petra, Zirchev, Odino, Thor, Frey, Freyja e Vanya. Tuttavia, i Mari dei Pirati della Filibusta furono "creati" dall'Immortale Koroticku l'Imbroglione e questi ha tanti adoratori tanto quanto gli altri Immortali.

I Pirati della Filibusta utilizzano due principali tipologie di vascelli pirata: navi a vela grandi e galee da guerra.

La maggior parte dei vascelli dei Pirati della Filibusta sono delle galee da guerra. Questi vascelli sono più adatti per attaccare navi di piccole dimensioni o per compiere attacchi di terra sulle città costiere.

Tuttavia, vi sono anche molte navi a vela grandi, costruite in base a progetti Ierendiani. I loro capitani rappresentano la nobiltà della cultura pirata e le loro gesta divengono leggende tra i pirati.

I pirati non sono stupidi. Una nave pirata non attaccherà mai un bersaglio che sembri più forte di quello che è. Un capitano pirata non potrà mai sostenere un attacco quando diventerà evidente che i pirati stanno perdendo; faranno manovra e fuggiranno via, ritornando più avanti con i rinforzi.



* ndt. Qui il termine inglese "merry" viene utilizzato nel senso pieno della parola, per descrivere l'allegria, ma, seguendo le scelte compiute nelle altre traduzioni non ufficiali degli Atlanti e dei supplementi di Mystara, anziché tradurre questa cultura piratesca in modo letterale (Gli Allegri Pirati), si è scelto di utilizzare "I Pirati della Filibusta" per una questione di continuità linguistica già adottata in precedenza. Comunque il riferimento agli Allegri Pirati è stato rimarcato con l'utilizzo del corsivo.

Le Città

Tra le comunità di Pirati della Filibusta vi sono:

Arana. Questa è una città piratesca con il minor numero di pirati. Questa città di 7.500 abitanti è la capitale dei cantieri navali dei mari dei Pirati della Filibusta; qui vi sono più industrie navali di qualunque altra comunità ed giustamente rinomata per la qualità del suo artigianato. Arana è ciò che i Pirati della Filibusta hanno di più vicino ad una comunità di grandi lavoratori; in realtà, solo pochi vascelli pirata prendono il mare da questo lontano porto. Tuttavia, il commercio che passa per Arana è abbondante, in quanto i pirati hanno sempre bisogno di nuove navi: oro e tesori si muovono liberamente in questa città come in qualunque altra.

Baraga. Baraga è la "capitale" dei Pirati della Filibusta ed oltre alla città anche l'isola porta il suo nome. Baraga è la città pirata più grande con i suoi 30.000 abitanti. È il fulcro della cultura dei Pirati della Filibusta; qui passano più tesori di qualsiasi altro porto pirata. Le taverne sono più numerose e gli intrattenimenti più sontuosi e costosi. La città è governata dal pirata ormai ritiratosi Necco il Nero e questi è un uomo molto astuto. Necco ha organizzato delle nuove difese per il porto: affilati tronchi temprati piantati sott'acqua ad un'angolazione tale da poter sfondare facilmente gli scafi delle navi degli invasori. Questi pali proteggono tutto tranne uno stretto canale del porto, di modo che solo i marinai che conoscono la loro ubicazione possono entrare nel porto. Il canale sicuro non rappresenta un segreto e non è difficile da trovare, ma Necco ha in serbo un altro segreto per gli invasori: sott'acqua, proprio all'interno del canale sicuro, ha piazzato dei pali su dei paranchi resistenti all'acqua. Quando non vengono utilizzati, si trovano su delle rastrelliere in fondo al porto. Ma se Baraga dovesse far fronte ad una grossa invasione, Necco potrebbe inviare delle squadre di subacquei per far funzionare quelle punte in modo da difendere tutto il porto. Il canale di sicurezza diventerebbe improvvisamente pericoloso come qualunque altro accesso. La stessa città di Baraga è difesa da mura di pietra con baliste sulle torri di guardia.

Floresque. Questa grande città di 5.000 abitanti, la più antica delle città dei Pirati della Filibusta, fu originariamente colonizzata da coloni Traldar; in seguito, l'Immortale Korotiku fece in modo che altre razze di pirati si stabilissero lì, dando inizio al processo di formazione della cultura dei Pirati della Filibusta. Si tratta della comunità dei Pirati della Filibusta più vicina ai Traldar e le sue navi e le sue galee compiono una certa quantità di incursioni lungo la costa Traldar. Il porto di Floresque è protetto da un alto promontorio sul quale si trovano molte macchine d'assedio posizionate per respingere gli invasori e la stessa città è ulteriormente protetta da pesanti mura di pietra.

La Storia nel Mondo Esterno

I Pirati della Filibusta non hanno una storia comune sul mondo esterno. Naturalmente, le culture da cui sono formati sono: i Traldar del 1000 PI, i Thyatiani di 750 anni fa, gli Ostlander del 500 DI e gli Irendiani del 700 DI. Le loro storie individuali possono essere lette nel capitolo *Storia*.

La Storia nel Mondo Cavo

All'incirca nel 1000 PI, nel momento in cui la civiltà Traldar stava collassando sotto il peso degli attacchi degli gnoll, alcuni elementi della cultura Traldar furono spostati nel Mondo Cavo. Furono collocati nella costa occidentale dell'equatore, ove la terra era montuosa fino al mare ed il clima temperato. Presto si diffusero attraverso le terre montuose e si stabilirono su e giù lungo la costa e sulle isole. Molti di questi Traldar intrapresero la vita della pirateria che avevano apprezzato sul mondo esterno.

Intorno al 250 PI, l'Immortale Korotiku ebbe un'idea che lo affascinò. Questi aveva osservato i pirati della razza Thyatiana ed aveva notato delle interessanti somiglianze tra loro ed i pirati Traldar del Mondo Cavo. Avrebbe potuto creare una cultura formata da un miscuglio di tutti i pirati del mondo esterno?

Sebbene i Thyatiani non fossero in alcun modo a rischio di estinzione, Korotiku trasportò diversi villaggi di pirati Thyatiani nelle isole ad ovest delle terre dei Traldar. Una volta che i Thyatiani si adattarono al nuovo ambiente, continuarono la loro vita piratesca, dando vita ad una accesa rivalità con i Traldar ad est. Inoltre, presero ed occuparono alcune città, tra cui Floresque, che era stata delle comunità Traldar, ed avviarono il processo di creazione di una cultura pirata distinta dalle sue culture originarie.

Di tanto in tanto, Korotiku introdusse delle singole navi pirata nei mari dei Pirati della Filibusta ed altre due volte aggiunse degli importanti "blocchi" culturali: pirati Ostlander, quei biondi nordici, nel 500 PI, e pirati Irendiani (sia di discendenza Thyatiana che halfling) nel 700 PI.

Con il permesso degli altri Immortali che avevano realizzato il Mondo Cavo, Korotiku fu in grado di piegare le regole dell'*Incantesimo di Protezione* per permettere a quelle culture di mescolarsi e mantenere solo le loro caratteristiche distintive piratesche. Questo permise ai pirati anche di assimilare le progettazioni di navi migliori di ogni nuova cultura aggiunta ai loro ranghi. Korotiku fu in grado di farlo in quanto nessuna di queste attività mettevano a rischio la cultura Traldar ancora esistente.

Le Relazioni con le Altre Razze

Nel corso degli anni, i Pirati della Filibusta hanno compiuto razzie contro chiunque ove possibile. Occasionalmente, hanno assaltato e saccheggiato le comunità Traldar, ma quella razza guerriera è tosta e spesso preferiscono altri bersagli.

I bersagli più comuni dei Pirati della Filibusta sono le città costiere degli Azcani, ricche di oro, e le città e le spedizioni navali dell'Impero Milenario nell'estremo sud.

Dal momento che sono dei predatori, i Pirati della Filibusta non hanno alleati, solo nemici. Qualunque nazione che abbia delle città sulla costa occidentale

dell'Oceano Atlass può essere annoverata come nemica dei Pirati della Filibusta. L'unica eccezione è rappresentata dai pacifici nativi Makai; i Pirati della Filibusta spesso attraccano nelle paradisiache isole Makai per festeggiare e divertirsi con gli abitanti del posto.

IPNG

Tra i pirati che i PG potrebbero incontrare sulla terraferma o in mare vi sono Emilio Handlebar e Carola la Lottatrice, entrambi famosi capitani di navi.

Emilio Handlebar (Manubrio)

Storia: Emilio, 25 anni, è nato nella città di Floresque ed ha anelato sin dai suoi primi anni ad essere il più grande pirata dei mari. Divenne un mozzo su una nave pirata all'età di 13 anni e da allora ha trascorso più tempo in mare che sulla terraferma.

Personalità: Emilio potrebbe essere, come anche non essere, il più grande capitano pirata di questi luoghi, ma di sicuro è il più vanitoso. Egli è sempre impeccabilmente curato e vestito secondo le mode più ricche e lussureggianti dei pirati. Il suo soprannome deriva dai suoi elaborati baffi a manubrio; questi sono il suo orgoglio e la sua gioia. È convinto di essere irresistibile per le donne e cercherà ogni occasione per dimostrarlo - i PG di sesso femminile in sua compagnia subiranno inevitabilmente i suoi corteggiamenti.

Aspetto: Emilio è alto, scuro e snello. Ha i capelli neri e profondi occhi castani. Il suo grande naso aquilino sporge sopra i suoi elaborati baffi a manubrio. I suoi vestiti sono di ottima fattura e le sue armi numerose; porta una sciabola (spada normale) nella sua cintura ed un fodero con otto coltelli da lancio su una bandoliera.

Note per il DM: Questo pirata è uno spavaldo e ricco re pirata sicuro di sé. Non è più cattivo o più buono di qualunque altro capitano pirata; è solamente più insopportabile.

Nave: La nave di Emilio è la *Corvo Nero*, una nave a vela.

Note di Combattimento: Guerriero di 12° livello; CA 5 (cuoio e bonus della Destrezza); PF 50; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 2 sciabola o pugnale; Danni 1d8+3 (sciabola) o 1d4+1 (pugnale); TS G12; ML 7; AL N. For 13, Int 12, Sag 10, Des 17, Cos 11, Car 14. Lingue: Neathar. Competenze Generali: Conoscenza dell'Oceano Atlass (Int), Cartografia (Int), Navigazione (Int), Professione di Marinaio (Int), Segnalazione (Codici della Bandiera Pirata, Int), Bere (Cos).

Oggetti Magici Posseduti: *Sciabola (spada normale) +2*.

Carola la Lottatrice

Storia: La madre di Carola era una donna Mileniana catturata da una nave mercantile; suo padre era un famoso pirata, Korto il Bruto, che morì dieci anni fa durante un'azione contro una città Traldar. Carola crebbe indipendente e risoluta, una monella nelle strade di Baraga, e realizzò rapidamente che più di ogni altra cosa avrebbe voluto solcare i mari come facevano le sue

controparti maschili. Tuttavia, nessuna nave le avrebbe permesso di salire a bordo come membro della ciurma; se le cose sarebbero andate avanti in quel modo, non avrebbe mai potuto navigare sotto la propria bandiera. Pertanto, si dedicò all'altra sua professione, quella di ladra, ed ebbe molto successo in quella. La sua tattica preferita era quella di attendere il ritorno delle navi cariche di tesori e derubare gli inconsapevoli membri delle loro ciurme quando si recavano nelle taverne e nei bordelli. Per due volte riuscì a guidare delle squadre di ladri contro le navi attraccate nel porto. All'età di 20 anni, aveva accumulato abbastanza ricchezze da potersi ritirare... ma, invece, si comprò una nave a vela, pagò una tombola ad un capitano in pensione per insegnarle il mestiere e per una ciurma che navigasse con lei ed incominciò a vivere la propria ambizione. Determinata a dare prova di sé stessa come pirata, negli ultimi dieci anni è diventata una dei capitani pirata più famosi ed ha ispirato altre donne ad intraprendere quella vita.

Personalità: Carola è affascinata dal sogno irraggiungibile. Se quella professione le fosse stata negata, non avrebbe potuto diventare un capitano pirata. Se esiste una città che nessun altro pirata sia mai stato in grado di saccheggiare, quella diventerà il suo obiettivo; se esiste una nave Mileniana che nessun altro pirata sia stato in grado di catturare, quella diventerà la sua preda. Carola è molto seria, non si è lasciata andare molto ai divertimenti. Non è disposta a sposarsi in quanto i suoi pretendenti hanno insistito perché abbandonasse la vita in mare e pertanto resta sola. Emilio è convinto che lei sia ancora innamorata di lui, un'illusione che la infastidisce parecchio.

Aspetto: Carola è bruna e di altezza media, con degli straordinari occhi azzurri che spesso vengono paragonati al colore del mare. Ha un neo sulla guancia sinistra.

Note per il DM: Il soprannome di Carola deriva dalla sua abilità come lottatrice, che sarà lieta di mostrare a qualsiasi personaggio che faccia dei commenti dispregiativi nei suoi confronti.

Nave: *L'Atto di Fede*, una nave a vela standard.

Note di Combattimento: Ladra di 14° livello; CA 2 (armatura di cuoio e bonus della Destrezza); PF 35; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 stocco (spada normale); Danni 1d8+1; TS L14; ML 10; AL N. For 16, Int 13, Sag 10, Des 18, Cos 12, Car 13. Lingue: Neathar, Mileniano. Competenze Generali: Lottare (For), Conoscenza dell'Oceano Atlass (Int), Tattiche Militari (Int), Professione di Marinaio (Int), Segnalazione (Codici Ladreschi, Int), Segnalazione (Codici della Bandiera Pirata, Int), Acrobatismo (Des), Artista della Fuga (Des), Leadership (Car).

Oggetti Magici Posseduti: *Armatura di Cuoio +2, anello della vista a raggi X*.

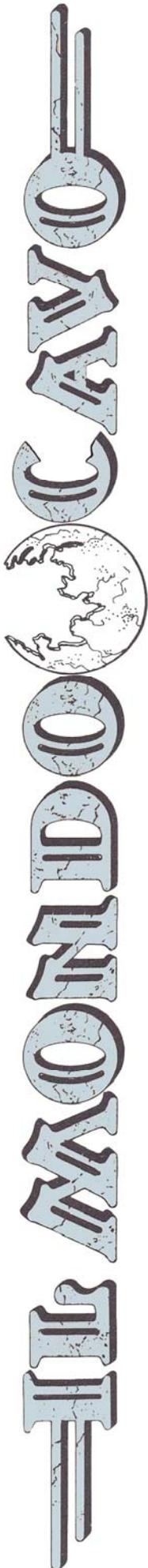
Tipico Membro di una Ciurma Pirata

Note di Combattimento: Guerriero di 1° livello; CA 7 (armatura di cuoio); PF 4; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 spada corta o balestra; Danni 1d6; TS G1; ML 8; AL N.

Vascelli Pirata

Queste sono le tipologie più comuni di vascelli che possono essere trovati nei Mari dei Pirati della





Filibusta.

Galea da Guerra dei Pirati della Filibusta

Velocità di Movimento 18 km/giorno (108 con le vele), oppure 18 metri/round (36 metri con le vele), 300 rematori, 30 marinai, 75 fanti di marina, 150 Punti Scafo, CA 7, Capacità 80.000 mon.

Una balista a prua: CA 4, PF 9, Equipaggio di 4 uomini, Gittata 30/60/90, Danni d10+6, Velocità di Fuoco 1 ogni 2 round.

Un rostro a prua, sotto la linea di galleggiamento: CA -4, PF 50, Danni d6+8.

Nave a Vela dei Pirati della Filibusta

Velocità di Movimento 108 km/giorno, oppure 36 metri/round, 300 rematori, 20 marinai, 50 fanti di marina, 150 Punti Scafo, CA 7, Capacità 300.000 mon.

Due baliste a prua e a poppa: CA 4, PF 9, Equipaggio di 4 uomini, Gittata 30/60/90, Danni d10+6, Velocità di Fuoco 1 ogni 2 round.

Sei catapulte leggere lungo ciascun lato: CA 4, PF 18, Equipaggio di 6 uomini, Gittata 60/75/90 (gittata minima 45), Danni d8+8, Velocità di Fuoco 1 ogni 5 round.

Mostri

I mostri che possono essere trovati nei Mari dei Pirati della Filibusta sono tutti mostri oceanici menzionati nel capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

L'Impero Mileniano

Tecnologia: Età del Ferro.

Stile di Vita: Abitanti di città di una società imperiale; processi politici democratici.

Popolazione: 3.000.000 in numerose città, innumerevoli villaggi e cittadine.

Origine nel Mondo Esterno: Continente Meridionale, circa 100 PI.

Descrizione

L'Impero Mileniano è una civiltà lontana che occupa un lungo tratto delle zone costiere e dei territori interni dell'Oceano Atlante meridionale.

La terra dell'Impero varia dalle foreste tropicali nel nord alle foreste temperate ed alle aperte pianure nel sud; il confine orientale dell'Impero raggiunge una lunga e stretta catena montuosa. Così, ad eccezione del deserto, si possono trovare quasi tutti i tipi di terreno all'interno dei confini dell'Impero Mileniano.

I dinosauri che affliggono tutte le culture umane del Mondo Cavo sono rari all'interno dell'Impero; sono stati in gran parte cacciati via dagli sforzi delle forze armate Mileniane. Tuttavia, non è stato possibile scacciarli completamente; ed i dinosauri vivono nelle montagne ad est ed occasionalmente attraversano le frontiere orientali confinanti con i selvaggi territori dei Tanagoro e dei Jenniti. Pertanto, i dinosauri rappresentano una rara minaccia, ma sono comunque una minaccia.

La terra è costellata di città, cittadine e villaggi dei Mileniani. Tutti questi insediamenti sono protetti da

mura di pietra; nessuno di essi è esposto all'ambiente circostante.

Queste città, come tutte le città umane, sono costituite dalle grandi distese delle case dei poveri: abitazioni per lo più realizzate in legno o con mattoni di fango con tetti con le tegole; tuttavia, l'architettura delle zone della città più ricche è diversa da quella di qualsiasi altra cultura del Mondo Cavo.

I Mileniani costruiscono palazzi ariosi, edifici civili e templi con grandi colonnati composti da grandi colonne di pietra scolpite. Hanno grandi piazze che fungono come luoghi pubblici di riunione. I Mileniani costruiscono delle enormi statue di marmo, avorio ed oro, statue ineguagliabili in tutto il mondo per la loro grazia e per il loro realismo. Anche se la loro architettura monumentale non è così grande come quella dei Nithiani (vedere la sezione dedicata ai Nithiani), i Mileniani sono davvero una razza di costruttori e progettisti.

I Mileniani

I Mileniani superano raramente l'altezza media. Come razza, fanno molta attenzione al corretto esercizio ed alla buona salute, dai giovani agli anziani, e, pertanto, pochi Mileniani sono in sovrappeso o sembrano malaticci.

La maggior parte dei Mileniani hanno carnagioni olivastre e capelli ed occhi castani. Alcuni sono biondi o rossi; gli occhi azzurri sono rari, ma alcuni Mileniani li hanno. Le donne Mileniane portano i capelli lunghi, ma di solito li tengono legati a coda di cavallo o in elaborati chignon. Gli uomini Mileniani portano i capelli corti, spesso ricci; molti hanno barba e baffi o solo la barba. (All'interno del Mondo Cavo, quest'ultimo stile appartiene esclusivamente ai Mileniani.)

Gli uomini Mileniani indossano tuniche di lino a maniche corte lunghe fino alla coscia, cinture e sandali. Per quanto riguarda gli schiavi Mileniani, la loro sarà una tunica malconcia e di un marrone chiaro o bianco senza decorazioni. Tuttavia, con l'aumento della ricchezza aumentano anche le decorazioni. I Mileniani della classe sociale inferiore decorano le loro tuniche con strisce e disegni; i Mileniani della classe media e della classe sociale superiore indossano tuniche dai colori sgargianti, decorate con tutti i tipi di strisce e motivi o con immagini ricamate di animali o mostri.

Le donne Mileniane indossano vesti senza maniche a gonna lunga con le stese combinazioni di colori che rappresentano la loro ricchezza personale.

Nei climi più freddi di solito si indossano mantelli di lana e stivali foderati.

I Mileniani portano un sacco di gioielli, in particolare bracciali e collane; anche il più umile schiavo avrà una collanina di perline a buon mercato.

In tempo di guerra, i Mileniani indossano un'armatura di cuoio molto robusta. Non si tratta dell'armatura di cuoio indossata dalla maggior parte dei popoli: è realizzata con pelle di vacca bollita nella cera per renderla molto dura e per poterla sagomare per conformarsi al corpo del suo indossatore. Questo tipo di armatura è molto più pesante della normale armatura di cuoio ed ha le stesse caratteristiche di una corazza di scaglie: CA 6, ingombro 300 mon. Questa corazza è accompagnata da schinieri e copri avambracci di cuoio. I Mileniani portano anche un grande scudo rotondo che ha un

diametro di circa 1,20 metri; i guerrieri personalizzano i propri scudi disegnandovi nella parte frontale interessanti disegni come le facce di un mostro.

I guerrieri Mileniani portano lance, armi ad asta (picche), spade corte ed archi lunghi. I Mileniani possono utilizzare altre armi, ma queste quattro sono le armi principali utilizzate dai soldati Mileniani.

La lingua di queste genti è il Mileniano. Anche se discende dal Traldar, non è la stessa lingua. Esiste una forma scritta di questa lingua che non è affatto simile alla forma scritta del Traldar.

I Mileniani parlano anche il Neathar, la lingua comune.

Costumi

I Mileniani sono un popolo strano. La loro intera cultura è un labirinto di contraddizioni che le altre razze trovano esasperanti.

I Mileniani hanno un imperatore. (Sarebbe difficile essere un impero senza un imperatore.) Tuttavia, non praticano l'ereditarietà della sovranità: l'Imperatore viene *eletto* tra i nobili eleggibili del Senato, l'altro organo di governo dei Mileniani. Una volta nominato, l'Imperatore non può più essere "fatto decadere dalla sua carica." D'altra parte, un imperatore che trovi l'opposizione dei senatori e della gente farebbe meglio ad abdicare; in caso contrario, si ritroverà inevitabilmente detronizzato e giustiziato da una rivolta popolare.

L'Imperatore stabilisce le politiche dell'Impero: chi odiare, chi aiutare, contro chi scagliare le truppe. Il Senato decide sulle leggi dell'Impero: sui crimini, sui diritti dei cittadini. L'Imperatore può decidere dove inviare le truppe, ma il Senato controlla i bilanci e stabilisce il numero delle truppe *presenti* nell'Impero.

Il Senato elegge l'Imperatore, i Cittadini eleggono i Senatori. Qualunque maschio nato Mileniano che possieda della terra all'interno dell'Impero è un Cittadino dell'Impero Mileniano. Un Senatore resta in carica per sei anni e potrà essere rieletto consecutivamente per tutta la vita se riuscirà a convincere i Cittadini dell'area che rappresenta ad eleggerlo.

I Mileniani non credono ad alcuna sorta di posizione ereditaria; tutti i governanti ed i funzionari della città vengono eletti, di solito con un mandato della durata di sei anni.

I Mileniani nutrono grande rispetto per studiosi, filosofi ed artisti. In una società di uguali, queste tipologie di persone sono un po' "più uguali" degli altri.

Approssimativamente, questa è la gerarchia delle classi sociali tra i Mileniani:

Classi Sociali della Società Mileniana (dalla Più Alta alla Più Bassa)

- L'Imperatore
- Senatori
- Cittadini
- Studiosi/Artigiani
- Funzionari
- Mercanti
- Plebei
- Schiavi

I Mileniani hanno gli schiavi. Molti di loro sono Mileniani, ma in numero maggiore si tratta di guerrieri Tanagoro e Jenniti catturati; pochi di loro sono pirati, Azcani, Traldar e Makai (una tribù Neathar) ed anche Nithiani catturati. Gli schiavi dell'Impero hanno pochi diritti: i loro proprietari non possono ucciderli o tagliargli una mano e gli schiavi hanno pochi oggetti di loro proprietà. Gli schiavi non sono tutti degli umili lavoratori; ad esempio, vi sono degli schiavi studiosi che insegnano ai giovani nobili.

All'interno delle città, la maggior parte degli schiavi saranno nativi Mileniani. Solitamente, gli schiavi di origini straniere vengono tenuti fuori dalle comunità, insieme con altri della loro specie.

I Mileniani mantengono il loro Impero con la forza delle armi, tenendo in riga le comunità più lontane e quelle ribelli. I Mileniani hanno un grande esercito ben equipaggiato. L'elemento più potente del loro esercito è la fanteria: le falangi dei Mileniani, avanzando verso il nemico in ranghi composti con gli scudi serrati e le picche irte in alto, sono uno spettacolo da temere nell'emisfero settentrionale.

I Mileniani hanno anche delle forze di cavalleria, in particolare lungo il confine con i Jenniti amanti dei cavalli ed una marina militare che utilizza galee da guerra. Lo scopo della marina è quello di proteggere le spedizioni navali dai Pirati della Filibusta (cosa che sono parzialmente riusciti a fare) e di mantenere l'ordine nel vasto Impero.

I Mileniani sono notoriamente indipendenti; il loro Impero non ha una forte burocrazia come quella della nazione Azcana. Le singole città eleggono i propri rappresentanti al Senato, ma sono in polemica tra loro. Alcune non credono alla necessità di inviare le loro tasse all'Impero e pensano che possano andare maggiormente d'accordo come città indipendenti e confederazioni, pensano che l'Impero stesso sia appesantito ed inefficiente. Non si tratta di idee nuove; nella storia Mileniana vi sono stati dei periodi in cui vigeva questo tipo di organizzazione.

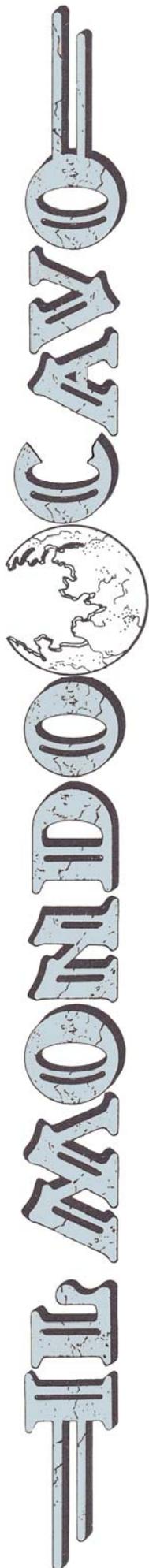
Le donne dell'Impero sono membri di seconda classe sociale. Possono avere delle proprietà personali, ma non possono possedere terre; pertanto, non possono essere considerate dei Cittadini. Non possono portare armi più grandi di un pugnale. Nonostante le restrizioni, spesso le donne hanno un grande potere all'interno della nazione: una donna che non può avere terre, può comunque possedere una grande impresa di spedizioni navali, affittare della terra dai proprietari terrieri maschi, accumulare profitti ed utilizzare il proprio denaro per fare pressione sui Senatori e sugli altri funzionari eletti.

Halav e Petra, gli antichi patroni Immortali dei Traldar, sono anche i patroni Immortali dei Mileniani. I Mileniani non amano gli Immortali Vanya e Colui Che Risplende, che spesso interferiscono nei loro affari nazionali.

Corisa

Corisa, sulla costa, è la capitale dei Mileniani. Questa è una città di 250.000 abitanti.

Le strade di Corisa sono lastricate. I suoi grandi edifici sono costruiti in pietra calcarea bianca, estratta e trasportata all'interno della città. Le sue colonne sono più alte di quelle di qualunque altra città Mileniana; le sue statue sono più belle; i suoi filosofi



sono più saggi. O almeno così credono i suoi abitanti.

La mappa riportata a pagina 70 mostra la città di Corisa. Quelle che seguono sono alcune delle caratteristiche più interessanti delle città:

(1) **L'Acropoli.** Su questa collina pianeggiante di circa 152 metri sorge la residenza dell'Imperatore. Si tratta di uno sfavillante palazzo bianco a tre piani, dal piano superiore è possibile avere un'incredibile vista sull'Oceano Atlans; il suo versante occidentale è fiancheggiato da tre piani di colonne. Nell'Acropoli vi sono anche templi dedicati ad Halav e Petra ed una guarnigione come guardia personale dell'Imperatore. L'intera Acropoli è circondata da mura alte circa 6 metri e larghe circa 4,5 metri.

(2) **L'Agorà.** Questo è il grande centro all'aperto della città di Corisa. Si tratta di un'enorme piazza ove le persone si riuniscono per spettegolare, per discutere delle novità, per rivolgersi alle folle con discorsi e pensieri filosofici, e così via.

(3) **Il Senato.** Questo enorme edificio a tre piani è il centro politico dell'Impero. Un'imponente scalinata conduce dal pianterreno al secondo piano, che è l'ingresso principale per il Senato. All'interno, dell'ampia Camera del Senato, i duecento funzionari eletti discutono delle questioni correnti, approvano le leggi, rappresentano le loro genti e qualche volta minacciano urlando di assassinarsi l'un l'altro. Vi è una balconata, una galleria d'osservazione, sopra ed intorno alla Camera del Senato, ed in alcuni dibattiti sono ammessi anche dei visitatori per osservare. Il resto dell'edificio è occupato dagli uffici dei singoli Senatori e dagli uffici dei funzionari minori.

(4) **Il Teatro.** In questo luogo vengono rappresentate le commedie, i drammi e le tragedie scritte dai drammaturghi Mileniani. Il teatro, un avvallamento scavato direttamente sotto le fondamenta della città, offre 10.000 posti. Durante la settimana di apertura di qualsiasi opera, il teatro è sempre stracolmo alla sua massima capienza, anche se la partecipazione del pubblico scende per le produzioni di scarsa qualità.

(5) **Il Tempio.** La città di Corisa è disseminata di templi. Qui vi sono templi per un sacco di Immortali, non solo per Halav e Petra; se una qualsiasi fascia della popolazione adora un determinato Immortale, potete stare certi che da qualche parte in città vi sia un tempio di quell'Immortale. Tuttavia, solo un edificio sacro viene chiamato semplicemente "Il Tempio." Si tratta del grande edificio vicino ai piedi dell'acropoli: esso è il principale tempio dedicato sia ad Halav che a Petra. La sua sala principale per l'adorazione può contenere 5.000 fedeli ed è gestita da un personale di 500 chierici e 1.000 servitori e schiavi. Le sue pareti sono tappezzate di arazzi e tesori dedicati agli Immortali e la sua sala principale è dominata dalle statue di Halav e Petra seduti su dei troni adiacenti di fronte al pubblico. Le statue sedute sono alte circa 12 metri, sono realizzate in pietra calcarea dipinta con delle tonalità naturali; la corazza di scaglie di "bronzo" di Halav è realmente placcata d'oro, così come lo scintillante abito dorato di Petra.

(6) **Il Porto.** L'enorme porto di Corisa è in parte naturale ed in parte artificiale. I promontori, protetti da mura di 6 metri, sono artificiali, costruiti nel corso degli anni da imperatori ambiziosi. L'unica entrata del porto è custodita da una robusta catena di anelli di bronzo massiccio: normalmente viene tenuta sul fondale dell'acqua per consentire alle navi di passare, mentre viene sollevata quando la città deve

difendersi dalle navi degli invasori. Le mura del porto dispongono di numerose torri, ciascuna sormontata da una catapulta pesante e da due baliste.

Le Altre Città

Le altre città importanti dell'Impero sono:

Demtor. Questa città dell'entroterra è la capitale del grano dell'Impero: le praterie intorno a Demtor forniscono circa il 30% di tutto il grano coltivato nel paese. Il governatorato di Demtor è una posizione di potere ed è sempre accompagnato da grande ricchezza.

Dophius. Questa città di 50.000 abitanti sorveglia il grande Fiume Tythus: la guarnigione di Dophius composta da 3.000 uomini ha l'incarico di spostarsi su e giù per il fiume, scoraggiare il traffico fluviale ed il contrabbando di merci non tassate.

Laroun. Questa città meridionale di 100.000 abitanti è una comunità di mare ben famosa nell'Impero per le sue biblioteche e per i suoi studiosi. La guarnigione di 7.500 uomini di stanza qui è la più grande così a sud nell'Impero ed è incaricata di mantenere in linea con le leggi dell'Impero le città meridionali più lontane. Laroun si trova abbastanza lontana nel sud da non avere problemi con i le incursioni dei dinosauri.

Pelai. Questa città di 20.000 abitanti è un focolaio di intrighi. È la più grande città Mileniana di qualsiasi dimensione nel lontano sud, il centro dei ribelli clandestini che cercano di distruggere l'Impero, di scomporlo in un insieme di singole città o di città confederate. Qui il clima è più freddo. Il mezzo di sostentamento principale è la pesca.

Tyrnus. Questa città di 150.000 abitanti è la seconda città più grande dell'Impero. Sita sulla costa, circondata da fitte foreste, è il centro dell'Impero per la lavorazione del legno e del trasporto dei tronchi. La sua marina militare, composta da 5.000 uomini, ha l'incarico di ostacolare i Pirati della Filibusta e le scorrerie dei pirati Traldar, ma non ha avuto molto successo nel corso dei secoli; di conseguenza, i comandanti della guarnigione navale vengono nominati e licenziati (e talvolta mandati sotto corte marziale) dall'Imperatore con deprimente regolarità.

La Storia nel Mondo Esterno

Un migliaio di anni fa PI, nella terra ora chiamata Karameikos, prosperava un popolo di guerrieri di nome Traldar. Questi uomini erano una cultura dell'Età del Bronzo di regni indipendenti ed erano molto appassionati di guerra e di battaglie epiche.

Questi uomini combatterono il loro ultimo scontro epico quando una famelica orda di gnoll invase la loro terra ed iniziò a distruggere sistematicamente la nazione dei Traldar.

All'inizio di questa guerra, le diverse città Traldar reagirono in modi differenti. Alcune furono rapidamente cancellate dagli invasori. Alcune, guidate da Re Halav di Luln, iniziarono ad unirsi insieme ed a combattere una guerra di difesa.

Una città reagì fuggendo in massa. Marilenev, una città costiera nell'area che successivamente divenne Specularum, era governata da un certo Re Milen che aveva pensato a lungo di colonizzare il Continente Meridionale. Quando si convinse - erroneamente - che gli gnoll avrebbero spazzato via tutti gli esseri umani delle terre dei Traldar, guidò un massiccio

esodo, con quasi tutta la popolazione di Marilenev, affrontando il Mare del Terrore con una lacera flottiglia di imbarcazioni inadeguate.

Tuttavia, dopo questo inizio di cattivo auspicio, le cose migliorarono per i Traldar. I sopravvissuti, approssimativamente il 70% di coloro che erano partiti, raggiunsero il Continente Meridionale e forgiarono la loro nazione nella lontana entroterra, all'interno delle fitte foreste che gli ricordavano le terre Traldar. Lì iniziarono a plasmare una nuova nazione, la nazione chiamata Milenia... e più tardi l'Impero Mileniano.

Lentamente e sistematicamente, i Mileniani conquistarono ed assorbirono le tribù umane circostanti - per lo più discendenti dalla pelle chiara dei Neathar ed alcuni discendenti dalla pelle più scura dei lontani degli uomini Oltechi. Nel corso dei secoli, questo portò ad una carnagione dalla leggera tonalità olivastrea e dai capelli castani comune alla maggior parte dei Mileniani odierni.

Alcune delle tribù circostanti che resistettero alla conquista erano gli antenati dei Thyatiani e degli Hinterlander (per saperne di più su queste razze, vedere il set in scatola **L'Alba degli Imperatori**). Nel 600 PI, i Thyatiani, i Kerendani e gli Hattiani decisero che ne avevano abbastanza: abbandonarono le loro patrie a quegli invasori meglio organizzati ed intrapresero una spedizione coloniale nel nord. Allo stesso modo, altre tribù, che non sarebbero state assimilate, furono spinte in tutte le direzioni in quanto i Mileniani consolidarono le proprie posizioni nel continente meridionale.

Nel corso dei secoli, la lingua e la cultura dei Mileniani divennero gradualmente diverse da quelle dei Traldar. I Mileniani svilupparono armi di ferro, anche se mantennero la maggior parte delle tipologie delle armi tradizionali (spade corte, lance, ecc...) che avevano reso grandi i Traldar. Passarono alle armature di cuoio bollito (cuoio bollito nella cera) invece che di bronzo, ma mantennero la stessa configurazione di base dell'armatura Traldar: corazza, elmo, schinieri e copri avambracci... Così, 800 anni dopo aver lasciato le terre Traldar, erano una cultura diversa, ma ancora molto somigliante a quella Traldar.

Da questo momento, le cose non andarono tutte bene per l'Impero. Un Imperatore particolarmente corrotto riuscì a manipolare i voti regionali, riunì uno ad uno i suoi Senatori, oppresse le città e le colonie più distanti in modo ancora più feroce della norma dei Mileniani e garantì la trasmissione della corona imperiale a suo figlio, un po' una violazione dei principi democratici dei Mileniani. La corruzione della sua dinastia indebolì l'Impero, in quanto la classe dirigente divenne indolente e decadente, non interessata a governare in modo equo l'Impero, interessata solo alla propria gratificazione. Sempre più spesso, le primitive tribù che una volta erano state costrette a fuggire stavano facendo ritorno nelle loro patrie, saccheggiando e distruggendo le comunità Mileniane.

Nel 100 PI, la situazione era grave. L'Impero si trovava sotto il quasi costante assedio delle tribù più primitive e dei dissidenti incompetenti furono incaricati di occuparsi praticamente di ogni aspetto militare e governativo. Essi pregarono per ottenere aiuto dagli Immortali, ma gli Immortali Halav e Petra erano arrabbiati perché i Mileniani avevano ignorato le loro linee guida per secoli e non li

avrebbero aiutati.

Invece di aiutarli, Halav e Petra scelsero con attenzione diverse migliaia di Mileniani - giovani e persone in salute o anziani e saggi, ma senza dissidenti né corrotti - e li trasferirono nel Mondo Cavo. Nel giro di 50 anni, privata dei suoi unici difensori forti e risoluti, la città di Milenia cadde per mano delle tribù che aveva sprezzantemente allontanato.

La Storia nel Mondo Cavo

All'interno del Mondo Cavo, i Mileniani proliferarono ed iniziarono a diffondersi in tutto il litorale costiero dell'emisfero meridionale.

Tornarono ai principi democratici dei secoli precedenti ed istituirono un forte governo centrale composto da Cittadini eletti. Scacciarono i Jenniti che occupavano le pianure meridionali e costituirono dei forti contro i possenti guerrieri Tanagoro nel nord-est.

I Mileniani intrapresero un programma di sterminio dei dinosauri che, nel corso dei secoli, limitò fortemente il numero degli enormi lucertoloni nelle loro terre.

Anche se si trovarono ad affrontare le intrusioni da est e la pirateria dal nord, i Mileniani, nel giro di pochi secoli, si trasformarono in un impero molto forte; anche oggi i loro confini sono in espansione ed i Mileniani (come gli Azcani nel lontano nord) pensano che, in definitiva, un giorno dovranno governare l'intero Mondo Cavo.

Le Relazioni con le Altre Razze

I Mileniani sono nemici dei Tanagoro e dei Jenniti.

Meno frequentemente, hanno scontri con i più lontani Nithiani; anche se sono divisi tra loro da grandi distanze, le due culture si disprezzano a vicenda a vista.

Quando i loro rapporti sono migliori, si scambiano ambasciatori svegli come grilli che riescono a celare i loro insulti nella lingua più delicata e ad offrire doni che in qualche modo risultano solo un po' offensivi. Se l'imperatore Mileniano non riesce ad imparare ad andare a cavallo, il faraone Nithiano gli donerà una magnifica statua dell'imperatore in groppa ad un cavallo; se i figli del faraone Nithiano sono sempre femmine, l'imperatore Mileniano gli donerà un magnifico libro rilegato contenente la storia di un eroe e dei suoi numerosi figli maschi.

Mentre quando le relazioni sono ai minimi storici, la fanteria e la cavalleria dei Mileniani marcia attraverso le pianure orientali, spesso attaccando i Jenniti ed i Tanagoro durante l'attraversamento, per scontrarsi con la fanteria ed i carri dei Nithiani. Spesso ne nascono ballate e poemi epici da ambo le parti che affermano di aver vinto tutti gli scontri.

I Mileniani sono anche nemici dei Pirati della Filibusta che li vessano continuamente. Sono anche occasionali nemici ed occasionali partner commerciali dei Traldar, per i quali nutrono maggiore rispetto.

I Mileniani non hanno mai scoperto i Kubitti.

I PNG

L'Imperatore dei Mileniani viene chiamato Adronius.





Città di Corisa

Scala: 1 centimetro = circa 96 metri

I PG, a meno che non siano di livello molto alto, saranno degli ambasciatori di qualche altra nazione, oppure svolgeranno qualche impresa straordinaria all'interno dell'Impero e, di conseguenza, difficilmente riusciranno ad incontrarlo.

Vanassius, una giovane guida della città di Corisa (anche se è possibile metterlo in una qualsiasi altra città dove desiderate che i PG lo incontrino), è un PNG che avranno maggiori probabilità di incontrare.

L'Imperatore Adronius

Storia: Adronius, 50 anni, fu nominato Imperatore all'età di 35 anni. Naturalmente, non aveva alcuna relazione stretta con l'imperatore precedente. È stato Senatore da quando aveva 30 anni, e, prima di allora, è stato un ufficiale militare ed un prospero proprietario terriero; egli rappresenta il massimo della classe dirigente Mileniana. Anche se è stato un ufficiale, Adronius non ha molto di un guerriero; è molto più interessato a costruire strade, dighe, edifici pubblici e statue di sé stesso.

Personalità: Adronius sogna di essere un musicista e trascorre la maggior parte del suo tempo libero a scrivere e suonare nuove canzoni per liuto. Sfortunatamente, non è molto bravo; al massimo le sue canzoni sono mediocri, terribili nei casi peggiori. In maniera ancora più sfortunata, si ostina a voler ascoltare delle recensioni brutalmente oneste e sembra accettare le critiche di buona grazia... ma in seguito nutrirà sempre dei pregiudizi nei confronti di coloro che gli impartiranno delle brutte critiche e potrebbe rovinare le loro carriere... o inviare degli scagnozzi per pestare quelle persone come piccola vendetta. Tuttavia, l'assassino va un po' oltre la sua consueta gamma di risposte.

Aspetto: Adronius è di altezza leggermente inferiore alla media e, forse, una decina di chilogrammi scarsi in sovrappeso, che tenta di nascondere attraverso un'abile vestizione. Per nascondere il suo peso indossa abiti con un sacco di colori vivaci, con strisce perpendicolari e porta un sacco di gioielli per distrarre gli occhi. Ha un portamento nobile ed è un ottimo oratore.

Note per il DM: Uno dei suoi piani di costruzione più ambiziosi è quello di costruire una diga per far defluire i fiumi che scendono ad est dalle montagne orientali; ciò potrebbe comportare il prosciugamento delle pianure dei Jenniti con relativo loro indebolimento. Si potrebbe facilmente pianificare un'avventura ove i PG debbano aiutare i Jenniti contro i costruttori della diga e la guarnigione a loro protezione, o aiutare i Mileniani a respingere gli assalti dei Jenniti contro la loro diga in costruzione.

Note di Combattimento: Guerriero di 4° livello; CA 3 (3 con armatura e scudo); PF 20; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 spada corta; Danni 1d6+3; TS G4; ML 5; AL N. For 13, Int 12, Sag 15, Des 10, Cos 11, Car 14. Lingue: Mileniano, Neathar. Competenze Generali: Tattiche Militari (Int), Cavalcare (Des), Recitare (Car), Leadership (Car).

Oggetti Magici Posseduti: Spada corta +2, corazza di scaglie (Mileniana) +2.

Vanassius la Guida

Storia: Vanassius ha 13 anni, è un giovane orfano

che vaga per le strade di Corisa in cerca di elemosina, di possibili bersagli per un piccolo furto, o di ricchi visitatori che potrebbero aver bisogno di una guida.

Personalità: Vanassius è un cospiratore, ma potrebbe essere molto fedele ad una persona o ad un gruppo di persone che gli abbiano mostrato un po' di considerazione e fiducia: che se ne renda conto o meno, egli sta cercando una figura paterna per rimpiazzare la famiglia che perse molto tempo fa.

Aspetto: Vanassius è un po' al di sotto dell'altezza media ed è secco come un chiodo. I suoi capelli ed i suoi occhi sono castani; la sua tunica è marrone chiara e sporca, la sua cintura un pezzo di corda annodata. Gira a piedi nudi. Anche se non si nota, Vanassius ha un coltello in una guaina nascosta all'interno della sua tunica e sa come usarlo.

Note per il DM: Vanassius rappresenta la guida perfetta per i PG stranieri che vengono a Corisa (o in qualunque città giungano prima). Egli può mostrar loro i vicoli ed i negozi nascosti della sua città e sa qualcosa sulle fogne e sulle catacombe sotterranee.

Note di Combattimento: Ladro di 1° livello; CA 7; PF 4; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 coltello; Danni 1d4; TS L1; ML 9; AL N. For 11, Int 15, Sag 12, Des 17, Cos 12, Car 13. Lingue: Mileniano, Neathar. Competenze Generali: Nascondersi (Int), Conoscenza (della Propria Città, Int), Leggere le Labbra (Int), Acrobatismo (Des), Prontezza (Des), uno slot competenza non utilizzato.

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Guardie d'Elite

Queste guardie d'elite proteggono l'Imperatore e la sua famiglia; molte di esse vengono assegnate per proteggere importanti funzionari ed ambasciatori Mileniani presso le altre nazioni.

Note di Combattimento: Guerrieri di 8° livello; CA 5; PF 40; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 picca, arco lungo o spada corta; Danni 1d10+2 (picca, bonus aggiuntivo derivante dalla Compensazione Speciale), 1d6* (arco lungo), 1d6+1 (spada corta); TS G8; ML 10; AL L.

Tipici Guerrieri Mileniani

Note di Combattimento: Guerrieri di 1° livello; CA 5; PF 8; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 picca, arco lungo o spada corta; Danni 1d10+1 (picca, bonus al danno derivante dalla Compensazione Speciale), 1d6* (arco lungo), 1d6 (spada corta); TS G1; ML 8; AL N.

* ndt. Come al solito, il danno relativo all'arco lungo riportato nella versione originale in inglese di 1d8 è chiaramente errato e pertanto anche in questo caso è stato corretto con 1d6.

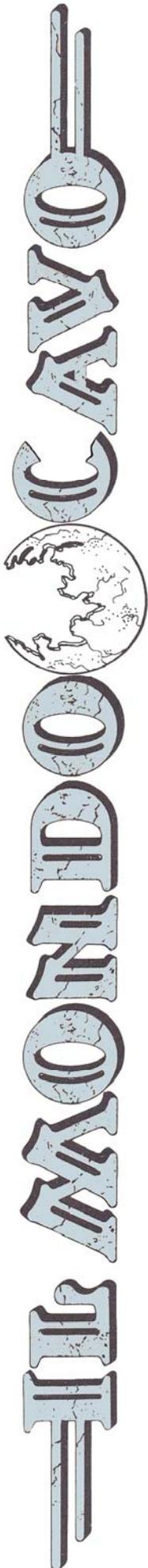
Navi Mileniane

I Mileniani navigano soprattutto sulle galee. La marina militare dispone di galee da guerra munite di rostro, mentre la maggior parte delle spedizioni navali vengono effettuate con delle galee mercantili.

Galea da Guerra Mileniana

Velocità di Movimento 18 km/giorno (108 con le





vele), oppure 18 metri/round (36 metri con le vele), 300 rematori, 30 marinai, 75 fanti di marina, 150 Punti Scafo, CA 7, Capacità 80.000 mon.

Una balista a prua: CA 4, PF 9, Equipaggio di 4 uomini, Gittata 30/60/90, Danni 1d10+6, Velocità di Fuoco 1 ogni 2 round.

Un rostro a prua, sotto la linea di galleggiamento: CA -4, PF 50, Danni 1d6+8.

Galea Mercantile Mileniana

Velocità di Movimento 27 km/giorno (108 con le vele), oppure 27 metri/round (36 metri con le vele), 180 rematori, 20 marinai, 50 fanti di marina, 120 Punti Scafo, CA 7, Capacità 60.000 mon.

L'Impero Nithiano

Tecnologia: Età del Ferro.

Stile di Vita: Abitanti di città costruttori di monumenti.

Popolazione: 4.000.000 sparsi in numerose città, cittadine e villaggi su e giù lungo il Fiume Nithia.

Origine nel Mondo Esterno: Continente Settentrionale, Ylaruam occidentale di oggi, circa 500 PI.

Descrizione

La Terra di Nithia è la nazione più lunga e più sottile di tutto il Mondo Cavo... proprio come lo era nel mondo esterno. La nazione occupa alcuni chilometri di terra su entrambe le sponde del Nithia, un ampio e prolifico fiume che scorre per migliaia di chilometri da sud verso nord, sfociando all'interno di un enorme lago che i Nithiani chiamano Lago Menkor.

Su entrambi i lati del fiume vi è il deserto - un deserto ostile, sabbioso, soleggiato e ventoso. La stessa valle del fiume è lussureggiante, spesso coltivata con campi di grano, fagioli, palme da datteri ed altre colture; nelle praterie pascola il bestiame.

A nord, il Fiume Nithia si dirama in diversi fiumi minori e questa regione è un'area fertile molto più vasta.

La terra è protetta dalla maggior parte dei dinosauri del Mondo Cavo dalla sua conformazione geografica. Il deserto ad est e ad ovest scoraggia chiunque, tranne le lucertole più robuste; le fortificazioni a sud e a nord proteggono la terra dai mostri che si intrufolano da lì. Tuttavia, a volte la terra viene assalita da mostri più innaturali - come sfingi, uomini scorpione ed altri.

Qui il clima è immutabile ed eterno. Sotto un sole di mezzogiorno sempre splendente, il cielo è sempre limpido e l'aria sempre calda. Una volta all'anno, con una cadenza regolare stabilita dall'Immortale Ordana, il Fiume Nithia si ingrossa per diverse settimane, inondando la pianura della valle con abbondante fango alluvionale; si tratta di un'alluvione annuale, che più delle maestose rivoluzioni dei Continenti Fluttuanti, fa capire ai plebei Nithiani l'arrivo di un altro anno.

Qui il legno è molto richiesto, la maggior parte di viene recuperato dalle foreste montagnose sulle coste occidentali del Lago Menkor; la maggior parte degli edifici di Nithia sono realizzati con mattoni di fango essiccati al sole e pietra.

Le dimore dei plebei Nithiani sono ciò che ci si aspetterebbe da questa terra: muri realizzati con mattoni di fango e tetti di paglia. Tuttavia, le abitazioni dei ricchi ed i monumenti da essi eretti, sono diversi da quelli visti in qualsiasi altro posto del Mondo Cavo.

I palazzi si trovano all'interno di complessi murati che vengono pesantemente irrigati e sono verdi lussureggianti. L'edificio del palazzo principale è una larga costruzione di pietra che si estende irregolarmente, costituito da un unico piano alto in molte sue parti, più alto al centro, ove si trova il grande salone/sala di ricevimento; questo salone è composto da due o tre piani. Il pavimento del palazzo è intarsiato con ricche pietre e mosaici; enormi statue degli Immortali e dei governanti del paese (del passato e del presente) sono allineate lungo le pareti. La parte frontale del palazzo presenta una linea di colonne, non così platealmente scolpite come le colonne dei Mileniani, ma spesso con un diametro molto più grande e più massicce. Gli altri edifici all'interno del complesso comprendono le lunghe e basse abitazioni dei lavoratori, le scuderie, i verdi giardini (spesso dotati di piscine o laghetti artificiali), templi e santuari minori, silo per cereali e persino delle piccole case separate per i funzionari minori.

I templi sono delle lunghe ed alti. I tetti vengono tenuti su da numerose colonne ravvicinate, di cui molte puramente decorative; anche qui vi sono statue degli Immortali.

I Nithiani erigono statue ed obelischi in tutta la nazione. Realizzate interamente in pietra, alcune statue raggiungono una trentina di metri di altezza; gli obelischi possono essere anche più alti. Le loro statue recano i volti dei loro grandi faraoni (re) ed eroi, o di patroni Immortali; alcune sono mostri, come ad esempio la fenice.

E poi, naturalmente, vi sono le piramidi per le quali le terre Nithiane sono meglio ricordate. Costruite solitamente al di fuori delle città, queste sono delle enormi tombe ove vengono messi a riposare i più grandi e più ricchi sovrani Nithiani. A differenza delle piramidi degli Azzani, queste hanno i lati più lisci, non disposti in gradoni distinti; hanno l'apice appuntito, non troncato e coperto da un santuario clericale; e sono dei luoghi di sepoltura, non dei templi per i fedeli. Al loro interno vi sono stanze del tesoro e trappole mortali; al loro esterno vi sono guardie che impediscono agli instancabili tombaroli di saccheggiare le tombe.

(A proposito, non tutte le tombe Nithiane sono delle piramidi. Alcune vengono costruite come delle piccole case senza ingressi. Altre sono dei complessi labirintici costruiti sottoterra, talvolta nel lontano deserto Nithiano.)

I Nithiani

I Nithiani sono un popolo piccolo dalla pelle e dai capelli scuri; la tonalità della loro pelle è più scura rispetto a quella dei Mileniani dalla carnagione olivastro. Le donne portano i capelli lunghi, spesso disposti in elaborate acconciature; gli uomini li portano corti e raramente hanno barba o baffi.

I lavoratori maschi plebei e gli schiavi non indossano nient'altro che un perizoma. Le lavoratrici femmine e le schiave indossano un semplice abito di lino senza maniche. Alcuni schiavi di palazzo,

maschi come anche femmine, non indossano nient'altro che una cintura.

Le classi più ricche dei Nithiani indossano indumenti simili - ma di tessuto decisamente migliore, lino o cotone talmente puro da apparire diafano, o tinto con una varietà di bei colori. Queste persone indossano anche un'immensa quantità di gioielli d'oro: elaborate collane di anelli d'oro infilati su un cordino o realizzate con numerose file di piastre d'oro intarsiate di gemme, braccialetti e cavigliere incisi, orecchini pendenti, copricapi, cinture... se si tratta di un oggetto decorativo realizzato con materiali preziosi, i ricchi Nithiani lo indosseranno.

I soldati Nithiani indossano lunghe armature di scaglie e portano armi come lance, strane spade ricurve a forma di falce ed archi lunghi; portano scudi rettangolari. Il grande esercito Nithiano è composto per lo più da fanteria, anche se vi sono alcune divisioni di carri. Alcuni Nithiani sanno andare a cavallo, ma non lo fanno all'interno dell'esercito; quasi tutti i cavalieri Nithiani sono messaggeri. I Nithiani mantengono solamente una marina militare simbolica; non amano il mare (neanche i grandi laghi come il Lago Menkor).

La lingua di queste genti è chiamata Nithiano. Di questa lingua esiste una forma scritta che è uguale alla lingua scritta utilizzata dagli Hutaaka; se un personaggio può leggere il Nithiano, può leggere anche l'Hutaakano, anche se non può parlare quest'ultima lingua.

I Nithiani parlano anche il Neathar, la lingua comune.

Costumi

Proprio come i Nithiani che pensano che i Mileniani siano strani, anche i Mileniani pensano lo stesso di loro.

Tra i Nithiani, il Faraone (re) e la sua moglie principale, la regina, sono sempre chierici. Solo i chierici possono diventare governanti di questa terra. (Le mogli secondarie del Faraone non devono essere delle chieriche.) Questo significa che i Faraoni sono padri di un maggior numero di figli con la speranza che uno o più di loro saranno abbastanza saggi da poter diventare dei chierici; di conseguenza, ogni Faraone ha tantissimi fratelli da assegnare ai diversi posti governativi all'interno della terra di Nithia.

Un'antica legge Nithiana decreta che, a meno che non vengano uccisi troppo presto nel corso delle loro vite, i governanti devono (quando raggiungono il 36° livello) intraprendere il Sentiero della Dinastia, cercando l'Immortalità nella Sfera del Tempo. Pertanto, i Faraoni che hanno raggiunto l'apice della saggezza personale (il livello più alto di esperienza) abdicano sempre e scompaiono nei loro Sentieri.

Le Regine Nithiane potrebbero diventare Faraoni a tutti gli effetti. Si tratta di una cosa insolita; i Nithiani preferiscono che il sovrano in capo sia maschio. Tuttavia, un candidato donna forte potrebbe essere scelto al posto di un maschio debole.

Nel Mondo Cavo i Faraoni sono considerati come i rappresentanti personali degli Immortali. Quasi tutti sono chierici di Rathanos o di Pflarr e pertanto sono i rappresentanti degli Immortali. Tuttavia, questo non vuol dire che essi svolgano le loro mansioni senza alcun accenno di interesse personale; essi obbediscono agli Immortali, ma interpretano anche i

comandi degli Immortali in modi tali da poterne trarre profitto e compiere dei passi avanti per sé stessi. Inoltre, i loro patroni Immortali pongono loro poche richieste; di conseguenza, i Faraoni hanno pochissimi fattori diversi dall'interesse e dall'etica personale per motivarsi.

Gli interessi clericali dominano le vite dei Nithiani. Le pesanti tasse in oro e grano riempiono le casse ed i magazzini dei templi. La dottrina della religione Nithiana, che afferma che coloro che sono amati dagli Immortali ritorneranno dalla morte in un giorno lontano per rioccupare i loro corpi e riprendere i loro beni, porta alle pratiche Nithiane di mummificazione e sepoltura con grandi quantità di tesori e di effetti personali. Tuttavia, dal momento che i chierici esercitano così tanto potere e ricevono così tanti tesori, gli elementi degli ordini clericali spesso diventano corrotti e mondani.

Anche tra le razze del Mondo Cavo, ove il sole eterno altera la percezione degli abitanti sul passare del tempo, i Nithiani vengono considerati come aventi un significativo senso del tempo. Il sole picchia continuamente e perennemente sulle fattorie degli agricoltori, i pastori proteggono le loro mandrie, i soldati difendono le frontiere ed i Faraoni governano; tutto resta immutato.

Molto prima che i Nithiani venissero portati nel Mondo Cavo, la loro cultura era quasi immutabile. I Nithiani ritengono che gli individui vanno e vengono, ma Nithia deve rimanere sempre la stessa ed un Nithiano proveniente da qualche periodo dell'antichità, al suo risveglio nell'era moderna si sentirebbe subito a casa. (Ciò è vero per quasi tutte le culture del Mondo Cavo, ma era vero solo per i Nithiani del mondo esterno.)

I Nithiani hanno gli schiavi. La maggior parte sono Nithiani di nascita, nati in schiavitù e tenuti come schiavi per tutta la vita. Tuttavia, le squadre di lavoro che costruiscono i grandi monumenti per lo più non sono composte da schiavi; solitamente sono composte da contadini ed altri operai che lavorano come costruttori nelle stagioni in cui le colture non sono in fase di crescita o non hanno bisogno di cure. Alcuni schiavi sono prigionieri Tanagoro e Jenniti e loro discendenti; di solito vengono tenuti come umili operai e squadre di costruttori nelle città più lontane.

Tra i Nithiani, gli uomini hanno più potere politico rispetto alle donne. Le donne non imparano a combattere. Tuttavia, vi sono tante donne nobili, chieriche e maghe, quanto gli uomini; le donne possono possedere la terra ed avere delle proprietà personali, diventare Faraoni, tenere schiavi e gestire attività commerciali e pertanto le donne nell'Impero Nithiano hanno uno status maggiore rispetto alle loro controparti tra i Mileniani.

Le nobili famiglie Nithiane, per mantenere pure le loro linee di sangue, spesso fanno sposare i fratelli con le loro sorelle. (Alla fine, le famiglie tendono a diventare endogamiche, malaticce e poco intelligenti, rendendo più facile che una nuova dinastia ne prenda il posto.) Molti Faraoni sono sposati con le loro sorelle.

Comunque, i Nithiani praticano anche la poligamia; un uomo può prendere come mogli tutte le donne che riesce a mantenere. Pertanto, l'erede di un Faraone potrebbe non essere il figlio avuto dalla sorella; questo fa in modo che i problemi di consanguineità non diventino seri tanto velocemente quanto dovrebbero.

I Nithiani utilizzano uno stile di scrittura diverso da qualunque altro nel Mondo Cavo. Intere parole vengono rappresentate da *ideogrammi*, piccoli disegni che rappresentano i pensieri che si vogliono esprimere; ad esempio, per scrivere la parola "falco" lo scriba disegna una figura che suggerisce la forma di un falco. Uno scriba Nithiano deve conoscere diverse migliaia di simboli distinti per scrivere in modo efficace; pertanto, è molto difficile imparare l'alfabeto ideografico (i Nithiani sanno leggere e scrivere solamente con un punteggio di Intelligenza di 13 o più).

Gli Immortali maggiormente adorati dai Nithiani sono Rathanos, che rappresenta il fuoco e l'energia, e Pflarr, che rappresenta l'apprendimento magico. Tuttavia, i Nithiani hanno sempre avuto interesse per gli altri Immortali e pertanto i templi dedicati ad altri Immortali abbondano - specialmente per Ixon, Valerias e Kagyar. Alcuni Nithiani adorano segretamente Thanatos e Ranivorus, ma le loro fedi vengono spietatamente soppresse dal governo ogniqualvolta vengono trovate.

Tarthis

Tarthis, costruita nel delta della regione settentrionale, proprio dove il Fiume Nithia si divide nelle sue molte diramazioni, è la capitale di Nithia. La terra intorno a Tarthis è verde e fertile e la posizione della città la rende conveniente per governare sia le regioni del nord della nazione (nel delta), sia quelle del sud (lungo le sponde del fiume).

Tarthis ha una popolazione di 350.000 abitanti, inclusa una guarnigione composta da 20.000 fanti e 1.000 aurighi (equipaggiati con 500 carri, 2 soldati per carro). In questi numeri della popolazione sono inclusi tutti i villaggi agricoli a pochi chilometri di cammino dalla stessa città.

La città è costruita sulla riva occidentale del Fiume Nithia, proprio nel punto in cui si divide. Con il suo perimetro murato, è dotata di ampie strade polverose (lastricate solamente nei quartieri più ricchi della città), numerosi grandi templi, statue ed obelischi monumentali, il palazzo dell'attuale Faraone ed un ampio e vasto molo per l'esteso traffico fluviale. Nel punto in cui il Nithia si divide, alla base della città, si estende un lago poco profondo chiamato Lago Re-te-no; il lago è sempre pieno di galee a basso pescaggio e di zattere che trasportano il legname a sud dal Lago Menkor, colture trasportate a nord dai terreni agricoli del sud e di funzionari da e per tutti gli angoli dell'Impero.

A poco più di 3 chilometri a sud della città, lungo la sponda occidentale, vi è la necropoli di Tarthis. È qui che sono state costruite le più grandi piramidi dell'Impero Nithiano. In quest'area sono state costruite forse trenta piramidi ed innumerevoli tombe più piccole, ma quelle che colpiscono l'immaginazione dei viaggiatori stranieri sono chiamate le Piramidi del Faraone Rasiris. Si tratta di un gruppo di cinque piramidi, di cui la più grande si trova al centro, ognuna delle quali distante diagonalmente circa 366 metri dagli angoli della piramide più grande.

La piramide più grande, la tomba di Rasiris, ha un'altezza di circa 152 metri ed è di un bianco accecante; i grandi blocchi grigi che costituiscono l'edificio sono coperti da uno strato più levigato di pietra calcarea. Le altre piramidi, dall'aspetto simile,

sono identiche a questa, con un'altezza di circa 91 metri; queste piramidi ospitano i membri della famiglia della casata che hanno preceduto Rasiris nella morte.

La necropoli (sia il complesso di Rasiris che tutte le altre tombe) è custodita da squadre composte da truppe speciali che comprendono anche chierici di Rathanos. A causa di questo, e per via dell'eterno sole di mezzogiorno, sarà molto difficile per i gruppi di ladri (siano essi PNG o PG) mettere in atto una rapina nelle tombe.

Le Altre Città

Le altre città importanti dell'Impero sono:

Dashur. Questa città di 100.000 abitanti è la città più grande per dimensione delle parti meridionali dell'Impero. Non molto più a sud, gli affluenti che formano il Fiume Nithia scorrono fuori dalle regioni montane e danno vita la grande fiume. Dashur è una città prospera legata alle coltivazioni di grano ed è molto più fresca e confortevole di altre città Nithiane più settentrionali; tuttavia, è lontana dal centro della vita politica Nithiana e per un funzionario Nithiano ricevere un incarico qui equivale all'esilio. Dashur affronta le frequenti incursioni dei Jenniti ad ovest, che possono attraversare le rade parti restanti del deserto Nithiano, con poche difficoltà; qui la guarnigione ha l'incarico di tenere fuori i Jenniti e di tenere lontani i dinosauri provenienti dalla migrazione nel lontano nord seguendo il fiume.

Hapta. Questa città di 75.000 abitanti è un po' insolita. Costruita lungo il Fiume Hapta, un affluente settentrionale del Fiume Nithia, è uguale in ogni dettaglio ad una comune città Nithiana, con una eccezione: quasi tutti i residenti, compresi il governatore e tutte le figure politiche, sono neri. Nei tempi antichi, un Faraone sistemò in questo luogo molte migliaia di schiavi Tanagoro catturati... e, dal momento che la cultura principale dei Tanagoro non era a rischio di estinzione, oltre al fatto che l'Immortale Rathanos era interessato ai possibili risultati, Rathanos rimosse da questi schiavi Tanagoro i *pregiudizi culturali dell'Incantesimo di Protezione*. Questi Tanagoro assunsero rapidamente le caratteristiche della cultura Nithiana, dalla lingua all'architettura, al vestiario ed alle forme di culto, ed in pochi secoli divennero più Nithiani dei Nithiani. Gli uomini di Hapta sono fedeli all'Impero e si autogovernano come qualunque altra città Nithiana. Su richiesta del Faraone, spesso la guarnigione invia all'interno delle terre dei Jenniti e dei Tanagoro delle spedizioni punitivi o in cerca di schiavi.

Menkara. Questa città di 200.000 abitanti è il porto di Nithia. Costruita lungo la sponda orientale del Fiume Nithia principale, nel punto in cui sfocia nel Lago Menkor, questa città gestisce la maggior parte del commercio alla foce del fiume. Tutto il legname che proviene dal nord passa attraverso Menkara; il pesce salato e conservato pescato nelle profondità del Lago Menkor viene commerciato a sud. Il commercio fluviale e la pesca del lago rappresentano la linfa vitale di questa potente città e molti nobili di Menkara pensano che dovrebbe essere la prossima capitale Nithiana - con *loro* come faraoni, naturalmente.

Ranak. Questa città di 45.000 abitanti era, nei tempi antichi, la capitale dell'Impero; in quei giorni, questa città aveva quattro volte la sua attuale

popolazione. Tuttavia, il suo longevo Faraone era un po' folle, per via della consanguineità e dei bisbigli dell'Immortale Thanatos, ed ebbe una vita abbastanza lunga; egli si dedicò a concetti filosofici di scarso valore ("Perché le ali di una mosca sembrano diverse da quelle degli uccelli? Vieni ed ascolta la mia teoria... no, non mi seccare con i dettagli sulle piccole incursioni di quei barbari..."). Per tutto il tempo in cui regnò, il suo trono perse potere ed il suo Impero si sbriciolò. Tuttavia, prima che cadesse, prima degli attacchi dei Jenniti e dei Tanagoro, un nobile del nord, proveniente dalla città di Tarthis, lo assassinò e prese con forza il trono, conducendo le forze indebolite dell'esercito alla vittoria e salvò l'Impero... o così narrano le leggende. Nei quasi mille anni trascorsi da allora, la capitale dell'Impero è stata Tarthis ed i nobili di Ranak complottano per riportarla nel "luogo giusto."

La Storia nel Mondo esterno

Tremila anni fa, un migliaio di anni dopo il disastro di Blackmoor che per poco non distrusse il mondo, delle tribù primitive si stabilirono lungo le sponde del Fiume Nithia, che scorreva attraverso i deserti della terra attualmente chiamata Ylaruam. Queste genti stavano per incominciare ad utilizzare il bronzo dopo secoli di stile di vita legato all'Età della Pietra. Queste tribù discendevano dalle tribù degli Oltechi e dei Neathar; di conseguenza, la loro pelle era più scura di quella dei Neathar e più chiara di quella ramata degli Oltechi. Le loro antiche leggende narravano delle enormi piramidi dei loro antenati.

Nell'arco di un periodo di cinquecento anni, questa cultura Nithiana passò dalla lavorazione del bronzo alla forgiatura del ferro. Popolarono le rive del vecchio Fiume Nithia tanto quanto quelle sponde avrebbero potuto sostenere delle colture. Iniziarono a costruire delle sofisticate città e ad inviare delle spedizioni coloniali nelle altre terre (come nelle terre ora chiamate Karameikos, Ierendi e l'Isola dell'Alba). La loro classe clericale, devota in principio all'Immortale Rathanos, ed in seguito anche a Pflarr, prese il potere ed alla fine si assicurò che tutti i re dei Nithiani sarebbero stati allo stesso modo dei chierici.

Nel 1000 PI, i Nithiani erano i padroni della loro parte del continente settentrionale. neanche le orde di umanoidi provenienti dalle lontane Terre Brulle potevano sfidarli; le altre razze, come ad esempio i nani di Casa di Roccia e gli Alphantiani appena giunti dall'oceano, non furono loro rivali o loro nemici. I Nithiani costruivano piramidi (secondo un distinto stile Nithiano, destituito dalle origini Azcane) per fungere da tombe, irrigavano terre precedentemente sterili e insediavano le loro colonie in tutto il Mondo Conosciuto. I Nithiani furono il primo vero impero in centinaia di anni.

Tuttavia, una cosa del genere non poteva durare. L'Immortale Thanatos, che odia ogni sorta di progresso, prosperità o fulgore, intorno al 700 PI, decise di distruggere la cultura Nithiana. Iniziò dal suo apice, corrompendo i figli del Faraone di allora, convincendoli a diventare suoi chierici, non più seguaci di quei fiacchi Immortali. Successivamente, persuase un figlio ad uccidere il proprio padre e così il Faraone successivo fu un chierico di Thanatos.

Nell'arco di 200 anni, Thanatos aveva realizzato bene il suo piano. Il suo culto cresceva forte e numeroso all'interno dell'Impero; in quel periodo,

tutti i principali governanti e figure politiche Nithiani erano suoi seguaci. Questi sperperarono le proprie ricchezze, insultarono deliberatamente gli altri Immortali con i loro riti, intrapresero guerre di sterminio contro le culture circostanti e profanarono tutto quello che erano stati una volta.

Inevitabilmente, gli altri Immortali decisero di averne avuto abbastanza. Fecero impazzire i governanti - portandoli non solo alla malvagità, ma facendoli sbavare, schiumare e saltellare folli fuori dalle mura. Deviarono le sorgenti sotterranee del Fiume Nithia, prosciugando il fiume per tutta la sua lunghezza, spargendo i Nithiani ai quattro venti, facendo diventare sterile la loro patria. Poi, per mantenere le altre culture come esempi da seguire per i Nithiani, crearono un potentissimo incantesimo come l'*Incantesimo di Protezione: L'incantesimo dell'Oblio*. Questo potente incantesimo influenzò ogni essere vivente, ogni essere mortale sulla faccia della terra, rimuovendo dalla loro memoria ogni traccia dei Nithiani; cercarono e distrussero quasi tutti gli artefatti ed i pezzi di architettura monumentale che i Nithiani avevano costruito, distruggendoli completamente. Questa magia non danneggiò la colonia Thothiana presente sull'Isola dell'Alba, ma fece in modo che i Thothiani ricordassero molto poco delle loro origini, tranne che i loro antenati vennero da lontano e morirono molto tempo fa.

La Storia nel Mondo Cavo

Quella sarebbe stata la fine dei Nithiani, salvo che Rathanos, Pflarr, Ka ed altri Immortali decisero di preservare gli elementi migliori della cultura Nithiana. Questi Immortali presero l'intera città di Ranak e la trasportarono nel Mondo Cavo, purificandola di tutte le tracce di contaminazione del male di Thanatos che riuscirono a trovare; questi fecero anche dimenticare ai Nithiani le loro opere del passato e la loro origine sul mondo esterno. Così i Nithiani, a differenza di molte altre razze del mondo esterno, oggi non credono di essere giunti da qualche altra parte; i Nithiani sostengono con autocompiacimento di essere sempre stati qui tutto il tempo e che le altre razze siano giunte in seguito.

La città di Ranak fu posta lungo un fiume molto simile al Fiume Nithia e quel corso d'acqua fu chiamato con quel nome. Ricostruirono la cultura Nithiana seguendo le sue vecchie linee (pre-Thanatos), colonizzarono aree lontane, costruirono impressionanti monumenti ed iniziarono a conquistare i popoli circostanti.

Le Relazioni con le Altre Razze

Dal momento che i Nithiani sono conquistatori fino al midollo, non vanno d'accordo con le razze vicine. Ad est dei Nithiani vi sono i Jenniti ed i Tanagoro; i Nithiani credono di portare la cultura ai barbari conquistando e schiavizzando quelle razze.

Più lontano ad ovest vi sono i Mileniani, che apparvero "tutto ad un tratto" poche centinaia di anni dopo i Nithiani. I Nithiani odiarono immediatamente i Mileniani, con la loro cultura molto diversa (ma ugualmente conquistatrice) e la loro ostinata mancanza di volontà di arrendersi alla superiorità Nithiana. Anche se i Nithiani ed i Mileniani devono attraversare gli ostili territori dei Jenniti e dei

Tanagoro per farlo, spesso si fanno guerra a vicenda e pregano in attesa del giorno in cui riusciranno a spazzare via l'altra razza.

I Nithiani non interagiscono molto con i Bruti nel nord. Quelle colline non sono ricche di oro, ma proliferano di dinosauri e di guerrieri Bruti molto astuti, pertanto i Nithiani non sono interessati ad espandere lì i loro territori.

I Nithiani credono anche (correttamente) che gli Hutaaka, le creature che portano la parola di Pflarr, vivano da qualche parte nel nord; rispettosamente, essi stanno alla larga dalle valli oltre le montagne sulla sponda occidentale del Lago Menkor.

I PNG

Tra i PG che i Personaggi Giocanti possono incontrare vi sono il Faraone e la Regina dei Nithiani.

Ramose IV, il Faraone

Storia: Ramose, nato 30 anni fa, è il figlio chierico più vecchio del padre Ramose III. Egli ha diversi fratelli più grandi, di cui la maggior parte sono guerrieri (ora generali dei suoi eserciti); le sue numerose sorelle (nessuna di loro è chierica) sono sposate con molti importanti nobili Nithiani in tutto l'Impero. Ramose IV ascese al trono otto anni fa, alla morte del padre. Da allora, ha costruito molti monumenti e non poche città, ha intrapreso con successo guerre contro i Tanagoro ad ovest ed ha preso otto mogli.

Personalità: Ramose è un re intelligente e minaccioso. È interessato alle terre lontane ed alle esperienze di coloro che hanno viaggiato per tutto il Mondo Cavo. È anche un costruttore; la sua ambizione è quella di essere sepolto in una piramide più grande di quella di Rasiris. Nel frattempo, costruisce nuove città per riflettere la sua gloria e statue per commemorare la sua forza militare (che è formidabile; nel suo ruolo di principe, ha guidato le spedizioni dei carri contro i Jenniti in numerose occasioni). È molto colto e può parlare con i suoi ospiti di filosofia, di tattiche militari o di arte. Ramose è consapevole dei giochi di gelosia messi in scena dalla moglie (vedere *Tafiri* più avanti) ed evita di farsi vedere turbato da questi giochetti, cosa che non aiuta a risolvere il problema.

Aspetto: Ramose è alto all'incirca 1,80 metri, con capelli castani ed occhi castano chiari - quasi gialli. Ha le spalle larghe e la vita stretta. Le sue imponenti arcate sopraccigliari e le sue pesanti sopracciglia, il più delle volte suggeriscono un aspetto cupo e pericoloso. Egli preferisce indossare dai gonnellini con mantelli colorati fino agli abiti più ingombranti, e porta nella cintura un paio di mazze magiche, una per ciascuna mano. Ramose ha una bellezza oscura e sinistra.

Note per il DM: Il Faraone dei Nithiani non è così tanto lontano o inaccessibile quanto l'Imperatore dei Mileniani. I Personaggi Giocanti eroi avranno buone probabilità di vederlo, con l'offerta di un dono di valore (5.000 + mo) o di una favolosa storia o canzone. Per loro sarà ancora più facile vederlo se sarà noto il fatto che sono degli stranieri davvero esotici (ovvero, provenienti da oltre le terre con cui sono in guerra i Nithiani, oltre le terre dei Jenniti, dei Tanagoro e dei Mileniani), in quel caso sarà

interessato a conoscere le loro origini ed il motivo per cui si saranno recati presso la sua corte; in questo caso non sarà loro richiesto alcun dono.

Note di Combattimento: Chierico di Rathanos di 18° livello; CA 8 (senza armatura) o 2 (con corazza di scaglie e scudo); PF 45; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1; Danni 1d6+2; TS C18; ML 7; AL N. For 13, Int 15, Sag 17, Des 14, Cos 12, Car 16. Lingue: Nithiano, Neathar, Mileniano. Competenze Generali: Conoscenza (delle Arti, Int), Tattiche Militari (Int), Sopravvivenza (Deserti, Int), Coraggio (Sag), Onorare Rathanos (Sag), Pilotare Carri +2 (come Cavalcare, Des +2), Persuadere (Car).

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - cura ferite leggere x2, individuazione del male, individuazione del magico, protezione dal male, scaccia paura. 2° livello - benedizione x2, scopri trappole, silenzio nel raggio di 5 metri x2, parlare con gli animali. 3° livello - cura cecità, cura malattie, individuazione degli oggetti, scaccia maledizioni, incantesimo del colpire. 4° livello - cura ferite gravi x2, incantesimo dissolvi magie, metamorfosi dei bastoni in serpenti. 5° livello - creazione del cibo, cura ferite critiche x3. 6° livello - barriera, guarigione, parlare con i mostri. 7° livello - sopravvivenza, potere magico.

Oggetti Magici Posseduti: Due mazze +1, scudo +2, scarabeo protettore.

Tafiri, la Regina

Storia: Tafiri, l'attuale prima moglie del Faraone, nacque 26 anni fa, figlia di un importante generale cugino di Ramose. Tafiri fu data in sposa a Ramose contro i suoi desideri, nel momento in cui questi ascese al trono. Delle otto donne sposate da Ramose solo lei e la prima moglie erano chieriche e così, nel momento in cui Ramose lasciò la prima moglie, Tafiri la rimpiazzò automaticamente. Tafiri ha dato un figlio a Ramose, chiamato Neferes, che ha 5 anni.

Personalità: Tafiri non è una regina felice e la sua infelicità è dovuta in larga parte alla sua grande bellezza. Da bambina gli è sempre stato detto di non imparare nulla, di non fare nulla: era così bella che avrebbe potuto avere qualsiasi marito avesse voluto e tutti gli schiavi che voleva. Tuttavia, dal carattere ribelle, Tafiri si allontanò dalla vita indolente che le veniva offerta ed iniziò a studiare con i chierici di corte, scoprendo di possedere un enorme talento naturale con la magia clericale. Fu ordinata chierica di Pflarr all'età di 13 anni e divenne una chierica prodigiosa, progredendo molto nella gerarchia della chiesa. Poi, quando ebbe 18 anni, il nuovo Faraone decise di aggiungerla, come un bellissimo gingillo o ornamento, al suo harem e la sposò contro i suoi desideri. Tafiri detesta la gente che ipotizza che la sua bellezza la renda stupida o superficiale; detesta il fatto che non abbia potuto scegliersi il marito; odia il fatto di dover condividere il marito con sei intriganti ornamenti che non sono sue pari nell'intelletto. (Spesso riverserà le proprie attenzioni nei confronti dei bei visitatori della sua corte per istigare la gelosia di Ramose, che però fingerà di non preoccuparsene, facendola infuriare ulteriormente.) In breve, Tafiri è stufa di condurre una vita di ozio, ma viene tenuta lontana da occupazioni più interessanti da cortigiani e consiglieri troppo solleciti; è infelice del proprio matrimonio e del suo involontario ruolo di regina del Faraone. La sua unica felicità viene dal figlio e dai

suoi studi clericali.

Aspetto: Tafiri potrebbe essere la più bella donna dell'Impero Nithiano. È alta quasi quanto suo marito, con dei lisci e brillanti capelli neri ed abbaglianti occhi neri. La sua carnagione è molto chiara ed i suoi tratti minuti ed aquilini; e, al culmine della sua irritazione, quando è infelice risulta molto più attraente per gli uomini, ed il suo viso diventa accigliato ed imbronciato. Nei suoi costanti sforzi per punzecchiare il marito, in tutte le occasioni di corte Tafiri indossa le sue vesti più velate; a differenza di molte donne Nithiane, Tafiri non soggioga lo spettatore con un eccesso di gioielli, ma indossa solo quelli che bastano ad accentuare i propri lineamenti.

Note per il DM: L'abitudine di Tafiri di utilizzare gli stranieri per far ingelosire il Faraone rappresenterà un pericolo per i Personaggi Giocanti. Naturalmente, Tafiri scegliere il più bello di loro in per attirare la sua attenzione. Il Faraone fingerà in modo risoluto di non curarsene e di non voler approfondire la questione, ma i membri della sua corte non saranno così contenuti. Questi si infurieranno quando la loro regina proverà ad imbarazzare il loro re; uccideranno per assicurarsi che il re non venga umiliato e, certamente, per assicurarsi che tutti i figli di Tafiri siano di Ramose. Un Personaggio Giocante che rifiuterà le attenzioni di Tafiri la infastidirà, mentre uno che le accetterà, probabilmente si ritroverà come bersaglio di un silenzioso e mortale piano di assassinio.

Note di Combattimento: Chierico di Pflarr di 14° livello; CA 9; PF 36; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 incantesimo; Danni a seconda dell'incantesimo; TS C14; ML 6; AL N. For 8, Int 17, Sag 18, Des 10, Cos 9, Car 18. Lingue: Nithiano, Neathar, Mileniano, Tanagoro, Jennita. Competenze Generali: Conoscenza (della Storia, Int), Conoscenza (della Geografia Nithiana, Int), Rilevare Menzogne (Sag), Onorare Pflarr (Sag), Pilotare Carri +2 (come Cavalcare, Des +2), Persuadere (Car).

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - cura ferite leggere, individuazione del male, individuazione del magico, protezione dal male, scaccia paura. 2° livello - benedizione x2, scopri trappole x2, resistenza al fuoco. 3° livello - cura cecità, cura malattie, individuazione degli oggetti, scaccia maledizioni, incantesimo del colpire. 4° livello - cura ferite gravi x2, incantesimo dissolvi magie. 5° livello - creazione del cibo, cura ferite critiche x2. 6° livello - animare oggetti, barriera.

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Soldati

Note di Combattimento: Guerrieri di 1° livello; CA 5 (corazza di scaglie e scudo); PF 8; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 arco lungo, spada corta o lancia; Danni 1d6* (arco lungo), 1d6 (spada corta o lancia); TS G1; ML 8; AL N.

* ndt. Come al solito, il danno relativo all'arco lungo riportato nella versione originale in inglese di 1d8 è chiaramente errato e pertanto anche in questo caso è stato corretto con 1d6.

Chierici Guardiani

In ciascuna unità militare vi è almeno uno di questi

giovani chierici guerrieri, spesso al suo comando.

Note di Combattimento: Chierico di 4° livello (di Rathanos o di Pflarr); CA 5 (corazza di scaglie e scudo); PF 15; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 mazza; Danni 1d6; TS C4; ML 8; AL N.

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - cura ferite leggere, individuazione del magico. 2° livello - benedizione.

Mostri

Tra i mostri che possono essere trovati nei deserti Nithiani vi è la sfinge (*Set delle Regole Master*) e l'uomo scorpione (*Set delle Regole Companion*).



Le Colline Olteche

Tecnologia: Età del Bronzo.

Stile di Vita: Abitanti di città e di villaggi organizzati secondo una cultura agricola.

Popolazione: 500.000 divisi tra diverse grandi città ed innumerevoli villaggi e singole fattorie.

Origine nel Mondo Esterno: Continente Settentrionale (Area di Atruaghin), circa 3000 PI.

Descrizione

Le colline Olteche sono terre collinari e boschive site al margine sud-orientale delle Paludi Malpoggi, in direzione della grande catena montuosa equatoriale.

In queste colline il clima varia da temperato a mite nel montuoso sud, fino ad un clima più tropicale nel nord.

Alcune zone di quelle colline sono ricche di oro, mentre altre di rame. Gli Oltechi commerciano il loro rame con i nani Kogolor in cambio del loro stagno per realizzare il bronzo.

Anche se la terra non sembra adatta alla coltivazione, qui gli umani sono riusciti ad adattare con successo il territorio all'agricoltura. Hanno trasformato i versanti pendii delle colline in una serie di gradoni o di strati livellati sui quali far crescere le colture; questi fertili pendii collinari ora producono abbondanti coltivazioni di mais (una colorita varietà di mais).

Il territorio molto collinare, pieno di grotte, canyon e crepacci, è più adatto all'uomo che ai dinosauri; gli umani possono trovare un posto in cui nascondersi e mettere nel sacco una lucertola affamata e possono sicuramente arrampicarsi su e giù per i pendii collinari con maggiore successo dei carnosauri più grandi. Pertanto, i dinosauri tendono ad essere rari in questo territorio. Nessuno impedisce loro di vagare per le colline Olteche dalle giungle settentrionali, dalle paludi e dalle foreste, ma qui tendono a trovare delle esili prede e pertanto si spostano nuovamente fuori da queste colline.

In queste colline vi sono molti altri segni della presenza dell'uomo oltre alle terre terrazzate. Vi sono enormi teste di pietra scolpite, che talvolta raggiungono i 3 metri, fino a circa 4,5 metri di altezza, segnando gli ingressi ai territori controllati da specifiche città o villaggi. E poi vi sono le città e gli stessi villaggi.

Di solito, una comunità Olteca viene costruita sopra una collina, spesso sulla sua cima, ed è circondata da alte mura di pietra. Queste mura sono meraviglie dell'ingegneria. Sono realizzate con pietre ruvide e squadrate di dimensioni irregolari; anche se non hanno la stessa dimensione, queste pietre vengono montate insieme in modo così preciso che un personaggio non riuscirebbe ad infilarsi in mezzo una lama di coltello, anche se per la loro costruzione non viene utilizzata la malta. Le mura sono circondate da profondi fossati senz'acqua, dalle caratteristiche alte torri di avvistamento e con porte di legno pesantemente rinforzate ad intervalli regolari.

La stessa comunità è composta da numerose basse case di pietra, costruite in modo simile, con pietre irregolari e con tetti di paglia. Le case non sono separate le une dalle altre, ma sono costruite in una lunga serie di abitazioni; una "strada" è

semplicemente una spazio vuoto tra le lunghe serie di edifici che contengono le singole abitazioni. Alcuni edifici racchiudono le ordinarie abitazioni delle piccole famiglie; altri sono dei piccoli appartamenti o dei casermoni per i lavoratori; altri sono magazzini.

Tutti questi edifici circondano una grande piazza aperta. Ad un'estremità della piazza vi sono dei templi aperti nella parte frontale e le residenze del locale principe e del Sommo Sacerdote della comunità. Questi edifici non sono molto più ricchi di quelli delle case degli abitanti comuni; dall'esterno sembrano molto simili, ma un intero edificio costituirà il tempio o la residenza di una sola famiglia piuttosto che di molte.

Gli Oltechi

Gli abitanti di questa terra sono gli Oltechi, discendenti della più antica cultura umana superstita proveniente dal mondo esterno.

Gli Oltechi sono uomini e donne dalla pelle ramata e dai capelli scuri, più bassi di quella che viene considerata essere l'altezza media. Sia gli uomini che le donne portano i capelli lunghi; gli uomini li legano solo con delle fasce, mentre le donne possono utilizzare delle fasce, legarli a coda di cavallo o bloccarli con dei pettini. Gli uomini non portano quasi mai né barba né baffi.

La maggior parte degli Oltechi, sia uomini che donne, indossano una tunica a maniche corte lunga fino al ginocchio, con o senza cintura. La tunica è spesso di un opaco marrone chiaro, ma alcune volte può avere anche delle dense tonalità più brillanti.

Gli Oltechi vanno a piedi nudi o indossano dei sandali. Alcuni uomini preferiscono indossare un gonnellino simile ad un kilt al posto della tunica. Molti Oltechi di entrambi i sessi portano anche gioielli (i loro gioielli preferiti sono cordini di perline, bracciali e cavigliere d'oro).

Tra le altre armi, gli Oltechi portano dei pugnali di bronzo, lance con la punta di bronzo ed archi. Indossano delle armature di cuoio a forma di tuniche e, quando vanno in battaglia, portano dei semplici scudi rotondi.

La lingua Olteca è molto simile alla lingua Azcana, abbastanza simile da poter essere considerata la stessa lingua, sebbene il dialetto degli Oltechi sia meno duro di quello degli Azcani. Esiste una forma scritta della lingua, anch'essa identica allo stile di scrittura Azcano.

Gli Oltechi parlano anche il Neathar, la lingua comune.

Costumi

Gli Oltechi, nonostante la loro antica relazione con gli Azcani, sono molto diversi da questi ultimi.

Molti Oltechi sono contadini ed artigiani. Anche alcuni dei loro nobili realizzano lavori di artigianato, tra cui gioielli, arazzi squisitamente intessuti, ceramiche ed attrezzi in bronzo di tutti i generi.

Gli Oltechi si considerano come i figli benedetti dell'Immortale Otzitiotl, il Principe del Sole; molti adorano anche Kalaktatla, il Serpente Ambrato. Inoltre, anche se i chierici di Otzitiotl sono molto potenti all'interno della nazione Olteca, i re degli Oltechi non devono essere chierici di quell'Immortale - un'altra differenza dagli Azcani.

Gli Oltechi sono bravi nell'arte della guerra, ma non sono dei guerrieri aggressivi. Nel mondo esterno, nei tempi antichi, conquistarono molte tribù circostanti, insegnando a queste tribù le loro arti di costruzione ed artigianato, insegnarono loro a venerare Otzitiotl e Kalaktatla e costruirono un impero insieme a questi convertiti culturali. Tuttavia, nel Mondo Cavo trovarono quasi impossibile convertire gli stranieri al loro modo di vivere, così non ci provarono più. Non sono interessati a creare un impero o ad espandere i loro confini; vogliono semplicemente vivere bene e difendere le loro terre dagli invasori stranieri, come gli Azcani, gli Schattenalfen e gli uomini lucertola Malpheggi.

I Personaggi Giocanti che visiteranno gli Oltechi scopriranno che sono una razza pacifica ed amichevole. Gli Oltechi accolgono i visitatori stranieri e non rifiuteranno quei rari estranei che desidereranno unirsi alla loro nazione.

Tra gli Oltechi, sono gli uomini ad avere maggior potere, anche se singole donne, se sufficientemente determinate, potrebbero diventare grandi guerriere, chieriche o maghe. I ladri sono molto rari tra gli Oltechi.

Gli Oltechi sono disposti come una nazione slegata. Il re Olteco, che viene chiamato L'Oltec, vive nella grande città di Manac. In base alle antiche tradizioni, questi viene consigliato dal Sommo Sacerdote di Otzitiotl, l'Immortale del sole, con il quale condivide un sacco di potere. Tutte le altre città e villaggi Oltechi vengono governati da un sovrano ereditario, che porta il titolo di Principe, e ciascun Principe ha il proprio consigliere clericale.

Le comunità Olteche destinano una determinata percentuale delle loro colture alla città di Manac e devono inviare a Manac un giovane su dieci per entrare a far parte dell'esercito per un periodo di cinque anni. Tuttavia, queste tasse e queste decime non sono troppo esagerate e l'esercito compie un lavoro decente per evitare che gli intrusivi Azcani e gli altri stranieri saccheggino le loro città, pertanto non vi è una grande ribellione all'interno della nazione Olteca.

Gli Oltechi non hanno degli intrattenimenti molto sofisticati. Essi amano danzare, raccontare storie e suonare strumenti a fiato.

Gli Oltechi venerano l'Immortale Otzitiotl, il Principe del Sole, che rappresenta l'energia, la forza ed il vigore. Il loro secondo patrono Immortale è Kalaktatla, il Serpente Ambrato, che rappresenta l'apprendimento, specialmente l'insegnamento rivolto ai giovani.

Nel complesso, nelle terre Olteche si respira un'atmosfera molto tranquilla e provinciale. Di conseguenza, probabilmente gli avventurieri si annoieranno abbastanza rapidamente; d'altra parte, se si comporteranno bene con gli Oltechi, sapranno di avere sempre degli amici in quelle terre.

La Storia nel Mondo Esterno

Diverse migliaia di anni fa, gli Oltechi erano giusto una delle tante tribù di cacciatori raccoglitori dalla pelle ramata che potevano essere trovate nel continente settentrionale. Tuttavia, erano pronti per scoprire la lavorazione del rame e del bronzo, ottenendo così un tremendo vantaggio militare sui loro vicini ed arrivarono a conquistare le tribù che erano state i loro rivali e nemici più persistenti.

Tuttavia, gli Oltechi non spazzarono via quelle tribù. Presero degli ostaggi dalle famiglie dei capi tribù e concessero a queste terre di autogovernarsi... fintanto che avessero versato loro le loro decime e che non gli avessero più mosso guerra. A quelle genti conquistate insegnarono anche le loro arti e la loro tecnologia, persuadendo ed assimilando gradualmente i loro vecchi nemici all'interno della loro cultura.

In questo modo, nel corso dei secoli (partendo intorno al 4000 PI), gli Oltechi si costruirono un impero fiorente.

Intorno al 3000 PI, una serie di tribù conquistate si ribellarono. Si trattava degli Azcani. Questi avevano ben appreso la superiore tecnologia, l'ingegneria della pietra e l'artigianato degli Oltechi, ma non erano mai stati assimilati come le altre tribù. Allora, si ribellarono ed attaccarono gli Oltechi, dando inizio ad una serie di guerre che sarebbero continuate per oltre quattromila anni. Nessuna delle due nazioni fu mai in grado di conquistare l'altra; nel corso dei secoli, una sarebbe stata più potente per un certo periodo, per poi lasciare il posto all'altra. Nessuna delle due nazioni ha mai vinto o distrutto l'altra.

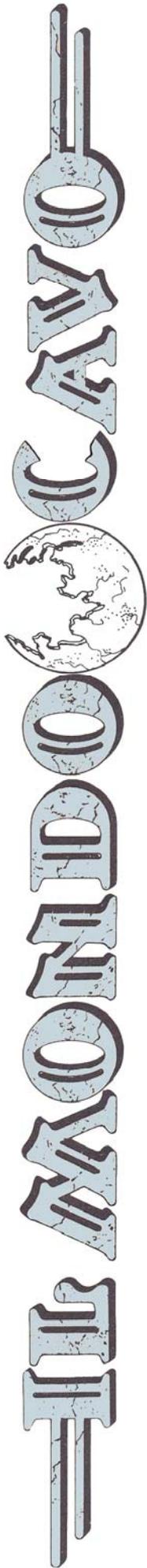
Nel 3000 PI, in un momento in cui entrambe le nazioni erano in declino a causa delle continue guerre, le lontane genti di Blackmoor si fecero esplodere accidentalmente ed alterarono incredibilmente l'inclinazione assiale del mondo. Le fitte foreste e le giungle di cui godevano gli Oltechi e gli Azcani iniziarono a cedere il passo alle pianure. Incapaci di affrontare i cambiamenti, entrambe le civiltà iniziarono ad annaspire. In quel periodo, gli Immortali Otzitiotl (Ixion) e Kalaktatla (Ka) trasportarono diverse comunità di entrambe le culture nel Mondo Cavo, ognuna su un terreno più adatto alla propria cultura.

La Storia nel Mondo Cavo

Gli Oltechi si diffusero rapidamente nelle fresche terre collinari ove furono posti, riprendendo il loro stile di vita agrario. Conquistarono e provarono ad assimilare alcune tribù Neathar nel nord, ma in questa terra, non sembrò mai funzionare e, pertanto, abbandonarono le loro antiche politiche di conquista.

Per secoli, gli Oltechi avevano continuato la loro guerra contro gli Azcani. Gradualmente, qui nel Mondo Cavo, gli Azcani, se non altro aumentando il loro numero in modo più prolifico, hanno acquisito un vantaggio e sconfitto gli Oltechi ricacciandoli lontani nelle loro colline, riducendo il loro numero, attaccandoli in ogni momento.

Più di duemila anni fa, sembrava che le campagne degli Azcani avrebbero inevitabilmente annientato gli Oltechi. Tuttavia, in quel periodo comparvero gli Schattenalfen nel lontano oriente, combattendo contro i nani Kogolor, per poi riprendere il loro cammino attraverso i territori Oltechi fino a che non si stabilirono nelle colline ad ovest. Presto gli Schattenalfen iniziarono una guerra a lungo termine contro gli Azcani, che spostò l'attenzione Azcana dagli Oltechi, dando loro la possibilità di respirare di nuovo. Da allora, gli Oltechi hanno lentamente recuperato, ma non sono una nazione abbastanza potente da sfidare gli Azcani.



Le Relazioni con le Altre Razze

Gli Oltechi non vanno d'accordo con gli Schattenalfen o gli Azcani. Qualunque incontro tra gruppi di Oltechi e di Schattenalfen probabilmente finirà con una schermaglia; qualunque incontro tra gruppi di Oltechi e di Azcani si concluderà con un bagno di sangue.

Gli uomini lucertola Malpoggi mercenari, all'interno delle paludi nord-occidentali, vengono schierati più spesso con gli Azcani piuttosto che con gli Oltechi, pertanto gli Oltechi li considerano come nemici.

Gli Oltechi commerciano pacificamente con i nani Kogolor nell'est e di solito in pace con i Neathar nel nord.

Gli orchetti dell'Orda di Krugel non si avventurano mai all'interno delle terre Olteche. Gli Oltechi non hanno mai scoperto la presenza della valle del Faro.

I PNG

Lanca l'Aquila è un PNG che i PG possono incontrare nelle terre Olteche.

Lanca l'Aquila

Storia: Lanca, nata 22 anni fa, è la figlia del Sommo Sacerdote (un chierico di Otziotl) di una qualsiasi città che i PG incontreranno per prima. Fin dai suoi primi anni, ha percepito una particolare affinità con le aquile di montagna ed è sempre stata in grado di chiamarle e di fare amicizia con loro. Questo le diede una levatura speciale agli occhi dei suoi compagni. Questa levatura fu rafforzata quando furono scoperte la sua intelligenza innata e la sua attitudine per la magia; ora è una studente di magia.

Personalità: Lanca è una giovane donna lacerata da desideri contrastanti. Ama la pace e la serenità delle sue colline, ma è molto interessata alle terre che si trovano al di là di esse. Preferisce la sua vita semplice da artigiana, ma si rende conto che potrebbe imparare le più sofisticate magie fuori dai confini del proprio villaggio. Lanca, una giovane donna gentile, prova disagio nella consapevolezza di poter usare la propria magia in modo violento, per difendere i suoi compaesani durante gli attacchi nemici. Pertanto, ha difficoltà a decidere quello che vuole fare ed il suo futuro.

Aspetto: Lanca è una donna minuta, con un'altezza al di sotto della media. I suoi capelli ed i suoi occhi sono marrone scuro, la sua pelle è un po' più scura e più rossastra di molti suoi compagni di tribù. Lei tinge e tesse la maggior parte delle sue tuniche, preferendo per esse dei colori rossi e gialli intensi; la sua fascia è sempre dello stesso colore della tunica.

Note di Combattimento: Maga di 4° livello; CA 8 (per via della Compensazione Speciale); PF 12; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 coltello o incantesimo; Danni 1d4 o a seconda dell'incantesimo; TS M4; ML 5; AL L. For 9, Int 18, Sag 15, Des 10, Cos 11, Car 14. Lingue: Azcano, Neathar, Kogolor, Elfico, uomini lucertola Malpoggi. Competenze Generali: Artigianato (Tessitura, Int), Accendere Fuochi (Int), Conoscenza (Colline Olteche, Int), Sopravvivenza (Montagne/Colline, Int), Empatia Animale (Aquila,

Sag), Misticismo (Sag), Prontezza (Des).

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - *individuazione del magico, luce magica*. 2° livello - *creazione spettrale, ragnatela*. **Nel Libro degli Incantesimi Vi Sono Anche:** 1° livello - *protezione dal male, lettura del magico*. 2° livello - *luce persistente, individuazione del male*.

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Tipici Guerrieri Oltechi

Note di Combattimento: Guerrieri di 1° livello; CA 5 (cuoio, scudo e Compensazione Speciale); PF 8; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 lancia; Danni 1d6; TS G1; ML 9; AL N.

Mostri

I tipi di mostri indicati per i paesi collinari nel capitolo Mostri del *Libro delle Avventure* possono essere tutti trovati nelle colline Olteche.

Le Caverne degli Schattenalfen

Tecnologia: Età del Ferro (acciaio forgiato).

Stile di Vita: Costruttori di imperi che vivono nelle caverne, società molto militaristica e vendicativa.

Popolazione: 600.000, con un decimo di essi che vivono nella città di Issarhyl ed il resto sparso all'interno di innumerevoli grotte e caverne.

Origine nel Mondo Esterno: Centro della crosta terrestre, circa 1400 PI.

Descrizione

La terra delle Caverne Schattenalf, naturalmente, non è composta solo da caverne. Essa comprende le montagne e le colline pedemontane crivellate di caverne sul versante settentrionale della grande catena montuosa equatoriale, dove questa si incontra con il mare occidentale.

Le montagne e le colline sono fresche, sia a causa della loro altitudine, sia per via delle magie Immortali che mantengono costante il clima all'equatore. Le montagne più alte sono ricoperte di neve ed i pendii più bassi e le colline sono fitti di boschi.

Il clima fresco ed i ripidi pendii scoraggiano le intrusioni dei dinosauri predatori, sebbene altre bestie come orsi, grandi felini ed una locale razza draconica soprannominata *protodraghii*, a volte vanno a caccia di animali come anche di elfi.

Tutto sommato, è un bel posto in cui vivere... o lo sarebbe, se non fosse per le persone che già vivono lì - gli Schattenalfen (o Elfi dell'Ombra).

Gli Schattenalfen

In effetti, gli Schattenalfen sono una razza di elfi, ma poche persone che abbiano già visto degli altri elfi potrebbero pensare che appartengano alla stessa specie.

Gli Schattenalfen maschi hanno un'altezza media di circa 1,52 metri ed un peso medio di circa 50 chilogrammi, con le femmine che sono qualche

centimetro più basso (all'incirca dai 2 ai 5 centimetri) e che pesano circa 9 chilogrammi di meno.

Hanno una carnagione pallidissima: la loro pelle è quasi bianca. I loro capelli vanno da un bianco puro ad un leggero grigio acciaio e, di solito, vengono portati lunghi e sciolti, sia dalle femmine che dai maschi.

La maggior parte di questi elfi hanno gli occhi azzurro ghiaccio o grigi; alcuni li hanno verde chiaro o anche gialli. Tuttavia, anche se sembrano albinetti (tranne che per l'assenza di occhi rosa), non lo sono.

All'esterno, all'aperto, gli Schattentalfen indossano abiti molto coprenti: lunghe tuniche pesanti a maniche corte, pantaloni, alti stivali leggeri, guanti e mantelli con cappucci che possono tirare sui loro volti. Preferiscono i colori scuri rispetto a quelli chiari, di solito vestono con indumenti con tonalità profonde di nero, marrone, blu, viola e rosso. Tutti questi indumenti sono necessari per poter sopravvivere: quando la loro pelle è esposta alla luce del sole, gli Schattentalfen subiscono 1 Punto Ferita di danno per ogni ora di esposizione alla luce solare.

All'interno delle loro caverne, gli Schattentalfen si tolgono mantello e guanti, ma continuano ad indossare gli stessi abiti; le caverne tendono ad essere fredde e gli Schattentalfen sono una razza a sangue freddo e pertanto necessitano di tutta la protezione dal freddo che riescono ad avere.

In tempo di guerra, indossano corazze di maglia elfiche e portano scudi. Utilizzano un'ampia varietà di armi, soprattutto spade lunghe ed armi ad asta, archi lunghi e balestre, lance da cavaliere (sia per la cavalleria terrestre che per quella aerea), e molte altre.

Gli Schattentalfen parlano la lingua elfica. Fondamentalmente si tratta della stessa lingua parlata ad Altheim, nel mondo esterno, nelle terre di Icevale (Valle Ghiacciata) e dagli elfi Blacklore nel Mondo Cavo, ed è quasi identica al dialetto parlato dagli Elfi dell'Ombra della Città delle Stelle. Tuttavia, il dialetto degli Schattentalfen è più sibilante; molti di coloro che l'hanno udito lo considerano sinistro e minaccioso. Di questa lingua esiste anche una forma scritta ed è identica a quella degli altri dialetti elfici.

Gli Schattentalfen, per via della loro vicinanza con queste popolazioni, parlano anche Neathar, Azcano, Traldar e la lingua degli uomini lucertola Malpheggi.

Costumi

La cultura degli Schattentalfen è diversa dalle culture degli altri elfi.

Gran parte degli altri elfi venerano la natura presente sulla terra: la crescita degli alberi, le cose verdi viventi, i fiumi che scorrono ed il sole che splende. Così non è per gli Schattentalfen; dopo tutti i secoli di vita trascorsi sottoterra, gli Schattentalfen si sono distaccati da quel mondo. Si sono fisiologicamente e psicologicamente adattati alla vita sottoterra. La luce del sole li brucia e può ucciderli; quando si trovano in mezzo agli alberi senza alcuna parete di pietra, si sentono nervosi ed allo scoperto, così come quando non c'è il soffitto di una caverna sopra le loro teste - solo il cielo ed il lontano sole.

Anche questo non sarebbe così male, ad eccezione del fatto che gli Schattentalfen hanno desiderato tantissimo far parte ancora del verde mondo crescente. Tutte le leggende e le aspirazioni della

loro cultura aspirano al desiderio di vivere tra gli alberi. Essi non sopportano i loro limiti fisici e mentali che li portano a continuare a vivere tra le grotte; ancora di più, non sopportano le razze che vivono con naturalezza, con facilità e *confortevolmente* nel mondo della natura. Di conseguenza, odiano la *maggior parte* delle razze.

Gli Schattentalfen costruiscono città sotterranee. Allargano e modificano le grotte, le gallerie e le caverne che costituiscono le loro dimore: molti di loro sono esperti scavatori, minatori ed ingegneri, come i nani del mondo esterno.

La loro architettura è per lo più identica a quella degli Azcani (vedere la sezione su Azca verso l'inizio di questo di capitolo), con piramidi, piazze e pesanti mura realizzate con blocchi di pietra. A differenza degli Azcani, gli Schattentalfen non utilizzano i mattoni di fango essiccato per nessuno dei loro edifici; fanno affidamento interamente sulla pietra.

Gli Schattentalfen osservano tutti i rituali e le cerimonie nella totale oscurità. Anche se illuminano le loro caverne con torce, lampade e candele, i loro incontri formali (per pregare Atzanteotl, per celebrare matrimoni, nascite, ecc...) vengono tutti tenuti nella più completa oscurità.

Tra gli Schattentalfen, maschi e femmine hanno gli stessi diritti. Sia i maschi che le femmine apprendono la magia ed imparano a combattere; l'esercito è composto all'incirca dal 60% di maschi e dal 40% di femmine.

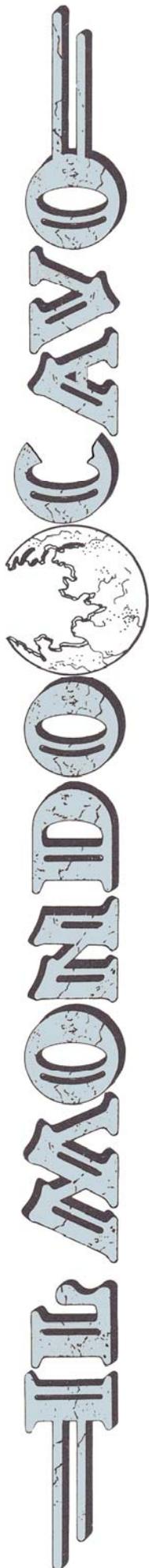
Tuttavia, la successione è matrilineare: il nome della famiglia e le proprietà della famiglia vengono trasmessi da madre a figlia. Quando uno Schattentalfen si sposa, il maschio lascia formalmente il proprio clan e diventa un membro del clan della moglie. Tra i governanti, il potere converge sul membro del matrimonio che risulta personalmente più dominante; una famiglia potrebbe essere governata dalla madre, un'altra dal padre ed un'altra da un matrimonio tra uguali.

Gli Schattentalfen, come i loro lontani cugini di Icevale, abbandonano i bambini che nascono con orribili deformazioni. A differenza degli elfi di Icevale, molti bambini Schattentalfen nascono deformati, forse uno su cinque.

In base ad un'antica tradizione, gli Schattentalfen anziani vengono esiliati. Se uno Schattentalfen raggiunge gli 800 anni di età, questi prende un po' di cose, saluta la sua famiglia e si allontana per sempre dalle grotte. Sarà destinato a vagare sulla superficie del Mondo Cavo per il resto della sua vita; sempre secondo tradizione, non gli sarà permesso di ripercorrere il suo cammino o di vedere lo stesso posto due volte.

La maggior parte di questi vagabondi muoiono nelle pericolose regione selvagge del Mondo Cavo. A volte, l'Immortale Rafiel si muove a compassione per loro (per lo meno per quelli saggi e gentili) e dice loro personalmente di non vagare per sempre e che potranno stabilirsi ove egli li guiderà; dopo di che, li guiderà in luoghi come il Faro, i villaggi Oltechi o nelle terre degli elfi di Icevale (vedere le diverse sezioni riportate in questo capitolo relative a quei luoghi).

D'altra parte, gli Schattentalfen, per antica consuetudine, devono adottare qualunque elfo che esprima il desiderio di vivere tra loro. Essi potrebbero scagliarsi contro ed attaccare un elfo



straniero nascosto all'interno del loro territorio; però, se quest'ultimo griderà a gran voce di voler reclamare il diritto di vivere tra loro, gli Schattenalfen fermeranno l'attacco.

(Questo non vuol dire che per un PG sia facile infiltrarsi e spiare questi elfi. Altri hanno provato a farlo; gli Schattenalfen sono sospettosi nei confronti di quelli che vengono adottati per decenni, persino per secoli. Un individuo adottato deve compiere un giuramento di fedeltà al re degli Schattenalfen. Deve sposare uno Schattenalf; se una coppia sposata di elfi richiederà l'adozione, il loro matrimonio verrà considerato irrilevante e questi verranno separati ed uniti in matrimonio con degli Schattenalfen. L'adottato verrà sorvegliato per tutti gli anni necessari a convincergli della propria lealtà. Se si rivelerà essere un traditore, di routine verrà giustiziato. Tuttavia, se lo desidererà verrà adottato.)

Questi elfi sono governati da un Re Elfo e da una Regina Elfa che vivono nella città di Issarthyl. Ogni altra comunità che comprenda due o più famiglie allargate viene governata da un governatore nominato dalla corona. Ciascuna comunità è costituita solamente da famiglie allargate ed il governatore è il leader della famiglia, questi dovrà rispondere dei suoi atti alla corona come ogni altro governatore... ma non potrà essere rimosso o degradato da essa. Il Re e la Regina, tutti i governatori delle città, e tutti i consiglieri di alto livello ed i consiglieri militari, sono seguaci di Atzanteotl; quest'Immortale esercita un forte controllo sulla casta dominante degli Schattenalfen.

Molti Schattenalfen vivono mangiando una sostanza chiamata *trania*. Si tratta di un alimento altamente nutritivo che preparano loro stessi; la preparazione del trania non richiede l'uso della magia. Il trania ha la forma di palline scure della grandezza di un uovo ed una di queste palline sosterrà uno Schattenalfen per un'intera giornata. (Per sostenere un individuo di dimensioni maggiori come un umano adulto, solitamente sono necessari due pasti a base di trania. Inoltre, il trania non soddisfa l'amore per la carne di coloro che sono abituati a mangiarla e, pertanto, molte persone non lo considerano una pasto adeguata; li sostiene, ma lascia loro la voglia di carne.)

Gli Schattenalfen utilizzano animali da soma, per lo più rettili. Sia lo *strisciatore* (*crawler*) (una lucertola identica alla lucertola tilopode Hutaakana) che il *protodrago* (una piccola creatura non intelligente simile ad un drago nativa di queste montagne) vengono addomesticati e cavalcati; entrambi i tipi di bestie prosperano anche in natura e talvolta attaccano gli Schattenalfen.)

La fede ufficiale degli Schattenalfen è il culto dell'Immortale Atzanteotl. La sua filosofia è legata alla vendetta ad alla punizione: qualunque mancanza di rispetto nei confronti degli Schattenalfen deve essere vendicata. Dal momento che gli umani fecero saltare in aria il mondo dell'antico passato, questi devono essere conquistati. Chiunque insulta uno Schattenalfen deve essere punito. Questa punizione non deve essere inflitta mediante un attacco improvviso o un formale duello: per gli Schattenalfen seguaci di Atzanteotl, una vendetta lenta, meditata ed attentamente pianificata è molto più gradevole.

Anche se la fede di Atzanteotl è il culto ufficiale degli Schattenalfen, questo non la rende la fede

universale di queste genti. Quattro Schattenalfen su dieci si considerano seguaci di Atzanteotl; uno su dieci è, in segreto, un seguace di Rafiel, il patrono originario degli Elfi dell'Ombra. I restanti cinque su dieci sono abbastanza agnostici, in quanto non seguono alcun Immortale, vivendo semplicemente le loro vite.

Le Due Razze degli Elfi dell'Ombra

Se siete in possesso dell'atlante degli *Elfi dell'Ombra*, potreste rimanere confusi dalle molte differenze esistenti tra quegli Elfi dell'Ombra e questi Schattenalfen. Esistono due razze di Elfi dell'Ombra.

Quelli descritti nell'Atlante *Gli Elfi dell'Ombra* sono gli Elfi dell'Ombra, anche chiamati gli Elfi dell'Ombra della Città delle Stelle.

Gli elfi descritti qui sono chiamati Schattenalfen ed hanno molte usanze diverse da quelle degli ancestrali Elfi dell'Ombra.

Gli Elfi dell'Ombra seguono principalmente l'Immortale Rafiel. Molti Schattenalfen seguono Atzanteotl. Tuttavia, a differenza degli Azcani, gli Schattenalfen non praticano sacrifici.

Gli Elfi dell'Ombra costruiscono abitazioni e dimore in pietra che non sono del tutto diverse dalle abitazioni in pietra costruite dagli umani in superficie. Gli Schattenalfen, come noto, costruiscono piramidi ed altri edifici simili a quelli degli Azcani.

Gli Elfi dell'Ombra hanno degli sciamani tra i loro seguaci clericali di Rafiel. Gli Schattenalfen non hanno sciamani e solo pochissimi di loro sanno utilizzare la magia.

Gli Elfi dell'Ombra sono molto interessati a dei cristalli estratti nel sottosuolo che si dice che contengano le anime dei loro antenati. Gli Schattenalfen hanno abbandonato questa credenza e non attribuiscono nessun significato speciale ai cristalli.

Tra gli Elfi dell'Ombra, molti bambini nascono con dei segni violacei simili a tatuaggi sui loro volti; questa deturpazione, un segno del favore dell'Immortale Rafiel, non compare tra gli Schattenalfen.

Gli Schattenalfen ricordano le loro origini tra gli Elfi dell'Ombra, ma secoli fa persero ogni tipo di comunicazione con essi. Per quanto ne possono sapere, gli Elfi dell'Ombra potrebbero essere morti e sepolti.

Un'ultima nota: tra gli Schattenalfen, a differenza degli elfi di Alfheim del mondo esterno, un nome è un nome. Essi non nascondono i loro veri nomi utilizzando dei nomi diversi.

Issarthyl

Issarthyl è la più grande città degli Schattenalfen.

Issarthyl è una città di 60.000 abitanti costruita all'interno di un'enorme caverna che si trova ad oltre 1,5 chilometri sotto le pendici del Monte Issarthyl.

All'interno della caverna vi è una piramide a gradoni alta circa 60 metri dedicata all'Immortale Atzanteotl. Sotto di essa si trova la grande piazza di Issarthyl, circondata dai templi di Atzanteotl, la residenza reale ed altri edifici proprio come si trovano nella città di Chitlacan (vedere la sezione riportata in precedenza relativa all'Impero Azcano). Vi è un'altra importante eccezione: gli Schattenalfen

non giocano al gioco del tlachtli e, pertanto, qui non vi sono campi per quel gioco.

Intorno alla grande piazza ed agli edifici dei funzionari vi sono le case degli Schattentalfen comuni.

Come nella città Azcana di Chtlacan, vi è un costante via vai di pedoni verso e fuori da Issarthyl. Anche se gli Schattentalfen potrebbero essere completamente autosufficienti (vivendo grazie ad alimenti come i funghi che crescono abbondanti all'interno delle loro caverne ed al latte preso da una varietà di lumaconi giganti), essi preferiscono commerciare i loro prodotti in cambio di cibi più sani e gustosi che crescono in superficie. Pertanto, estraggono pietre preziose, le lavorano in splendide gemme, gioielli e statuette preziose e le commerciano in cambio di cibo - specialmente con i Traldar della costa occidentale. I flussi di traffico fanno girare questi beni commerciali al di fuori della caverna e fanno accumulare scorte di grano, orzo, vino, pesce essiccato, carne essiccata, frutta secca ed altri beni provenienti dalle terre dei Traldar.

La Storia nel Mondo Esterno

Al tempo della Grande Pioggia di Fuoco, nel 3000 PI, gli antenati degli Elfi dell'Ombra erano quattro clan elfici ordinari: i Celebryl, i Porador, i Felistyr ed i Gelbalf. Questi clan vivevano non troppo lontano da Blackmoor, avendo colonizzato queste nuove terre con il permesso degli umani di Blackmoor.

Poi, gli umani di Blackmoor si fecero saltare in aria, disperdendo le energie imputridite e corrotte ai quattro venti (avvelenando molti elfi dei quattro clan) ed alterando il clima del mondo. Questi coloni elfi fuggirono per cercare riparo, trovandolo nelle profondità delle caverne al di sotto dell'area più tardi chiamata col nome di Terre Brulle.

Forse, sottilmente guidati dall'Immortale Rafiel, il loro nuovo e comprensivo patrono, scoprirono una serie notevole di caverne e gallerie che conducevano nelle profondità della terra - in realtà, *centinaia di chilometri* nelle profondità della terra. Lì trovarono una caverna di diversi chilometri ove la gravità era bizzarra; gli elfi potevano stare sul soffitto, sul pavimento ed in alcuni punti sulle pareti.

Di fatto, questa era una caverna dritta nel centro dello *Scudo del Mondo*, che è stato descritto nel capitolo *Storia*. Gli effetti dell'anti-magia dello *Scudo del Mondo* erano molto deboli in quel punto, essendo stati indeboliti dalla presenza di questa bolla cavernosa, così gli Elfi dell'Ombra non ebbero alcuna difficoltà a lanciare la loro magia.

Gli Elfi dell'Ombra costruirono in questo luogo la loro Città delle Stelle, una parte di essa sul soffitto ed una parte sul pavimento. Addomesticarono gli animali che vivevano nelle profondità della terra, tra cui alcuni lumaconi giganti domestici ed una specie di lucertole volanti che chiamate *skinwing (grandi alati)*. Iniziarono a seguire la morale e l'etica delle linee guida fornite dall'Immortale Rafiel. Anche se desideravano tornare nel mondo di sopra, erano convinti che fosse stato distrutto, ormai avverso a tutta la vita, e così vivevano una triste esistenza nell'oscurità delle profondità della terra.

Più di mille anni dopo, intorno al 1700 PI, si verificò un altro disastro in superficie: gli elfi che vivevano in una terra ora chiamata Glantri trovarono

e fecero esplodere accidentalmente un antico dispositivo di Blackmoor. La risultante catastrofe non fu grande come l'originaria Pioggia di Fuoco, ma condusse tutti questi clan elfici nel sottosuolo ed alcuni di quei sopravvissuti scoprirono la caverna della Città delle Stelle.

Adottati dagli Elfi dell'Ombra, essi stupirono i loro nuovi patroni con le storie del mondo di superficie che aveva recuperato dalla Grande Pioggia di Fuoco. Tuttavia, demoralizzarono anche gli Elfi dell'Ombra mettendoli a conoscenza del fatto che non sarebbero potuti risalire subito in superficie: la malattia marcescente causata dall'esplosione del dispositivo di Blackmoor poteva non scomparire per intere generazioni o così dissero gli sciamani di Rafiel.

Questi Elfi dell'Ombra adottati presero il nome clanico di *Schattentalfen*, che, nel proprio dialetto elfico, significa semplicemente "elfi dell'ombra," e furono gli antenati degli Schattentalfen del Mondo Cavo.

La prima spedizione per trovare il mondo di superficie ebbe luogo duecento anni dopo, quando gli Elfi dell'Ombra pensarono che il mondo di superficie fosse sicuro. Sfortunatamente per loro, gli esploratori non trovarono il Mondo di Superficie. Questi elfi girarono perpendicolarmente nel momento in cui lasciarono la sconvolgente regione dello *Scudo del Mondo*, scendendo nel Mondo Cavo. Furono fatalmente avvelenati dalle radiazioni del suo sole rosso prima di riuscire a rendersi conto di quanto fosse pericoloso per loro. Alcuni riuscirono a sopravvivere abbastanza a lungo per fare ritorno alla Città delle Stelle e condividere la loro storia; poi morirono.

Più o meno nello stesso periodo, un elfo di nome Atziann, un altro sopravvissuto dell'esplosione Glantriana di quattrocento anni prima, stava raggiungendo l'immortalità nella Sfera dell'Entropia. Da Immortale scelse il nome di Atzanteotl e decise di mescolarsi con gli Elfi dell'Ombra e con gli Azcani, due razze nelle quali vide un notevole potenziale malvagio. (Vedere la sezione riguardante Atzanteotl nel capitolo *Gli Immortali*.)

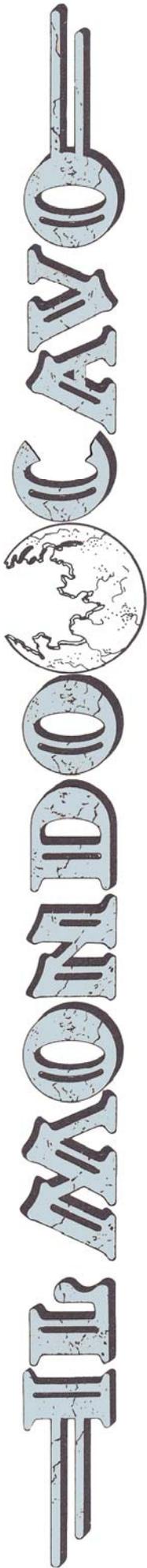
Atzanteotl corruppe molti Elfi dell'Ombra, in particolar modo gli appartenenti al nuovo clan Schattentalfen, promettendo loro di poter vivere sulla bellissima superficie del mondo e che sarebbero stati i padroni del loro mondo se solo avessero abbandonato il culto di Rafiel e seguito lui. Molti lo fecero. Atzanteotl insegnò loro nuovi modi per costruire al fine di onorarlo - utilizzando lo stile edilizio degli Azcani, dal quale era rimasto affascinato quando era un mortale nascosto in mezzo a quegli umani. È per questo motivo che gli Schattentalfen seguaci di Atzanteotl hanno una forma di architettura diversa da quella degli Elfi dell'Ombra loro antenati.

Atzanteotl divise i suoi seguaci in due gruppi e li inviò in direzioni diverse.

Un gruppo fu inviato in prossimità della superficie del mondo esterno, per costruire lì una magnifica città chiamata Aengmor. Il loro destino è menzionato nel capitolo *Storia* e viene discusso più dettagliatamente nell'ATL 5*, *Gli Orchetti di Thar*.

* ndt. GAZ 10 nella versione originale in inglese, successivamente trasformato in ATL 5 nella versione italiana pubblicata dalla Editrice Giochi.





La Storia nel Mondo Cavo

L'altro gruppo fu inviato per seguire la spedizione che aveva raggiunto il Mondo Cavo. Anche questa spedizione riuscì a raggiungere il Mondo Cavo. Preparati ad affrontare i pericoli del sole grazie alle morti dei loro predecessori, questi elfi si abbigliarono in modo da proteggersi dalle radiazioni solari ed iniziarono a conquistare la loro nuova terra.

Sfortunatamente per loro, i nani Kogolor, che già vivevano lì, non avevano voglia di essere conquistati. Aiutati da un golem dall'aspetto di un nano eroe proveniente dal mondo esterno, i Kogolor combatterono gli Schattenalfen per alcuni anni ed alla fine riuscirono a scacciarli dalle loro terre.

Gli Schattenalfen fuggirono ad ovest, trovando allo stesso modo difensori feroci tra gli Oltechi ed insediandosi infine nelle montagne non ancora occupate da razze senzienti. Si stabilirono lì e costruirono le loro città.

Ironicamente, scoprirono di non poter effettivamente tornare nel mondo di superficie per vivere come facevano i loro antichi antenati elfi; si trattava di un crudele inganno giocato loro da Atanzateotl. La loro razza era stata nel sottosuolo per così tanto tempo che questi elfi non avrebbero potuto sopportare l'esposizione prolungata ai raggi solari. Il sole era pericoloso per loro; quando non erano circondati da pareti di pietra diventavano nervosi. Pertanto, rimasero intrappolati nei loro vecchi stili di vita quando nessun'altra forza impediva loro di godere del mondo superiore.

Molti Schattenalfen sono riusciti ad adattarsi - un po' - alla superficie del Mondo Cavo. Questi coraggiosi pionieri costruiscono città in superficie e provano a trascorrere all'aperto tutto il tempo che riescono a sopportare. Certo, le loro città sono simili a caverne artificiali; tendono ad essere delle enormi ed impenetrabili cupole di pietra collegate insieme da gallerie totalmente chiuse, senza finestre e con poche uscite verso l'esterno. E gli elfi che vivono qui hanno imparato ad uscire per giorni, anche settimane, anche se la maggior parte di loro sono nervosi ed irritabili mentre si trovano in superficie. Sono questi elfi che effettuano incursioni all'esterno contro i territori nemici; essi hanno imparato ad andare a cavallo ed a cavalcare i protodraghi, a nascondersi tra gli alberi e, pochi di loro, anche a godersi l'esperienza di stare all'aperto.

Nel corso dei secoli, gli Schattenalfen (aiutati in maniera sostanziale da quegli elfi abbastanza audaci da vivere in superficie) sono diventati molto più resistenti alla luce del sole. L'esposizione al sole per un'intera giornata continuerà ad uccidere la maggior parte di essi, ma in tempi più antichi, sarebbe bastata un'esposizione per un paio d'ore per portare a termine il lavoro. Così, lentamente, gradualmente, gli Schattenalfen stanno imparando a vivere in superficie.

Le Relazioni con le Altre Razze

Quando si stabilirono nelle loro nuove montagne, gli elfi scoprirono che tutto intorno vi erano delle razze senzienti. A nord c'erano gli Azcani, ad est gli Oltechi; oltre i loro territori vi erano i nani Kogolor che li avevano trattati in modo ingiusto; a nord-est, oltre le paludi, c'erano i Neathar; a sud-ovest c'erano i Traldar.

Gli Schattenalfen odiavano i Kogolor per averli scacciati. Per la stessa ragione, non erano molto contenti degli Oltechi e degli altri popoli: gli Schattenalfen odiavano *tutti* gli umani, in quanto furono gli umani a causare la Grande Pioggia di Fuoco ed il disastro Glantriano. Odiavano i Neathar che trovavano così facile vivere vicino alla natura.

Ma, soprattutto, odiavano gli Azcani. Non solo gli Azcani erano umani, non solo vivevano tra le foreste - essi costruivano città che rappresentavano dei crudeli e beffardi inviti per gli Schattenalfen. Le loro città e le loro piramidi erano così simili a quelle degli Schattenalfen, che le città Azcane sembravano dire: "Abbiamo costruito la *vostra* città, nella quale *voi* non potete vivere; si trova qui e ce la stiamo godendo mentre voi marcite nel sottosuolo." Gli Schattenalfen credevano che gli Azcani fossero giunti a questo stile architettonico molto tempo dopo gli elfi, per deriderli e torturarli; di conseguenza, arrivarono ad odiare gli Azcani molto più di qualunque altra razza.

Nei secoli trascorsi dal momento in cui si insediarono in queste montagne, gli Schattenalfen hanno condotto innumerevoli guerre contro gli Azcani. Si tratta di guerre odiose e sanguinose, senza pietà da ambo le parti.

Gli Azcani sono molto più numerosi degli Schattenalfen, così, per compensare questo svantaggio numerico, gli Schattenalfen sfruttano i loro pochi vantaggi naturali. Stabiliscono dei campi base nascosti il più vicino possibile alle città Azcane, poi passano letteralmente interi anni a scavarsi la strada fino ai centri di quelle città. Quando il tempo è propizio - spesso quando un principe della città sta effettuando un sacrificio con migliaia di persone riunite di sotto - gli Schattenalfen emergono dal sottosuolo massacrando tutto ciò che incontrano lungo la loro strada, spesso uccidendo il governatore della città prima di fuggire di nuovo.

Gli Schattenalfen svolgono anche delle ordinarie incursioni a cavallo contro gli avamposti Azcani, spesso attirando l'inevitabile inseguimento degli Azcani in agguati ed imboscate.

I protodraghi offrono agli Schattenalfen un certo vantaggio aereo. Squadriglie di elfi in groppa ai protodraghi volano sulle città degli Azcani, lasciando cadere tizzoni incendiari sulle sezioni più povere della città, ove si suppone che le case dai tetti di paglia e dai mattoni di fango brucino bene.

Così la guerra, seppur sanguinosa e continua, è una guerra di guerriglia, che non viene mai combattuta con divisioni di fanteria che si affrontano a vicenda su un campo di battaglia.

Gli Schattenalfen sanno che non potranno sopravvivere avendo nemici su tutti i fronti. Pertanto, anche se sono infastiditi dal fatto di essere neutrali nei confronti di una cultura umana, hanno sempre commerciato pacificamente con i Traldar. Gli Schattenalfen ed i Traldar non si piacciono e non si fidano gli uni degli altri, ma il loro commercio è stato pacifico e reciprocamente redditizio per secoli, e nessuno desidera che questo commercio abbia fine. I Traldar, comunque, non inviano mercenari in aiuto degli Schattenalfen.

A volte, gli elfi trovano dei mercenari tra gli uomini lucertola Malpheggi; anche se quei rettili accettano lavori anche dagli Azcani, se pagati abbastanza, non si rivolteranno contro qualcuno. Gli elfi pagano anche l'Orda di Krugel per compiere incursioni nelle terre Azcane nel nord-est, ma i

Krugel lavorano più spesso per gli Azcani.

Gli Schattentalfen sono a conoscenza del fatto che nel lontano nord viva una razza di elfi, ma non sanno molto su di loro. Se dovessero venire a sapere che quegli elfi sono discendenti dei sopravvissuti del disastro Glantriano, elfi che sono scesi nelle profondità della terra, che hanno trovato il Mondo Cavo e che vi si sono adattati tanto felicemente e con successo, gli Schattentalfen odierrebbero anche gli elfi di Icevale.

Gli Schattentalfen sanno che i loro antenati, gli Elfi dell'Ombra, probabilmente vivono ancora a centinaia di chilometri giù nel sottosuolo, ma hanno dimenticato da lungo tempo il percorso per ritornare alla Città delle Stelle; non vi è stata alcuna comunicazione con la Città delle Stelle per oltre 2.000 anni.

I PNG

Il Capitano della Flotta Aerea Trylthyn è uno Schattentalfen che potrebbe essere incontrato dai PG.

Trylthyn, Capitano della Flotta Aerea, Cavaliere di Protodraghi

Storia: Trylthyn, nato 150 anni fa, è stato per 40 anni un membro dei corpi aerei degli Schattentalfen. Egli è uno degli Schattentalfen "esterni," di quelli che vivono nella città costruita in superficie. È stato per molto tempo famoso tra gli Schattentalfen, un loro eroe: Trylthyn è un grande guerriero, un grande cavaliere volante ed uno dei rari maghi di cui avvantaggiarsi. Tuttavia, non è un seguace di Atzanteofl e, di conseguenza, il suo futuro politico è limitato; è per questo che è ancora un modesto capitano piuttosto che un generale degli eserciti degli Schattentalfen.

Personalità: La madre di Trylthyn era una seguace di Rafiel e suo padre era agnostico. Così egli crebbe lontano dalle dottrine di odio e di vendetta che dominano così tanti Schattentalfen. Tuttavia, quando apparve chiaro che aveva l'intelligenza necessaria per essere un mago, fu reclutato prima del previsto nell'esercito Schattentalf, che è dominato dai seguaci di Atzanteofl. Di conseguenza, Trylthyn si è trovato spesso in conflitto con superiori e compagni dalla mentalità vendicativa. Ciò lo ha reso malinconico e lo ha allontanato dai suoi compagni, facendogli preferire i pattugliamenti solitari in groppa al suo protodrago piuttosto che bere e fare baldoria con gli altri ufficiali. Trylthyn è sospettoso nei confronti degli umani (sa che hanno fatto esplodere il mondo) e non ama molto gli Azcani, ma vuole che la sua gente non sia ostile nei riguardi delle altre razze circostanti come gli Oltechi ed i Neathar.

Aspetto: Trylthyn è grosso per essere uno Schattentalfen, essendo alto circa 1,63 metri per circa 59 chilogrammi. I suoi capelli sono color grigio ferro ed i suoi occhi sono di una tonalità quasi identica. I suoi lineamenti sono semplici, ma l'intelligenza che trapela dai suoi occhi attira molto l'attenzione. Preferisce indossare abiti completamente neri, compensati da gioielli d'oro, soprattutto collane, larghi bracciali e bottoni sulla sua uniforme da volo.

Note per il DM: Trylthyn può facilmente essere un nemico dei PG, ma potrebbe altrettanto facilmente diventare un loro alleato. A meno che non

il gruppo non sia composto principalmente da Azcani, egli non attaccherà immediatamente gli intrusi in territorio Schattentalf; fiducioso delle sue abilità, scenderà vicino a loro in groppa al suo protodrago e gli ordinerà di andarsene; se convinto del fatto che essi abbiano qualche affare importante per il Re o la Regina, o per la razza Schattentalf nella sua interezza, li guiderà attraverso le colline fino alla città di Issarthyl.

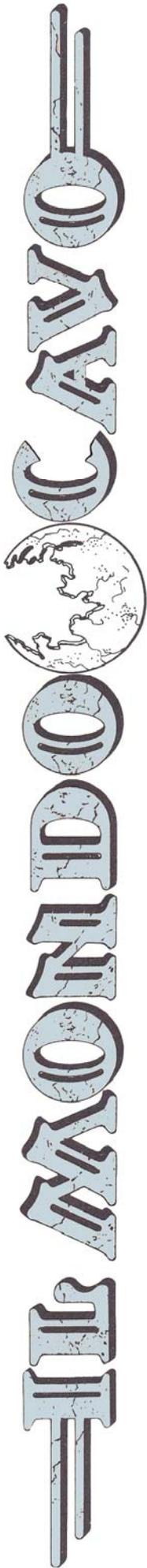
Note di Combattimento: Elfo di 10° livello (Classe d'Attacco D); CA 2 (corazza di maglia e scudo); PF 40; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 2 spada lunga o arco lungo; Danni 1d8+1 (spada) o 1d6 (arco lungo); TS E10; ML 8; AL L. For 13, Int 18, Sag 13, Des 10, Cos 9, Car 10. Lingue: Elfico, Neathar, Azcano, Traldar, Malpoggi, Kogolor, orchi, uno slot di lingua non ancora utilizzato. Competenze Generali: Tattiche Militari (Int), Professione (Armaiole, Int), Navigazione (Int), Segnalazione (Codici Manuali della Cavalleria Aerea degli Schattentalfen, Int), Addestrare Animali (Protodraghi, Sag), Speleologia (Sag), Prontezza (Des), Cavalcare (Protodraghi, Des), Leadership (Car).

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - *individuazione del magico, protezione dal male, lettura del magico*. 2° livello - *levitazione, ragnatela x2*. 3° livello - *incantesimo dissolvi magie, volare, protezione dai proiettili normali*. 4° livello - *crescita dei vegetali, muro di fuoco, occhio dello stregone*. 5° livello - *dissoluzione, passa pareti*.

Oggetti Magici Posseduti: *Corazza di maglia +2*.

Mostri

Le terre Schattentalf sono occupate dalla maggior parte dei mostri indicati nel capitolo Mostri del *Libro delle Avventure* per i terreni montani e collinari. Due ulteriori mostri (riportati in quel capitolo) che rivestono grande importanza per gli Schattentalfen sono i protodraghi e le lucertole tilopodi.



Le Pianure dei Tanagoro —

Tecnologia: Età del Bronzo.

Stile di Vita: Guerrieri, allevatori di bestiame ed agricoltori che vivono nei villaggi.

Popolazione: 500.000 sparsi tra migliaia o più di singoli villaggi.

Origine nel Mondo Esterno: Continente orientale (al di là di Alpathia), circa 2500 PI.

Descrizione

Le terre dei Tanagoro sono costituite da ampie pianure erbose e foreste nell'emisfero meridionale. Il sole è caldo, ma i venti del nord spesso portano sollievo.

La terra, anche se non particolarmente fertile, lo è abbastanza per produrre i pascoli per sostenere le numerose mandrie di uri che vivono in queste terre. Gli uri, a loro volta, rappresentano il cibo principale per i guerrieri Tanagoro. Anche i dinosauri predatori campano grazie agli uri. Nelle aree boschive vivono anche molti dinosauri erbivori.

Gli uomini Tanagoro coltivano questa terra raccogliendo anche le colture di grano.

La terra è costellata dai villaggi dei Tanagoro. Ciascuno di questi villaggi racchiude una piccola comunità composta da 300 a 700 abitanti, con una media di 500; questi villaggi sono circondati da mura di terra. Gli abitanti vivono in piccole capanne di paglia, ciascuna composta da una sola stanza che ospita una singola famiglia di piccole dimensioni. La maggior parte dei villaggi si trovano lungo un fiume o hanno una serie di pozzi all'interno delle loro mura.

I campi di grano si trovano fuori dalle mura; al di là di quei campi vi sono le aperte praterie ove pascolano gli uri.

Le Tribù Tanagoro

Le genti che vivono in questa terra sono i tribali Tanagoro. Si tratta di una razza di uomini e donne alti e magri dalla pelle nera.

Gli uomini Tanagoro indossano perizomi di pelle o di lino; anche le donne indossano perizomi, anche se alcune indossano indumenti senza spilline che avvolgono il torso ed i fianchi. Questi indumenti spesso sono semplici, ma a volte sono tessuti con dei disegni: corna di uri, covoni di grano e ragni rappresentano i modelli prevalenti.

I Tanagoro portano i capelli corti e molto ricci al naturale, almeno nella maggior parte dei casi.

I Tanagoro amano i gioielli; indossano collane di perline, torque (pezzi di rame e di oro piegati in forma circolare ed indossati come una collana), orecchini, bracciali e cavigliere; questi monili sono di rame, cuoio, oro ed argento e sono decorati con delle piume, con ossa intagliate e con pietre semipreziose.

I guerrieri Tanagoro portano lance, giavellotti e coltelli. Essi utilizzano poche altre armi. In battaglia usano scudi, ma non indossano alcuna armatura.

La loro lingua è chiamata Tanagoro. Questa lingua ha le stesse origini della lingua delle Isole della Perla, ma non è condivisa da nessun'altra cultura umana all'interno del Mondo Cavo. Non esiste una forma scritta di questa lingua.

I Tanagoro parlano anche il Neathar.

Costumi

I Tanagoro sono un popolo semplice. Ciò non vuol dire che siano stupidi o che siano una cultura minore; significa semplicemente che hanno una cultura agraria e semplice.

I Tanagoro traggono i loro mezzi di sussistenza coltivando grano ed allevando gli uri, bestie simili ai buoi che proliferano nelle aperte praterie. Le loro vite sono costituite dall'agricoltura, dall'allevamento, dalla devozione per il loro patrono Immortale, dalla musica e dalla danza e dalla difesa delle loro terre dagli intrusi stranieri.

Ed i Tanagoro sono *grandi* guerrieri. I guerrieri Tanagoro hanno un'enorme vitalità e resistenza; inoltre, sono dei tattici particolarmente competenti. I loro nemici ricorrenti, in particolar modo i Nithiani ed i Mileniani, li guardano dall'alto in basso, come se fossero dei selvaggi, ma non possono negare il fatto che i generali di guerra Tanagoro siano tanto intelligenti e sofisticati quanto qualunque leader di guerra civilizzato.

La cultura Tanagoro è dominata dagli uomini; essi sono i cacciatori, i guerrieri ed i pastori della loro cultura. Le donne sono addette all'agricoltura ed al governo della casa. Tuttavia, le donne particolarmente indipendenti talvolta fuggono dai loro villaggi per vivere liberamente nelle foreste; se riescono a sopravvivere abbastanza a lungo da diventare delle abili guerriere (ovvero, di terzo livello o superiore), possono ritornare ai loro villaggi con il rango pieno di guerriere.

I singoli villaggi sono per lo più autogovernati, ma rispondono tutti ad un re centrale chiamato il Togoro.

Korotiku l'Imbroglione è il patrono Immortale delle tribù Tanagoro. Essi cercano di seguire l'esempio del loro patrono sviluppando e rafforzando le loro menti insieme ai loro corpi.

La Storia nel Mondo Esterno

Nel lontano passato, le tribù Tanagoro occuparono la penisola ora chiamata Tangor. Quando gli uomini di Blackmoor si autodistrussero e per poco non distrussero il mondo, le terre dei Tanagoro furono drammaticamente colpite; alcune grandi serie di eruzioni vulcaniche trasformarono la maggior parte delle porzioni di pianure di Tangor in regioni vulcaniche, montuose e sterili. Così, Ka il Protettore e Korotiku, patrono dei Tanagoro, trasferirono molte tribù Tanagoro all'interno del Mondo Cavo, stabilendole nelle vaste pianure che in quel momento non erano occupate da nessuna razza senziente.

La Storia nel Mondo Cavo

I Tanagoro furono felici nel loro mondo per molti secoli. I loro unici nemici erano le lucertole giganti che mangiavano i loro buoi ed un gruppo numeroso lancieri e giavellottieri Tanagoro potevano eventualmente anche scacciare quelle bestie.

Intorno al 1600 PI, gli Immortali piazzarono un'altra razza nelle vicinanze: collocarono i Jenniti amanti dei cavalli nel sud. I Jenniti si stabilirono nelle pianure meridionali più fredde e spesso cercavano di allargare i loro confini più a nord, ingaggiando delle brevi ed inconcludenti guerre con i Tanagoro. Tuttavia, questa rivalità a volte risultava

sanguinosa, ma non un vero scontro di culture violentemente contrapposte.

Un migliaio di anni più tardi, gli Immortali piazzarono i Nithiani lungo il fiume nel deserto ad est e, poche centinaia di anni dopo, giunsero i Mileniani lungo le terre costiere ad ovest. A quel punto, i Tanagoro si ritrovarono tra due culture militari che non si piacevano a vicenda e non si curavano di pestare i piedi ai Tanagoro per affrontarsi.

Fu proprio in quel momento che i Tanagoro si crearono davvero la loro reputazione di guerrieri. Non potevano impedire che i Nithiani ed i Mileniani si attaccassero a vicenda, ma potevano scagliarsi sui sopravvissuti degli scontri e vendicarsi brutalmente di tutti gli attacchi contro i loro villaggi. Gli intrusi più "recenti" iniziarono a rispettare gli agricoli Tanagoro; da allora, quando attraversano le pianure, è molto meno probabile che saccheggino i villaggi Tanagoro durante il loro passaggio e non presumono mai che il cammino attraverso le loro terre native sia sicuro.

Le Relazioni con le Altre Razze

Come risulta evidente, i Tanagoro sono in contrasto con la maggior parte delle culture che li circondano; gli unici contro i quali non fanno guerre sono i Bruti, perchè hanno un timore superstizioso di quegli esseri nodosi e pelosi simili agli umani.

Tuttavia, i Tanagoro preferirebbero non dover combattere. Attaccheranno le forze Nithiane e Mileniane che attraversano le loro terre, o le intrusioni dei Jenniti sul loro confine meridionale, ma assumeranno solo una posizione difensiva nei confronti delle carovane o dei gruppi che, ovviamente, non appartengono a nessuna di queste culture.

IPNG

Doraka Togoro è il gran re dei Tanagoro.

Doraka Togoro, il Re

Storia: Doraka, che ha circa 50 anni, è il figlio del precedente Togoro. In gioventù fu un audace guerriero e leader di guerra, particolarmente esperto ad aggirare le unità di fanteria Mileniane e ad infliggere loro delle schiaccianti sconfitte. Suo padre morì 20 anni fa e da allora Doraka assunse il titolo di re. Suo figlio Korolo, che ha 25 anni, non è esperto nelle tattiche come suo padre, ma è più abile nella pianificazione per il futuro immagazzinando grano e creando nuovi pozzi.

Personalità: Doraka è un uomo allegro e scherzoso, con il senso dell'umorismo e del ridicolo. Ama incontrare gli stranieri (tranne quelli che appartengono ai nemici tradizionali dei Tanagoro) e "li mette alla prova." Queste prove consistono nel dare una festa per i visitatori, poi, nel bel mezzo del divertimento, dare indicazioni agli ospiti che devono ballare le danze Tanagoro e bere tantissima birra di grano, che è molto forte... altrimenti resterà molto deluso da loro. Doraka non si offenderà nemmeno tanto lontanamente da quanto cercherà di fingere se i visitatori si rifiuteranno di accontentarlo, ma raramente gli ospiti eviteranno di farlo e spesso daranno spettacolo.

Aspetto: Doraka è un uomo grosso, alto circa 1,93 metri, e chiaramente in sovrappeso - forse intorno ai 127 chilogrammi. Sta diventando calvo e porta una corta barba. Indossa perizomi e fasce di un giallo intenso ed ha una collanina di denti di *tirannosauro* provenienti da una bestia che aiutò ad uccidere.

Note di Combattimento: Guerriero di 8° livello; CA 8 (con lo scudo); PF 65; MV 45 metri (15 metri); N° ATT 1 lancia; Danni 1d6+2; TS G8 ML 10; AL L. For 17, Int 13, Sag 15, Des 10, Cos 14, Car 9. Lingue: Tanagoro, Neathar, Mileniano. Competenze Generali: Lottare (For), Tattiche Militari +2 (Int +2), Resistenza (Cos), Cantastorie (Car).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

Guerrieri Tanagoro

Note di Combattimento: Guerriero di 2° livello; CA 8; PF 15; MV 45 metri (15 metri); N° ATT 1 lancia; Danni 1d6; TS G2 ML 8; AL N.

Mostri

Nelle terre dei Tanagoro possono essere trovati tutti i mostri normalmente presenti nelle pianure; per ulteriori informazioni su di essi, vedere il capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

I Regni Traldar

Tecnologia: Età del Bronzo.

Stile di Vita: Agricoltori, allevatori, pirati e predoni che vivono lungo la costa.

Popolazione: 500.000 sparsi in numerose grandi città.

Origine nel Mondo Esterno: Continente settentrionale, l'area ora chiamata Karameikos, circa 1000 PI.

Descrizione

I Regni Traldar sono costituiti da terre rocciose e montagnose piene di fitte foreste nel punto in cui la grande catena montuosa equatoriale si getta nell'Oceano Atlante. Qui il clima è fresco e temperato; i pascoli ed i campi non sono particolarmente fertili, ma sono adeguati alle esigenze di grano e di pascoli degli uomini che vivono lì; l'oceano offre una grande varietà di pesci.

I Traldar vivono in villaggi e grandi città site per lo più lungo il litorale costiero. I piccoli villaggi sulle cime delle colline e delle piccole montagne saranno affollati; le comunità più grandi hanno un recinto reale murato in cima alla collina, con una città murata che si estende nella parte sottostante.

Gli edifici e le mura dei Traldar sono realizzati con grandi blocchi di pietra levigata, specialmente di roccia calcarea. Anche gli edifici degli uomini comuni sono realizzate con pietre grezze strettamente fissate insieme con la malta.

A volte, dalle montagne ad est scendono strane bestie per flagellare i Traldar; tra questi mostri vi sono i grifoni e le temibili idre.

I Traldar

I Traldar sono una razza di audaci uomini e donne, sedicenti eroi.

Sono una razza dalla pelle chiara, discendente per lo più dai Neathar ed in misura minore dagli Oltechi; la loro carnagione è caucasica, ma un po' più scura rispetto alle razze come i Neathar. I capelli castani o rossi sono i più comuni fra queste genti, che però apprezzano soprattutto i più rari individui biondi. Sia gli uomini che le donne portano i capelli lunghi. Gli uomini utilizzano dei lacci di cuoio per legare i capelli a coda e spesso portano corte barbe e baffi. Le donne, se sono sposate portano i capelli legati a coda di cavallo, altrimenti li tengono sciolti.

Gli uomini Traldar indossano tuniche senza maniche lunghe quasi fino alle ginocchia e sandali o alti stivali, a seconda del tempo e del clima. Le loro tuniche vengono indossate con cinture da spada (qualsiasi Traldar porta con sé almeno un pugnale per mangiare); se l'aria è fresca, spesso indosseranno dei mantelli.

Le donne indossano un indumento simile ad una tunica, tranne per il fatto che arriva fino al suolo e che spesso viene indossato con un velo.

Sia per quanto riguarda gli uomini che le donne, solitamente, l'abito è realizzato con colori luminosi e ricamato con scene riprese dalla natura: grifoni, leoni, polpi, delfini, ecc...

In tempo di guerra, i Traldar indossano pezzi di corazza di bronzo, elmi, schinieri e bracciali, che si aggiungono sulle armature di maglia (CA 3, ingombro 500 mon). Le loro armi preferite sono le lance, le armi ad asta (picche), le spade corte, le grandi asce, gli archi lunghi e le fionde.

I Traldar parlano la lingua Traldar, un'antenata delle più recenti lingue Traladariana e Mileniana; tuttavia, questa lingua è diversa da quelle. Di questa lingua esiste anche una forma scritta.

I Traldar parlano anche il Neathar. I Traldar abbastanza intelligenti per imparare altre lingue, spesso imparano l'elfico, il Mileniano e l'Azcano.

Costumi

I Traldar vivono di grano, orzo, olive ed uva, di pesca, allevando bovini, pecore e capre, ed esportando prodotti alimentari, olio di oliva, vini, ceramiche e lana.

Comunque, la loro cultura ruota intorno alla figura dell'Eroe. Per i Traldar, qualsiasi nobile guerriero, o qualsiasi guerriero di origini comuni in possesso di abilità fuori dal comune, è un Eroe, e vivono per ascoltare le storie delle gesta di eroi di qualsiasi genere: eroi astuti, eroi pirata, eroi sovrumaneamente forti, eroi con una velocità fuori dal comune... basta che si tratti di eroi Traldar. I Traldar rimangono colpiti da un rispettoso interesse per le gesta degli eroi di altre terre.

I Traldar iniziano ad addestrare i loro giovani a combattere in età molto precoce, sottoponendoli ad un intenso regime di allenamenti ed esercizio per trasformarli nei più grandi guerrieri del mondo. Bisogna dire che in una certa misura ci riescono pure: tra i Traldar, la percentuale dei guerrieri superiori al 1° livello potrebbe essere più alta rispetto a qualsiasi altra razza. (Fortunatamente per le culture circostanti, i Traldar non sono molto prolifici come i Mileniani o i Neathar; in caso contrario, il Mondo Cavo potrebbe avere il Traldar come lingua comune.)

I Traldar ammirano gli esperti costruttori di bardature, di armature e di armi, coloro che

realizzano gioielli e gli orefici. Commerciano un sacco delle loro eccedenze alimentari con gli Schattalfen a nord in cambio delle gemme e dell'oro degli elfi.

I Traldar sono dei buoni marinai, ma sono molto limitati dalle loro imbarcazioni: le loro galee da guerra, che una volta dominavano la loro regione del Mare del Terrore, sono antiche e lente rispetto alle navi dei Pirati della Filibusta. I Traldar riescono a rimediare un po' a questo inconveniente grazie alla loro superiore abilità nel combattimento... ma, semplicemente, al momento, non sono abbastanza bravi nella pirateria come i Pirati della Filibusta. Quando si spostano per compiere atti predatori, devono accontentarsi di far approdare le loro lente galee per poi saccheggiare le città costiere. Gli Azcani ed alcuni villaggi dei Pirati della Filibusta subiscono le incursioni dei Traldar.

I Traldar sono degli aurighi superbi. Allevano dei piccoli e forti cavalli e molti eroi partecipano ai combattimenti terrestri su carri trainati da due cavalli e composti da un equipaggio di due uomini, utilizzando le lance contro i nemici.

Ogni città Traldar rappresenta il suo piccolo regno, col il proprio re. Nessuna città domina sulle altre, anche se le città più forti a volte marciano alla volta delle città più piccole per saccheggiarle. I Traldar non sono un popolo unito e, di conseguenza, combattono sempre tra loro.

Di tanto in tanto, però, ogni poche centinaia di anni, sorgerà un Grande Re Traldar, uno che abbia abbastanza carisma personale per unire i Traldar contro un nemico comune. È passato molto tempo da quando i Traldar hanno avuto bisogno di un leader di questo genere... ma se mai si trovasse ad affrontare una guerra di aggressione particolarmente caparbia contro i Mileniani o gli Azcani, in mezzo a loro sorgerà un Grande Re per respingere gli invasori.

Tra i Traldar, proprio come i loro discendenti, i Mileniani, le donne sono delle cittadine di seconda classe che non possono possedere terreni o governare per conto proprio. Tuttavia, alcune donne, specialmente quelle cresciute fino all'età adulta vivendo come pastori o cacciatrici indipendenti, diventano delle forti guerriere e, da quel momento, vengono rispettate dai Traldar.

Halav e Petra (vedere il capitolo *Gli Immortali*), che una volta erano loro stessi dei Traldar, sono i patroni Immortali dei Traldar.

La Storia nel Mondo Esterno

La cultura guerriera dei Traldar ascese nel mondo esterno intorno al 1400 PI. Discendenti dei primi coloni Nithiani, essi dimenticarono rapidamente la loro identità Nithiana e svilupparono i loro propri tratti culturali, come ad esempio una venerazione della casta guerriera dominante. (Per saperne di più sulla storia antica dei Traldar, vedere la descrizione relativa agli Hutaaka riportata in precedenza in questo capitolo.)

Intorno all'anno 1000 PI, una poderosa invasione di gnoll minacciò di distruggere la cultura Traldar; nemmeno gli Immortali sanno se i Traldar sarebbero sopravvissuti. Pertanto, gli Immortali trapiantarono diversi interi villaggi di Traldar, quelli che erano più vicini all'estinzione, all'interno del Mondo Cavo.

La Storia nel Mondo Cavo

I Traldar si ritrovarono sulle rocciose terre costiere situate vicino agli Schattenalfen nel nord; più a nord vi era il tetro popolo Azcano. I Traldar e gli Schattenalfen cooperarono sin dall'inizio, commerciando il cibo Traldar per l'artigianato elfico e così i Traldar decisero di depredare gli Azcani. Per molti anni si guadagnarono la reputazione di temibili razziatori, saccheggiando ripetutamente le città e le cittadine Azcane.

Alla fine, l'Immortale Korotiku sistemò i pirati Thyatiani nelle isole ad ovest occupate dai Traldar e manipolò le cose in modo che le due culture avrebbero dovuto fondersi in un'unica e coerente cultura pirata. Nel corso dei secoli, Korotiku aggiunse più razze a questa combinazione: gli Ostlander dei Regni del Nord del mondo esterno e successivamente i pirati Ierendiani.

Le Relazioni con le Altre Razze

I Pirati della Filibusta sono i maggiori rivali dei Traldar. Questi non possono competere con i Traldar sulla terra, anche se hanno navi e tattiche marine superiori. Fin dai loro primi scontri, sarebbe il terreno a dettare il vincitore in uno scontro Traldar/Pirati della Filibusta: se lo scontro avvenisse sulla terra, vincerebbero i Traldar, se invece avvenisse in mare, l'incontro si tradurrebbe in una vittoria per i Pirati della Filibusta. I Traldar ed i Pirati della Filibusta non si sopportano a vicenda.

Alla fine, anche i Mileniani si stabilirono sul litorale costiero dell'emisfero meridionale. I Traldar scoprirono molte cose da ammirare nei laboriosi guerrieri Mileniani (cosa che non sorprende molto, visto che i Mileniani erano loro discendenti). Questo non impedì che venissero compiute delle occasionali incursioni contro le città Mileniane, ma, in generale, i Traldar ed i Mileniani si sono lasciati in pace a vicenda.

I Traldar commerciano con gli Schattenalfen, ma non si fidano di loro, e compiono ancora incursioni contro i porti delle città Azcane ogni volta che se ne presenti l'occasione; naturalmente, gli Azcani disprezzano i marittimi Traldar.

I PNG

Il Principe Tiradon è un eroe Traldar che i Personaggi Giocanti potrebbero incontrare.

Principe Tiradon di Corescos

Storia: Tiradon, che ha 18 anni, è il figlio di Re Doradon della città di Corescos. Tiradon, un farfallone precoce, lasciò casa all'età di 14 anni per viaggiare nelle terre dei Traldar (ed al di là di esse) per vedere cose nuove, uccidere nuovi mostri ed acquisire e dare dimostrazione della propria prodezza in combattimento. Viaggiò a sud fino alla città Mileniana di Tyrnus, a nord-est fino ad Issarhyl, la capitale degli Schattenalfen. Di recente, per via della cagionevole salute del padre, ha fatto ritorno nella sua città per occuparsi delle responsabilità del principato.

Personalità: Tiradon colpisce per i suoi modi da guerriero maturo, anche se è ancora molto giovane; egli offre consigli agli altri giovani su come va il

mondo, sui codici da guerriero, sui ragionamenti delle donne e su altre cose che in realtà non capisce. Gli altri guerrieri restano scoraggiati da questi comportamenti, ma egli è un nobile ed un combattente superiore e così risulta molto difficile riuscire a correggere il suo comportamento. Tiradon è giustamente orgoglioso della sua abilità nel combattimento e della sua grande agilità. Non è d'animo malvagio, però - è solo convinto della propria maturità e della necessità di essere rispettato dagli altri.

Aspetto: Tiradon è alto per la sua età, all'incirca 1,85 metri, e magro. Ha i capelli rossi fiammanti, barba e baffi e gli occhi verde mare. Indossa abiti verdi e dorati. Porta sempre una spada corta attaccata alla cintura; la sua elsa è di ebano intarsiato con dei delfini d'oro e fu un regalo di un principe Mileniano.

Note di Combattimento: Guerriero di 5° livello; CA 7 (in abiti normali) o 0 (con l'armatura completa); PF 27; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 lancia o spada corta; Danni 1d6+2; TS G5 ML 8; AL N. For 13, Int 12, Sag 10, Des 17, Cos 9, Car 14. Lingue: Traldar, Neathar. Competenze Generali: Cacciare (Int), Conoscenza (Geografia della Costa dell'Oceano Atlante, Int), Professione (di Marinaio, Int), Acrobatismo (Des), Artista della Fuga (Des).

Oggetti Magici Posseduti: Spada corta +1, col potere *individuazione del magico*.

Eroi dei Traldar

Si tratta di guerrieri Traldar altamente addestrati che costituiscono la gran parte delle forze dell'esercito e della marina militare dei Traldar.

Note di Combattimento: Guerriero di 3° livello; CA 2; PF 16; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 lancia, spada corta o arco lungo; Danni 1d6+1 (lancia e spada corta) o 1d6* (arco lungo); TS G3 ML 9; AL N.

* ndt. Anche in questo caso, come in precedenza, il punteggio relativo ai danni causati con l'arco lungo è stato aggiornato al punteggio esatto (1d6), invece di riportare il solito punteggio errato di 1d8.

Guerrieri Comuni

Si tratta di guerrieri minori, quelli che non potranno mai addestrarsi fino a raggiungere gli standard dei Traldar; essi servono come lancieri o frombolieri

Note di Combattimento: Guerriero di 1° livello; CA 7 (armatura di cuoio); PF 8; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 lancia o fionda; Danni 1d6 (lancia) o 1d4 (fionda); TS G1 ML 7; AL N.

Galea da Guerra Mileniana

Velocità di Movimento 18 km/giorno (54 con le vele), oppure 18 metri/round (27 metri con le vele), 200 rematori, 100 Punti Scafo, CA 7, Capacità 60.000 mon.

Un rostro a prua, sotto la linea di galleggiamento: CA -4, PF 50, Danni 1d6+8.

Mostri

Grifoni ed idre (entrambi riportati nel *Set delle Regole Expert*) sono due mostri che si trovano comunemente nelle terre Traldar. (I grifoni sono più



Le Singole Tribù

Ciascun tipo di terreno nell'emisfero settentrionale sarà la patria di decine o centinaia differenti tribù Neathar. Qui vengono riportati i nomi e le caratteristiche individuali di molte di loro:

Balarai. Queste tribù vivono nelle foreste a nord degli Oltechi. Commerciano con gli Oltechi ed a volte combattono contro gli uomini lucertola Malpheggi ad ovest. I loro membri vanno a piedi nudi, non indossano fasce e sono molto abili a salire ed a camminare sugli alberi. Queste tribù costruiscono villaggi in legno con delle alte palizzate intorno ad essi nelle zone più fitte della foresta e piazzano insidie e trappole elaborate per proteggere questi villaggi dagli invasori. Le loro competenze generali tribali sono Arrampicarsi e Camminare sugli Alberi.

Hiakrai. Queste tribù addomesticano da tempo una razza di aquile giganti del Mondo Cavo chiamate *hiak*. Queste aquile migrarono dalle loro patrie originarie, quelle che ora sono le montagne dei nani Kogolor - direttamente verso uno dei Continenti Fluttuanti, il più basso ed il più largo di loro, che viene chiamato *Hiak-lor* (Solaio delle Aquile). I loro membri indossano tuniche di pelle più pesanti e stivali di cuoio alti fino al ginocchio contro i venti freddi che devono affrontare e decorano le loro tuniche e le loro fasce con piume e gioielli in rame che rappresentano le loro amiche aquile. Sul Continente Fluttuante di Hiak-lor, vivono all'interno delle grotte e delle caverne dei dirupi. Le loro competenze generali tribali sono Empatia Animale (Hiak/Aquile Giganti) e cavalcare (Hiak/Aquile Giganti).

Makai. Queste tribù sono insolitamente pacifiche per essere dei Neathar; possono combattere come la maggior parte delle altre tribù, ma preferiscono la pace. Si tratta di genti amichevoli ed affettuose che occupano diverse isole a sud dei mari dei Pirati della Filibusta. Uomini e donne indossano solo gonnellini a perizoma, spesso si decorano mettendosi dei fiori nei capelli o con delle collane di fiori intrecciati. Girano scalzi. Sono esperti pescatori e pescatori di perle e si spostano da un'isola all'altra su delle canoe a bilanciere, sulle quali a volte vengono montate anche delle vele. I Makai hanno una concezione insignificante riguardo ai beni personali e si rubano continuamente le cose gli con gli altri, senza alcuna ostilità; anche se una piccola parte dei Makai sono chierici e maghi, i restanti sono divisi in modo uniforme tra guerrieri e ladri. I Makai vivono in villaggi senza mura all'interno di capanne costruite con le piante. Le loro competenze generali tribali sono Professione di Marinaio (Canoismo), Professione di Pescatore di Perle, Professione di Pescatore (la maggior parte dei Makai hanno solamente una o due di queste competenze).

Toralai. Queste tribù che vivono nelle pianure, una volta vivevano in una terra ora chiamata Thyatis; i Thyatiani, i Kerendani e gli Hattiani che giunsero in seguito li scacciarono dalle loro terre o le conquistarono ed assimilarono tutte le tribù tranne le tribù Toralai che furono trasferite nel Mondo Cavo. I Toralai sono grandi corridori e cacciatori di bisonti. Vivono in villaggi semipermanenti di capanne di legno ricoperte di pelli di bisonte. Indossano pelli intorno ai piedi al posto dei sandali. Le loro competenze generali tribali sono Resistenza e

Seguire Tracce.

Valgrai. Questa tribù Neathar ha un insolito legame con i lupi; ogni guerriero Valgrai è misticamente legato ad un feroce lupo che diventa il suo migliore amico ed il suo compagno fedele. I Valgrai sono cacciatori delle fitte foreste che commerciano e combattono un po' con gli Antaliani e gli elfi di Icevale nel nord e si scontrano costantemente con gli Azcani a sud-ovest. I Valgrai vivono in grossolane capanne di legno, solitamente sulle cime delle colline, protetti da fossati senz'acqua e da mura di legno. Le loro competenze generali tribali sono Empatia Animale (Lupi) e Seguire Tracce.

La Storia nel Mondo Esterno

I Neathar furono una delle tre grandi razze originarie degli uomini; loro, i Tanagoro e gli Oltechi furono i primi abitanti umani del mondo esterno. I Neathar furono gli antenati della cultura di Blackmoor e sono gli antenati della maggior parte delle moderne razze dalla carnagione chiara come i Thyatiani e gli uomini delle Terre del Nord.

Nel 3500 PI, centinaia di anni prima del disastro di Blackmoor, agli Immortali apparve evidente che i Neathar si trovassero in una fase di rapido sviluppo; si erano frammentati in migliaia di tribù ed ognuna di queste si stava rapidamente sviluppando per conto proprio. Volendone preservare la cultura prima che scomparisse, Ka ed altri Immortali trasferirono i membri di centinaia di tribù Neathar nel Mondo Cavo.

La Storia nel Mondo Cavo

Minacciati dai dinosauri e dai disastri naturali, ma non da razze senzienti, i Neathar si diffusero in tutto il continente settentrionale. La loro cultura, originariamente trasferita grazie all'*Incantesimo di Protezione*, restò inalterata, ma gli Immortali permisero alle loro culture di separarsi per formarsi, crescere e svilupparsi verso nuove direzioni.

Infine, furono trasferite altre razze all'interno del Mondo Cavo: Oltechi ed Azcani, Antaliani ed elfi di Icevale, Kogolor, Krugel e Schattenalfen. Alcune di queste razze, in particolare gli Azcani, conquistarono e scacciarono i Neathar dalle loro terre. Altre si accontentarono di condurre guerre occasionali contro i Neathar, ma, altrimenti, li lasciarono in pace.

Le Relazioni con le Altre Razze

Attualmente, i nemici che i Neathar affrontano più comunemente sono gli stessi Neathar. Molte tribù sono impegnate in continue faide contro tutte le tribù circostanti, faide alimentate da secoli di agguati, rapimenti di donne e dispute di confine.

Il secondo più grande nemico dei Neathar sono i dinosauri. Le terre dei Neathar sono davvero selvagge ed abbondano di dinosauri e di altri mostri preistorici.

I PNG

Un tipico esemplare della razza Neathar è rappresentato da Zorena, la Gemma di Neathar, che può essere trovata nel capitolo Avventure del *Libro delle Avventure*.

Mostri

Qualunque sia il terreno occupato da una particolare tribù Neathar sarà strapieno dei soliti mostri trovati in quella tipologia di terreno; per esempi specifici, vedere il capitolo Mostri del *Libro delle Avventure*.

Come menzionato in precedenza, uno degli animali specifici di una tribù Neathar è l'aquila gigante, che le tribù Neathar chiamano Hiak; anche le sue caratteristiche possono essere trovate nel capitolo Mostri.

PNG Itineranti

Per completare questo capitolo sui luoghi e gli incontri del Mondo Cavo, di seguito vengono riportati alcuni personaggi itineranti (ovvero, senza casa o girovaghi) che i PG potrebbero incontrare in qualunque punto sulla mappa.

Brynna, Guerriera Antaliana

Storia: Brynna, nata 18 anni fa, figlia di un capo di un piccolo villaggio Antaliano, aveva un fratello maggiore di nome Brynnor. Le cose sono quelle che sono nella cultura Antaliana ed il padre dedicò tutto il suo tempo ad insegnare a Brynnor ad essere un possente guerriero, senza prestare le stesse attenzioni nei riguardi di Brynna. Ella crebbe piena di gelosia per quelle attenzioni mancate ed invidiosa del fatto che Brynnor fosse, in effetti, un formidabile guerriero... cosa che lei sentiva di poter diventare se solo ne avesse avuto la possibilità. Tuttavia, quella possibilità non arrivò mai, neanche quando Brynnor cadde in battaglia contro gli Uomini Bestia del nord, dal momento che gli Antaliani semplicemente non insegnavano alle loro donne a combattere.

Beh... *alcuni* Antaliani, come ad esempio i chierici dell'Immortale Fredara, lo facevano. Brynna iniziò a prendere delle lezioni in segreto sull'arte del combattimento e sul mestiere del guerriero da un chierico di questi. Divenne abile e sembrò che avesse il potenziale per diventare davvero una guerriera. Tuttavia, il padre scoprì che stava imparando a combattere e le vietò di prendere nuovamente un'arma in mano. Brynna sfidò il padre e lasciò la sua gente senza più farvi ritorno. Questo avveniva due anni fa.

Personalità: Brynna, che una volta era una giovane donna solare e socievole, ora è una donna indipendente ed alquanto sospettosa. Ha viaggiato nell'emisfero settentrionale del Mondo Cavo per due lunghi e solitari anni ed è ansiosa di trovarsi una casa - ovunque, da qualsiasi parte. Brynna è disposta ad affrontare la perdita di esperienza causata dall'abbandono della sua cultura natia (vedere le regole relative ai *Pregiudizi Culturali* nel capitolo Creazione del Personaggio della *Guida del Giocatore*). Però, finora non ha trovato nessuno disposto a prenderla per quello che è; la maggior parte della gente vorrebbe farla tornare al suo status di seconda classe, toglierle le sue armi, metterla in un harem, o altrimenti sminuirla, e lei non accetterà quel destino.

Aspetto: Brynna è una giovane alta, bionda con gli occhi azzurri, i lineamenti intelligenti e l'espressione triste. Indossa le pellicce degli Antaliani adattate a qualsiasi terreno si trovi ad attraversare - solitamente con le maniche ed i calzoni

accorciati nei climi più caldi. Porta la spada lunga che una volta era appartenuta al fratello Brynnor e la corazza di maglia datale dal chierico che la addestrò.

Note per il DM: La Principessa Nativa è un personaggio ricorrente nelle avventure nei mondi perduti. È la rappresentante di una cultura dei mondi perduti che incontra, si innamora e viene inevitabilmente separata da uno degli eroi del mondo esterno. In questo caso, Brynna sarà la principessa nativa ed uno dei Personaggi Giocanti sarà l'eroe del mondo esterno. Se vi piace questa trama, fate incontrare gli eroi con Brynna in qualche drammatico confronto; questi potrebbero aiutarla a fuggire da qualche aggressore, o potrebbe essere lei ad aiutarli a sfuggire ad un'imboscata. Brynna viaggerà con loro abbastanza a lungo per poter sviluppare e mostrare i propri sentimenti per uno dei PG di sesso maschile. In seguito, verrà rapita da un guerriero Neathar che volerà in groppa ad un'aquila gigante o da un gruppo di razziatori invasori Azcani, o da qualsiasi altro gruppo con cui vogliate fare entrare in conflitto i PG.

Note di Combattimento: Guerriera di 2° livello; CA 3 (corazza di maglia e scudo); PF 10; MV 27 metri (9 metri); N° ATT 1 spada lunga; Danni 1d8+3; TS G2; ML 7; AL L. For 13, Int 13, Sag 15, Des 14, Cos 10, Car 14. Lingue: Antaliano, Neathar, uno slot di lingua non ancora utilizzato. Competenze Generali: Sopravvivenza (Artico, Int), Coraggio (Sag), Misticismo (Sag), Alpinismo (Des), Cavalcare (Cavalli, Des).

Oggetti Magici Posseduti: *Spada lunga* +2.

Trokalikos di Laroun

Storia: Trokalikos, nato 50 anni fa, è uno studioso della città di Laroun. Dieci anni fa, ispirato da un sussurro nell'orecchio dell'Immortale Petra, uscì dalla città Mileniana e si recò a nord attraversando la quasi impenetrabile catena montuosa equatoriale. Una volta superata, trovò il Faro, la civiltà nascosta di studiosi, e si unì felicemente al suo ordine. Nei dieci anni successivi, Trokalikos ha viaggiato attraverso il Mondo Cavo, imparando molte cose e riportando sempre la conoscenza al Faro.

Personalità: Trokalikos non è lo stereotipo dello studioso distratto. Ha un'intelligenza acuta, la percezione di quello che avviene intorno a lui ed un apprezzamento della vita in tutte le sue forme. Egli si adatta rapidamente alle nuove culture incontrate durante i suoi viaggi, sperimentando il maggior numero di costumi possibile.

Aspetto: Trokalikos è alto circa 1,73 metri ed è magro. I suoi capelli, la sua barba ed i suoi baffi, che una volta erano neri, ora sono striati di grigio. Fuori dall'Impero Mileniano o dalla valle del Faro, indossa semplici vesti grigie del Faro e porta con sé un bastone; all'interno della città di Laroun indossa tuniche Mileniane. Sulla mano sinistra porta un anello d'argento privo di tratti distintivi, sul cui bordo interno reca incisa un'immagine del Faro.

Note per il DM: Trokalikos non è un combattente e non più tanto imprudente com'era durante il suo viaggio originario e così, spesso assolda delle guardie del corpo per condurlo attraverso i territori pericolosi... e la gran parte del Mondo Cavo è costituita da territori pericolosi. Questo può rappresentare un semplice modo per farlo accompagnare dai Personaggi Giocanti e per portare

i Personaggi Giocanti all'attenzione del Faro.

Note di Combattimento: Uomo Comune; CA 9; PF 4; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 pugnale; Danni 1d4; TS UC; ML 4; AL L. For 9, Int 16, Sag 13, Des 10, Cos 10, Car 13. Lingue: Mileniano, Neathar, Azcano, Tanagoro, elfico. Competenze Generali: Travestimento (Int), Conoscenza (della Geografia del Mondo Cavo, Int), Cartografia (Int), Navigazione (Int), Cavalcare (Cavalli, Des).

Lorpin il Pazzo

Storia: Lorpin, nato 40 anni fa, era un avventuriero Thyatiano proveniente dall'Isola dell'Alba sul mondo esterno. Nel corso di una sfortunata spedizione navale, lui e la sua nave furono inghiottiti da un vortice nelle vicinanze del Norwold. Tuttavia, non si trattava di un semplice vortice ordinario; era un *cancello* magico. Dopo quella che sembrò un'eternità, il portale risputò Lorpin ed i suoi compagni sopravvissuti nei pressi delle coste della nazione Azcana. Lorpin trascorse un anno tra gli Azcani in veste di giocatore schiavo di tlachtli e la sua mente iniziò a vacillare a causa dell'esperienza vissuta e della crudeltà degli Azcani; alla fine, riuscì a fuggire nel corso di un attacco degli Schattentalfen. Fuggì da solo; i suoi compagni rimasero indietro convinti che avrebbero ben potuto guadagnarsi da vivere come giocatori di tlachtli e, una volta che la stagione di gioco giunse al termine, furono giustiziati.

Nel corso degli anni successivi, Lorpin ha

vagabondato da un posto all'altro, cercando di riuscire a trovare la strada per ritornare a casa sua ed alla sua famiglia. Anche se ha viaggiato dappertutto e visto molte cose, non ha mai trovato la via di casa.

Personalità: La mente di Lorpin è andata; egli vede cose che non ci sono, specialmente scene degli ultimi 40 anni della sua vita. Lorpin si unirà a qualsiasi possibile banda di esploratori che siano disposti a prenderlo con loro; mentre si troverà con loro, cercherà indizi per riuscire a ritornare nel mondo esterno.

Aspetto: Lorpin è alto e mortalmente magro. In gioventù fu un avventuriero forte e bello e conserva ancora un po' di quella forza; potrebbe sembrare buffo, ma è forte ed esperto. Ha lunghi capelli grigi arruffati ed una barba completa di baffi (anch'essa arruffata) ed indossa qualunque straccio riesca a trovare.

Note per il DM: Lorpin sarebbe solo un fastidio per gli incontri dei Personaggi Giocanti, ma possiede diverse competenze che potrebbero risultare loro utili.

Note di Combattimento: Guerriero di 6° livello; CA 9; PF 15; MV 36 metri (12 metri); N° ATT 1 pugnale; Danni 1d4+1; TS G6; ML 8; AL C. For 13, Int 14, Sag 6, Des 10, Cos 5, Car 10. Lingue: Thyatiano, Neathar, Azcano. Competenze Generali: Nascondersi (Int), Conoscenza (della Geografia del Mondo Cavo, Int), Mimetismo (Int), Sopravvivenza (Giungle, Int), Cucinare (Esercito, Int), Senso del Pericolo (Sag).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.



Thalandrian, l'elfo eroe di Alfheim, dormiva in modo irregolare. Ancora non si era abituato a dormire sotto quel rosso sole eterno. Inoltre, il suo sonno era disturbato dai sogni. Mentre dormiva, si rendeva conto che erano sogni, ma nondimeno questi erano convincenti.

Nel suo sogno cavalcava in groppa ad una cavalla screziata all'interno di una fitta foresta. Sapeva che era una foresta del mondo esterno per via del sole, quando riusciva ad intravederlo attraverso i rami alti, questo era giallo e basso nel cielo. Gli alberi erano più grandi e più belli di qualunque altro albero avesse mai visto nella foresta di Canolbarth e la foresta stessa, così sana e ben curata, ovviamente veniva mantenuta dagli elfi e dai popoli della foresta; forse in questo bosco da sogno vi erano driadi o uomini albero.

Un altro cavallo si allineò al passo accanto a lui ed in groppa vi era un'elfa dalla bellezza disarmante. A differenza della maggior parte degli elfi, i suoi capelli erano di un verde profondo, come la tonalità delle foglie primaverili e la sua tunica sembra tessuta con grandi e forti foglie di quercia. Thalandrian restò impressionato dalla sua bellezza, dall'antica saggezza dei suoi occhi e non riuscì a parlare.

La donna del sogno sussurrò: "Venti marce a sud, in una valle nascosta alle pendici di una montagna con due picchi, c'è un villaggio di elfi. Si tratta di elfi pacifici che non conoscono la guerra. Sono stati protetti, come lo furono i primi elfi nelle foreste di Evergrun.

"Ora la guerra ed il dolore sono giunti fino a loro, portati dagli scuri Azcani e dal loro culto fondato sull'odio. Gli Azcani li saccheggiano, li schiavizzano, lavorano per sterminarli.

"Aiuta questi elfi nascosti, Thalandrian. Recati lì e persuadi i tuoi alleati umani a venire con te. Trova la valle. Scaccia gli Azcani ed insegna loro la follia della loro odiosa dottrina. Ti prego, fai in fretta..."

Thalandrian si risosse dal suo sonno. Era ancora nel suo giaciglio sotto la sporgenza rocciosa, la cui ombra gli risparmiò una parte della rossa luce solare.

Si guardò intorno: uno dei suoi alleati umani era vigile ed in guardia e gli fece un frettoloso cenno col capo, mentre il resto dei suoi compagni dormivano. Andava tutto bene, il suo sogno era solo un sogno.

Tranne per il fatto che - nella sua mano, chiusa ermeticamente in un pugno che non ricordava di aver stretto, c'erano delle foglie; erano delle enormi foglie di quercia e nessuno di quegli alberi cresceva nel Mondo Cavo...

Di seguito viene riportato un esempio degli Immortali le cui attività interessano sia il mondo esterno che il Mondo Cavo. Non si tratta affatto di un elenco completo. Rappresenta, però, un campionario rappresentativo degli Immortali che occasionalmente interagiscono con i mortali.

Come gli Immortali Interagiscono con i Mortali —

Gli Immortali non appaiono spesso in forma fisica ai mortali, in piedi dinanzi a loro comandandogli di agire.

Più comunemente, un Immortale apparirà ad un mortale nei suoi sogni, o ispirerà un chierico con una profezia che riguardi i mortali. In rare occasioni,

l'Immortale apparirà dinanzi ad un gruppo di mortali nella sua forma Incorporea.

Solitamente, gli Immortali comunicano con i mortali per comandarli o persuaderli ad intraprendere azioni per portare avanti i loro piani. Quando un Immortale vedrà un nemico Immortale tramare qualcosa, solitamente, il primo Immortale comunicherà l'informazione ed i suoi desideri ad un gruppo di fedeli chierici o a degli eroici Personaggi Giocanti, persuadendoli ad affrontare i servitori del suo nemico. Gli Immortali stessi partecipano personalmente di rado alle lotte dei loro servitori.

Le descrizioni degli Immortali riportate in questo capitolo non includono le singole schede dei personaggi. Di solito non è necessario avere una scheda del personaggio per un Immortale; gli eroi mortali, nelle campagne sensate, di solito non li attaccano.

Tuttavia, in alcune rare situazioni, gli eroi mortali decideranno di attaccare un Immortale. A quel punto, come DM, potrete scegliere una delle diverse repliche che l'Immortale dovrà intraprendere:

(1) L'Immortale Annienta i PG: Se il DM desidera che gli Immortali nella sua campagna siano esseri divinizzati, può semplicemente decidere che nessun Personaggio Giocante mortale possa neanche approssimativamente avvicinarsi alla quantità di potere necessaria per ferire un Immortale. Pertanto, con questa scelta il DM potrà solo decidere il modo in cui l'Immortale aggrotterà le sopracciglia, muoverà le braccia e tutti i PG saranno *paralizzati* (senza possibilità di effettuare un Tiro Salvezza), o *maledetti*, o vittime di un'*imposizione*, o altrimenti sconfitti. Se alcuni PG sono particolarmente insopportabili, l'Immortale potrebbe trasportarli magicamente in un luogo punitivo, per tenerceli per un periodo di tempo o per sempre.

(2) L'Immortale Va Via e Promette di Vendicarsi: L'Immortale potrebbe semplicemente scomparire del tutto; nessuna magia può legarlo qui. Questi potrà dedicarsi alla punizione dei PG a proprio piacimento.

(3) L'Immortale Resta e Combatte: Un Immortale particolarmente folle potrebbe anche restare a combattere. (Per lui non sarebbe sciocco credere di vincere un combattimento; tuttavia, potrebbe subire delle ferite dai suoi avversari e sicuramente non migliorerebbe la propria reputazione tra i mortali e gli Immortali combattendo contro dei mortali.) Il DM potrebbe aver organizzato un'avventura in cui un qualche artefatto abbia confinato un Immortale in un luogo, in modo che i PG abbiano la possibilità di attaccarlo e distruggerlo temporaneamente o in modo permanente. Pertanto, non tutte le circostanze nelle quali un Immortale rimane a combattere significano necessariamente che quell'Immortale sia folle. In situazioni come queste, e per i giocatori che non hanno una scheda per gli Immortali, ve ne forniremo una più avanti nel corso di questo capitolo.

La Condotta degli Immortali

Gli Immortali tra di loro hanno stabilito una regola: *l'azione diretta contro i mortali è vietata*. I più saggi tra loro hanno persuaso la maggior parte degli altri Immortali della necessità di vivere seguendo questo codice e di farlo rispettare anche agli altri che non sono così ragionevoli. Pertanto, gli Immortali

utilizzano molta della loro energia magica "alla ricerca" delle emanazioni rivelatrici dell'intervento Immortale diretto sui piani dei mortali. Un Immortale che si presenti semplicemente sul mondo mortale cercando di uccidere i mortali che non sopporta, verrà istantaneamente notato e probabilmente verrà attaccato dagli altri Immortali.

Ecco perchè gli Immortali tendono a limitarsi a parlare in sogno ai mortali o ad apparire solo per brevi momenti senza utilizzare troppa energia; ed è per questo motivo che cercano di convertire i mortali alle proprie dottrine e lasciare che facciano loro tutto il lavoro.

Naturalmente, non tutti gli Immortali sono felici di piegarsi al volere della maggioranza; questi se ne fregano della regola riguardante "l'azione diretta" ed appaiono direttamente ogni volta che pensano di poterla fare franca. Fortunatamente, ciò avviene raramente e solitamente solo in luoghi ad alta concentrazione di energia e nelle situazioni in cui pensano che gli altri Immortali non noteranno la loro presenza.

Quando un Immortale appare sul mondo mortale con la sua Forma di Manifestazione o quando utilizza incantesimi magici attraverso la sua Forma Incorporea (vedere più avanti), c'è un 5% cumulativo di probabilità per round che i guardiani Immortali se ne accorgano. Se verrà notato, questi probabilmente tenteranno di portare via con la forza dal mondo mortale l'Immortale che sta trasgredendo alle regole. Se questo Immortale non è al massimo potere di una delle quattro Sfere "buone," gli altri Immortali potrebbero essere in grado di punirlo; se è un Immortale della Sfera dell'Entropia, non si lascerà convocare alla loro presenza e semplicemente fuggirà per causare problemi più avanti.

Schede del Personaggio

Gli Immortali hanno tre forme di base con le quali possono confrontarsi con i mortali. Queste sono la *Forma Mortale*, la *Forma di Manifestazione* e la *Forma Incorporea*.

Forma Mortale

Un Immortale può creare qualunque forma mortale per contenere la propria intelligenza quando appare nel mondo mortale. Può creare questa forma appartenente a quasi tutte le specie e con il massimo livello di esperienza (o numero di Dadi Vita) per quella specie. Pertanto, se un Immortale si crea una forma umana, può creare qualcosa che vada da un Uomo Comune ad un avventuriero di 36° livello.

Questa forma mortale non è rilevabile dagli altri Immortali come un oggetto che ospiti un altro Immortale. Perciò, l'Immortale ospitato nella forma mortale può muoversi liberamente tra i mortali, utilizzando tutte le abilità della sua forma mortale. Sono pochi gli Immortali a cui piace farlo; diventare Immortali e poi tornare alle limitazioni di un corpo mortale, per loro è come essere curati dalla cecità e poi tornare ad essere ciechi di nuovo. Tuttavia, alcuni lo fanno per portare avanti i loro progetti personali o per tenere d'occhio i mortali fondamentali per quei progetti.

Un Immortale può sbarazzarsi della sua forma mortale ed assumere la sua Forma di Manifestazione o la sua Forma Incorporea in qualsiasi momento.

Tuttavia, ciò non avviene istantaneamente; questo processo richiede dieci round perchè la trasformazione sia completata. Durante questi dieci round, però, l'Immortale che si sta trasformando ha tutte le statistiche e le limitazioni legate alla sua forma mortale.

Allo stesso modo, l'Immortale può cambiare la sua forma mortale in un'altra forma mortale con la stessa tempistica. Se un Immortale vuole mantenere due identità nel mondo mortale, una di una maga di 36° livello e l'altra di un nano di 10° livello, potrà passare liberamente dall'una all'altra - e tra qualsiasi numero di forme ed identità aggiuntive - e sarà soggetto soltanto alla limitazione di tempo di dieci round necessari per ciascuna trasformazione.

L'Immortale può creare qualsiasi indumento, arma o oggetto magico per una forma mortale. Quando passa ad un'altra forma, tutti quegli oggetti svaniscono; un eroe che rubi uno di questi oggetti, una volta che l'Immortale avrà cambiato forma, lo vedrà scomparire nell'aria e, quando l'Immortale assumerà di nuovo quella forma che deteneva l'oggetto, quest'ultimo tornerà in possesso dell'Immortale - non del ladro.

Forma di Manifestazione

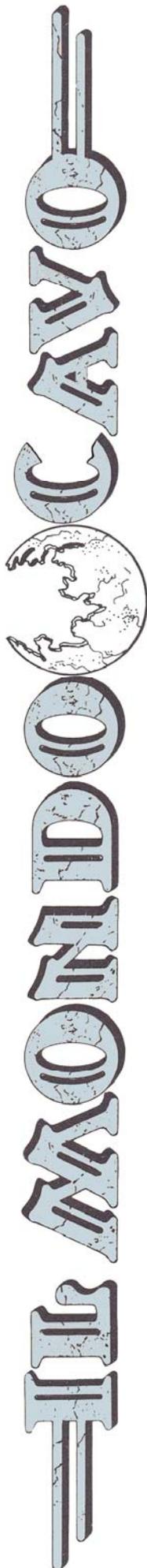
La forma più potente di un Immortale è la sua Forma di Manifestazione. Questa forma equivale a quello che l'Immortale può proiettare del mondo mortale del suo "vero" corpo. L'Immortale può fare in modo che la sua Forma di Manifestazione assomigli a qualunque cosa, ma essa irraderà sempre il potere di un Immortale; un Immortale nella sua Forma di Manifestazione non può nascondersi come se fosse un mortale.

La maggior parte degli Immortali scelgono una o due forme di apparizione specifiche per le loro Forme di Manifestazione. Se vogliono, possono passare istantaneamente dall'una all'altra.

Di seguito vengono riportate le caratteristiche della Forma di Manifestazione Immortale.

Forma di Manifestazione

	Tipo di Immortale		
	Medio	Maggiore	Supremo
Numero di Appariz.:	1	1	1
Classe			
Armatura:	0	-10	-20
Dadi Vita:	15*****	30*****	45*****
Punti			
Ferita:	100	250	1.000
Movimento:	18 m (6 m)	18 m (6 m)	18 m (6 m)
Volando:	45 m (15 m)	45 m (15 m)	45 m (15 m)
Attacchi:	2	3	4
Danni:	2-12	3-18	4-24
	o speciale	o speciale	o speciale
Tiro			
Salvezza:	M 36	M 36	M 36
Anti-Magia:	50%	60%	90%
Morale:	12	12	12
Tipo di Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineam.:	Variabile	Variabile	Variabile
Tiro per Colpire			
CA 0	5	5	5
Esperienza:	8.950	38.750	72.500



Attacchi e Poteri Speciali:

Anti-Magia (Vedere *Set delle Regole Master, Libro del DM*, pagina 2)

Attacco con l'Aura Tutte le vittime entro 18 metri Devono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi, senza bonus dall'equipaggiamento, da effetti di incantesimi, o dai punteggi delle caratteristiche; se il Tiro Salvezza fallisce, la vittima viene Intimorita. L'immortale può poi decidere se la vittima cadrà in preda al *terrore* (trattare come l'*incantesimo del terrore* con una durata di 3 turni) o allo *charme* (trattare come un *incantesimo dello charme* con una durata doppia)

Comunicazione L'Immortale può parlare con qualunque creatura vivente e con le cose inanimate legate alla propria Sfera

Utilizzo della Magia L'Immortale può utilizzare qualunque incantesimo clericale, druidico o dei maghi ad un livello di lancio pari al doppio dei suoi DV; l'Immortale può variare la durata dell'incantesimo a piacimento; non dimentica gli incantesimi da mago dopo averli utilizzati

Rigenerazione L'Immortale rigenera 1 PF al giorno

Difesa Speciale L'Immortale può essere colpito solo da un'arma magica con un incantamento di +5 o maggiore, o da un artefatto. Quando viene ferito, questi subisce solo il minimo danno possibile, ovvero, se il danno equivale a 2d6+3, l'Immortale subisce solo 5 Punti ferita

Difesa Speciale L'Immortale è immune a tutti gli incantesimi magici mortali

Poteri per Viaggiare L'Immortale ha il potere di *volare* a volontà, di *teletrasportarsi* senza errore una volta per ora, e di *viaggiare eterealmente* ed *astralmente* una volta al giorno

Forma Incorporata

La terza forma di un Immortale è la sua Forma Incorporata. questa forma è solo una proiezione della sua mente dalla sua Sfera nativa al mondo mortale; di solito appare come una figura raggianti, inconsistente e può assumere la forma di qualsiasi sorta di sogno proiettato direttamente nella mente di un mortale.

L'arrivo di una Forma Incorporata sul mondo mortale non allerta i guardiani Immortali. Pertanto, un Immortale può comunicare liberamente senza mettere in allarme gli altri Immortali delle sue attività.

La magia mortale non ha assolutamente alcun effetto su una Forma Incorporata. Nessun incantesimo lanciato su una Forma Incorporata potrà danneggiare l'Immortale. D'altro canto, la Forma Incorporata non potrà lanciare nessun incantesimo contro i mortali.

La Forma Incorporata può passare alla Forma di Manifestazione dopo un tempo necessario alla trasformazione di dieci round.

Combattere gli Immortali

Nel gioco di D&D® gli Immortali non esistono per essere combattuti o uccisi. Si suppone che siano delle potenti forze che confondono, influenzano ed aiutano i Personaggi Giocanti... non "mostri" che devono essere attaccati e uccisi, con le loro dimore depredate dei tesori.

Tuttavia, potrebbe succedere che dei PG si trovino a combattere contro degli Immortali. Se ciò dovesse

accadere, qui vengono riportate alcune linee guida basilari.

Forma Mortale

Se una forma mortale viene uccisa su un piano mortale, l'Immortale viene bandito dalla propria Sfera per 1d20 giorni. Durante questo periodo di esilio, l'Immortale potrebbe riapparire sul mondo mortale solo nella sua Forma Incorporata.

Forma di Manifestazione

Se la Forma di Manifestazione dell'Immortale viene uccisa su un piano mortale, il suo spirito ritorna alla propria Sfera di origine e crea una nuova Forma di Manifestazione in un ammontare di giorni pari ai suoi Punti Ferita. Durante questo periodo, l'Immortale potrebbe riapparire sul mondo mortale soltanto nella sua Forma Incorporata.

Gli Immortali che si trovano sul proprio piano sono automaticamente nella loro Forma di Manifestazione. Se questa forma viene uccisa sul piano appartenente all'Immortale, l'Immortale muore per sempre. Tuttavia, neanche l'Immortale più stupido o più violento resterebbe nei paraggi a subire tutti i danni che i PG riescono a procurargli; gli Immortali possono sempre utilizzare le abilità di *teletrasporto* per raggiungere un rifugio più sicuro e successivamente inviare i loro servitori contro qualsiasi PG abbastanza folle da attaccarli.

Forma Incorporata

La Forma Incorporata *non può* essere uccisa o danneggiata in alcun modo.

I Singoli Immortali

Questo elenco di Immortali non vuol essere un invito per il DM a far piovere esseri divini sul loro mondo ed a travolgere i PG con i loro grandi numeri. Viene qui riportato per fungere da opera di riferimento: i chierici possono scegliere i loro Immortali dall'elenco che segue ed il DM, leggendo le loro descrizioni, può farsi una buona idea di come ciascun Immortale influisca sul Mondo Cavo.

Questi elenchi fanno degli estesi riferimenti agli eventi menzionati nel capitolo Storia, perciò dovrete leggere quel capitolo prima di proseguire questa lettura. Se siete in possesso degli altri Atlanti prodotti, potete ottenere ulteriori informazioni dagli scritti, se avete familiarità anche con le loro sezioni riguardanti la storia, ma questo non è richiesto.

Alphaks

(Il Demonio Ruggente)

Sfera ed Allineamento: Entropia (Morte); Caotico.

Potenza della Manifestazione: Media

Allineamento dei Seguaci: Caotico. I chierici devono essere Caotici.

Storia: Una volta, ed in un universo lontano, Alphaks I era un mortale, il sovrano dell'antico regno Alphantiano. Ciò avvenne più di 2.000 anni fa e su un mondo lontano, il mondo ove hanno avuto origine gli Alphantiani. In quell'epoca, una disputa tra sette di

maghi chiamati i Seguaci della Fiamma ed i Seguaci dell'Aria divise l'Impero Alphatiano. Incautamente, Alphaks intervenne nel dibattito e rivendicò il diritto di risolvere la disputa, e di risolverla in favore dei suoi seguaci, i maghi della fiamma. Ciò portò ad una rivolta popolare all'interno del suo regno e, alla fine, alla distruzione letterale del pianeta Alphatiano (vedere le avventure *M1* e *M2* ed il set in scatola **L'Alba degli Imperatori**). Bandito dai suoi seguaci, e presunto morto, Alphaks intraprese il sentiero dell'Immortalità nella Sfera dell'Entropia. Dopo un lungo periodo di tempo raggiunse l'Immortalità; e dopo un periodo di tempo ancora più lungo, circa 200 anni fa, rintracciò i discendenti degli Alphatiani sul Mondo Conosciuto. Da allora egli ha diffuso la propria filosofia del male. Il suo speciale obiettivo è rappresentato dalla distruzione dell'Impero Alphatiano ed Alphaks cerca la maggior parte dei suoi seguaci tra coloro che odiano gli Alphatiani.

Personalità: Alphaks è intelligente ed acculturato, ma terribilmente viziato ed incline ai capricci ed alla rabbia. A differenza del suo patrono personale, Thanatos, Alphaks non è particolarmente discreto; egli ama corrompere i mortali e persuaderli ad eseguire atti di improvvisa violenza, sabotaggio ed omicidio.

Alleati: Alphaks non ha alleati Immortali stabili. Thanatos fu l'Immortale che lo aiutò a raggiungere l'Immortalità, ma raramente cooperano insieme nei loro grandiosi piani distruttivi.

Nemici: Quasi ogni creatura senziente all'interno del multiverso è nemica di Alphaks (o, se è per questo, di qualsiasi altro Immortale dell'Entropia). I suoi specifici nemici Immortali sono Alphatia, Ka, Koryis, Palartarkan e Razud.

Aspetto: Alphaks si manifesta più comunemente come un enorme demone cornuto - di circa 3,66 metri di altezza, con delle taglienti corna di circa 30 centimetri che sporgono da entrambi i lati della sua testa e delle enormi ali da pipistrello che gli spuntano dalla schiena. Alphaks porta una spada nella mano destra ed una frusta nella sinistra.

Simbolo: Un teschio con corna di demone su uno sfondo infuocato con la forma di una fenice.

Note per il DM: Alphatia è il nemico giurato dell'Impero di Alphatia. Quasi ogni grande trama che coinvolga delle enormi energie magiche dirette contro Alphatia può essere presumibilmente originata da Alphaks. Nel Mondo Cavo, Alphaks spera di far volgere nazioni ed individui potenti alla sua volontà e di trasportarli sul continente di Alphatia per portare la rovina sugli Alphatiani.

Alphatia

Sfera ed Allineamento: Energia; Legale.

Potenza della Manifestazione: Media

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere Legali o Neutrali.

Storia: In vita, Alphatia era Aasla, una comune donna Alphatiana nata sul lontano pianeta degli Alphatiani. Dopo L'Approdo degli Alphatiani sul Mondo Conosciuto di circa 2.000 anni fa, Aasla condusse i suoi seguaci in un'area incontaminata e costruì lei stessa una città chiamata Aasla; fece questo per allontanarsi dall'imperatore Alphatiano, che era un membro razzista appartenente alla razza Alphatiana "pura" dalla pelle bianca. Subito dopo, intraprese il sentiero del Modello. Nel giro di 200

anni, aveva colonizzato e trasformato la sua terra in un modello di civiltà e bellezza, aveva creato il proprio oggetto magico (lo *Scudo di Alphatia*, un artefatto difensivo che manterrà inalterati tutti i danni del possessore, ma che non permetterà al suo possessore di danneggiare gli altri) ed aveva compiuto con successo le sue prove. Così Aasla scomparve ed apparve Alphatia, la patrona dei popoli Alphatiani, sia di origine comune che pura. Ha seguaci ad Alphatia, Bellissaria, nel Norwold e nell'Isola dell'Alba; il suo culto non è molto diffuso oltre i confini dell'Impero Alphatiano.

Personalità: Alphatia, lungi dall'essere una personificazione dello spirito del popolo Alphatiano, non è affatto interessata alla conquista o agli intrighi. Aiuta a difendere Alphatia dalle invasioni dei mortali stranieri e dai piani dei nemici Immortali (come Alphaks), ma non aiuta gli Alphatiani nelle loro guerre o nelle loro trame di conquiste straniere. La sua è una politica pacifista, una dottrina del "Lasciate le persone in pace e dedicatevi allo studio delle arti magiche."

Alleati: Gli alleati Immortali di Alphatia sono Koryis e Palartarkan.

Nemici: L'unico nemico Immortale di Alphatia è Alphaks.

Aspetto: Alphatia appare come una comune (dalla pelle ramata) donna Alphatiana giovane e bella, nonostante indossi abiti di scarsa qualità; Alphatia gira scalza e non porta gioielli.

Simbolo: Uno scudo lucente con macchie di colore come una tavolozza di un pittore.

Note per il DM: Alphatia è il genere di Immortale gentile e non violento preferito dai chierici pacifisti Legali. Nel Mondo Cavo, è interessata ad ostacolare i piani di Alphaks e ad ottenere in modo sottile l'aiuto dei PG per riuscirci. Alphatia è la patrona degli elfi del Popolo Mite.

Asterius

Sfera ed Allineamento: Pensiero; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento; se si tratta di chierici che venerano Asterius come Patrono dei Ladri, questi devono essere Caotici o Neutrali.

Storia: Asterius era un uomo della civiltà di Blackmoor, che ignorava il fascino della sua cultura tecnologica e che esplorava le vie della magia. Nel corso della sua vita secolare, in gioventù, era stato un ricettatore di merci rubate e per tutta la sua vita aveva mantenuto forti amicizie con la malavita dei ladri. In seguito, divenne un rispettabile mercante e restò affascinato dalle vie del commercio. Questi interessi rimasero con lui nel momento in cui si imbarcò per il Sentiero dell'Eroe Epico.

Nel corso della sua Prova, Asterius trovò e distrusse un artefatto di Thanatos che avrebbe condotto Blackmoor alla distruzione anche prima del tempo, e così si guadagnò l'eterna inimicizia di quell'Immortale. Dopo aver conseguito l'Immortalità, Asterius ha guardato con maggior favore i mercanti ed i ladri (che egli considera come due facce della stessa medaglia) e questi pregano per lui.

Personalità: Asterius, in vita, era un individuo allegro ed accattivante, con una pericolosa facciata nascosta, e queste caratteristiche non l'hanno abbandonato. Di solito è gentile e positivo nei suoi

rapporti con i mortali; quando viene insultato o contrariato diventa antipatico.

Alleati: Se Asterius ha degli amici tra gli Immortali, questi sono Ixion (Ixion ed Asterius sono diversi come il sole e la luna, ma nonostante questo sono diventati amici) e Korotiku (Korotiku ed Asterius apprezzano a vicenda l'appassionata intelligenza e l'astuzia reciproca).

Nemici: Thanatos è il principale nemico di Asterius.

Aspetto: Asterius appare come un uomo corpulento di mezza età, dai capelli neri, in abiti antichi; di solito sorridente, senza che gli occhi gli sorridano.

Simbolo: La Luna.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Asterius lavora per introdurre il commercio tra le nazioni e le tribù che ancora non godono di questa benedizione e per introdurre i ladri all'interno delle culture ove non sono presenti. Ha avuto un maggiore successo nel primo compito. *L'Incantesimo di Protezione* lo ostacola nel compimento del secondo compito. Asterius sarà gentile con i PG che aiuteranno le carovane commerciali ad attraversare i territori pericolosi; mentre potrebbe tormentare i PG che saccheggeranno le carovane, impedendo loro di raggiungere le loro destinazioni.

Atzanteotl

Sfera ed Allineamento: Entropia; Caotico*.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Neutrali e Caotici. I chierici sono tutti Caotici*.

Storia: Atzanteotl, nato con il nome di Atziann, era il capo di un clan elfico che viveva a Glantri all'incirca 3.700 anni fa. In quel periodo, alcuni suoi compagni elfi trovarono ed innescarono accidentalmente un pericoloso dispositivo di Blackmoor lasciato nelle Terre Brulle. Il conseguente cataclisma costrinse gli elfi Glantriani sopravvissuti a rifugiarsi nel sottosuolo. Atziann ed il suo clan viaggiarono attraverso le labirintiche caverne sotto Glantri per decine di anni, anni durante i quali tutti i membri del suo clan perirono. Questa esperienza lo rese molto cupo, fatalista e rancoroso.

Dopo questi anni di vagabondaggio perduto sottoterra, Atziann emerse ancora una volta alla luce del sole... ma si trattava del sole sbagliato. Trovò un'uscita verso il Mondo Cavo, all'interno delle terre dell'Impero Azcano. Grazie alle sue abilità magiche, fu in grado di nascondersi dalla vista ed occultarsi in mezzo agli Azcani finché non apprese la loro lingua e la loro cultura. Prima di continuare i suoi vagabondaggi, Atziann iniziò ad apprezzare i letali ed inflessibili Azcani, la loro cultura, la loro architettura ed il loro percezione dello stile.

Ormai impegnato nelle dottrine del male e del dolore, Atziann intraprese il Sentiero dell'Immortalità nella Sfera dell'Entropia e, nel giro di un paio di centinaia di anni, la sua implacabile malvagità gli fece raggiungere quella ricompensa (per modo di dire). A quel punto, decise che era tempo di tornare dal suo popolo originario (i cui membri ora erano chiamati Elfi dell'Ombra) e vedere cosa poteva fare per renderli una razza di suo maggiore gradimento.

Sotto il nome di Atzanteotl, un nome in stile Azcano, iniziò a raggiungere le menti dei chierici degli

Elfi dell'Ombra e degli Azcani alle proprie contorte malvagità. Fornì grande potenza e saggezza a questi chierici ed alla fine prese il controllo di entrambe le culture. Alcuni Elfi dell'Ombra, in particolare quelli del clan Schattenalfen, iniziarono la costruzione di una città, Aengmor, costruita lungo i confini Azcani e dedicata alla gloria di Atzanteotl. Gli Azcani, sia quelli nel Mondo Cavo, sia quelli nel mondo esterno, si allontanarono sempre più dal culto di Otzitiotl (Ixion) e Kalaktatla (Ka il Protettore) per abbracciare quello di Atzanteotl; essi introdussero i sacrifici nel loro modo di vivere.

Da quel momento, Atzanteotl ha guidato i suoi Schattenalfen sempre più nel sottosuolo, ripopolato la loro città di Aengomor con gli orchetti (per i dettagli, vedere l'ATL 5, *Gli Orchetti di Thar*) ed ha continuato a rendere i suoi seguaci più numerosi e potenti. Atzanteotl ha ispirato in tutti gli Elfi dell'Ombra un odio ed un'invidia verso Alfheim, facendo desiderare loro che Alfheim diventi la loro patria.

Personalità: Atzanteotl è affascinato dal processo di corruzione; gode tantissimo a vedere gli esseri senzienti buoni volgersi al male. Una volta che questi si volgono al male, egli perde gran parte del suo interesse nei loro confronti. Atzanteotl ha sviluppato tre culture (gli umanoidi delle Terre Brulle, gli Schattenalfen e gli Azcani) dedite alla sua malvagia gloria ed il suo unico piano è quello di continuare così finché ogni cosa senziente diventerà corrotta e malvagia e canterà le sue lodi. Il suo scopo finale è la distruzione di tutta la vita sul mondo esterno, specialmente gli elfi di Alfheim.

Alleati: Atzanteotl non ha alleati.

Nemici: I più grandi nemici di Atzanteotl sono Ilsundal (che detesta la sua corruzione degli elfi), Ixion e Ka il Protettore (che si oppongono alle sue azioni nei confronti degli Azcani), Karaash (che risente della sua interferenza con le razze umanoidi), Rafiel (dal quale Atzanteotl ha "rubato" il culto di molti Elfi dell'Ombra) ed Halav (un nemico dei patroni degli umanoidi). Tutti gli altri patroni Immortali delle razze umanoidi come Bartziluth possono essere annoverati come suoi nemici secondari.

Aspetto: In forma mortale, Atzanteotl assume le sembianze sia di un eroe elfico che di un oscuro orchetto. La sua forma demoniaca Immortale è quella di un nerissimo serpente piumato con il bel volto solenne di un elfo - un volto che di tanto in tanto si volge alla rabbia.

Simbolo: La sagoma di un serpente piumato.

Note per il DM: Atzanteotl è uno dei protagonisti del Mondo Cavo. Si oppone all'*Incantesimo di Protezione* ed ai quattro Immortali patrocinatori del Mondo Cavo in ogni momento. Egli lavora per espandere i confini dei territori degli Azcani e degli Schattenalfen, anche se permette a questi due imperi di combattersi a vicenda per il suo diletto. Anche se si rende conto che *L'Incantesimo di Protezione* non gli permetterà di cancellare completamente le culture, si assicura che i suoi Azcani ed i suoi Schattenalfen schiavizzino ed affievoliscano tutte le altre culture che incontrano.

* ndt. A differenza degli altri volumi pubblicati per il gioco di D&D® ove si parla di questo Immortale nella sua accezione Caotica, nella versione originale in inglese di questa sezione gli viene attribuito un allineamento Neutrale e viene detto che i suoi chierici devono essere tutti Neutrali.

Per ovviare a questo "errore" si è deciso di riportare il suo allineamento originario, quello Caotico, non Neutrale, ed il fatto che i suoi chierici siano tutti Caotici e non Neutrali come scritto in questa sezione.



Bagni Gullymaw (Granfauci)

Sfera ed Allineamento: Entropia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Media

Allineamento dei Seguaci: Caotico; i chierici (e gli sciamani) devono essere Caotici.

Storia: In vita, Bagni era un troll. Fu il primo (e forse l'unico) troll ad aver mai raggiunto l'Immortalità nella Sfera dell'Entropia; lo fece vivendo una vita di distruzione e di dolore, uccidendo e divorando moltissimi esseri buoni più di qualunque altro umanoide prima di lui. I troll, non essendo creature molto intelligenti, hanno dimenticato Bagni, ma questi viene adorato da molti altri umanoidi. Bagni è in gran parte sconosciuto tra gli umani ed i semi-umani.

Personalità: Bagni è più intelligente di molti troll (altrimenti non avrebbe mai trovato il sentiero per l'Immortalità), ma questo non lo rende intelligente. È stupido, rozzo e famelico - il troll ideale.

Alleati: Bagni non ha alleati.

Nemici: Il nemico giurato di Bagni è Halav, che si oppone a tutti i patroni Immortali delle razze umanoidi.

Aspetto: Bagni appare come un gigantesco troll con pelle e capelli di un profondo verde simile al colore delle alghe grondanti acqua; le sue zanne ed i suoi artigli sono enormi. Questa forma rappresenta la suprema espressione della razza dei troll.

Simbolo: Il simbolo di Bagni sono un paio di denti (canini) gocciolanti sangue.

Note per il DM: Bagni organizza i troll che vivono nelle caverne per fare in modo che trovino la

loro strada per il Mondo Cavo e per far sì che inizino a mangiare gli abbondanti cibi a due gambe che si trovano lì. I troll non prosperano all'interno del Mondo Cavo (non amano il fatto che sia sempre giorno) e spesso non si riproducono, pertanto Bagni deve fornirne continuamente nuovi troll e modificarli magicamente con la speranza di creare una specie che possa prosperare in quel luogo. Fortunatamente, non è abbastanza intelligente per essere molto efficace in questo; dopo centinaia di anni, non è ancora riuscito a creare la razza di troll perfetta per il Mondo Cavo.

Bartziluth (Hruggek)

Sfera ed Allineamento: Energia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Media

Allineamento dei Seguaci: Neutrale e Caotico; i chierici (sciamani) devono essere Caotici.

Storia: Hruggek era un bugbear delle Terre Brulle, un selvaggio guerriero famoso per aver fracassato le teste dei propri nemici con la sua enorme mazza chiodata. Come abbia raggiunto l'Immortalità nella Sfera dell'Energia è un mistero; deve essere stato ampiamente aiutato dal proprio patrono Immortale: Tuttavia, ci riuscì e da quel momento è stato ovunque il patrono dei bugbear.

Personalità: Bartziluth è un patrono della guerra - principalmente dei bugbear e delle loro guerre, ma è un ammiratore delle lotte ben combattute in qualunque parte del mondo. Bartziluth ama soprattutto i berserk, i guerrieri sfrenati.

Alleati: Bartziluth non ha nessun alleato personale.

Nemici: Bartziluth si considera un nemico di Atzanteotl e si infuria per il fatto che quell'Immortale non lo prenda sul serio. Halav, l'Immortale nemico di tutti gli umanoidi, considera Bartziluth suo nemico.

Aspetto: Bartziluth appare come un enorme bugbear con indosso una scintillante armatura di cuoio (come se fosse realizzata con un vello d'oro) e brandendo la sua famosa mazza. Il suo volto è selvaggio come quello degli altri bugbear, ma i suoi occhi sono furbi ed intelligenti.

Simbolo: Un'enorme mazza chiodata.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Bartziluth agisce come un fastidio minore per Atzanteotl. I PG che si oppongono ai piani di Atzanteotl potrebbero ritrovarsi inaspettatamente aiutati dal bugbear Immortale - un guerriero semi-berserk è molto probabile che riceverà questa benedizione Immortale.

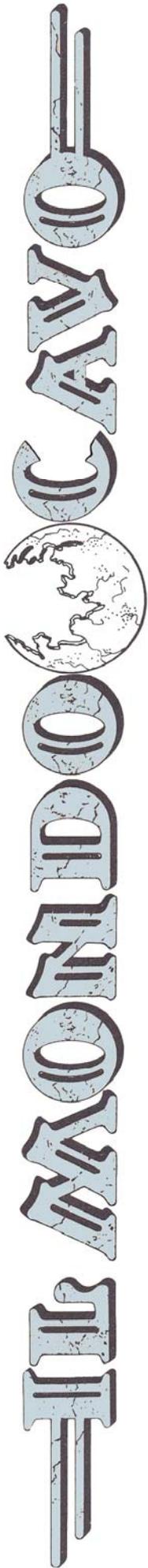
Calitha Starbrow (Stella di Mare)

Sfera ed Allineamento: Tempo; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media

Allineamento dei Seguaci: Qualsiasi. I chierici devono essere Neutrali.

Storia: Nell'antica patria elfica di Evergrun, Calitha apparteneva ad una delle prime generazioni di elfi. Calitha era affascinata dal mare, dai suoi flussi e reflussi, in relazione al suo funzionamento ed al tempo, e, quando decise di cercare l'Immortalità, intraprese il Sentiero della Dinastia per la Sfera del Tempo. In quanto aspirante all'Immortalità in quella Sfera, Calitha viaggiò nel tempo in tre occasioni per aiutare i suoi discendenti, nel suo caso gli elfi



dell'acqua che si erano stabiliti a Minrothad ed altri simili a loro, a recuperare i loro regni.

Personalità: L'interesse principale di Calitha è il mare. La filosofia che ha creato e promosso si chiama "elendaen," che in elfico vuol dire "il cammino dell'oceano." Questa filosofia esprime la convinzione che l'oceano sia la culla di tutta la vita; Calitha incoraggia i suoi seguaci ad agire come guardiani dei mari, utilizzandoli con saggezza e senza sfruttarli.

Alleati: Calitha è amica e seguace dell'Immortale Ordana.

Nemici: Calitha non va d'accordo con Protius, il più elementare signore dei mari, in quanto è una creatura selvaggia che non sembra interessata all'attenta preservazione dei mari e della vita marina.

Aspetto: Calitha appare come un'affascinante fanciulla elfica con una lucida pelle madreperlacea, con indosso indumenti realizzati con piante marine e conchiglie, e con uno scintillante diamante a forma di stella posto al centro della fronte.

Simbolo: Una perla gigante racchiusa nella madreperla.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Calitha è la patrona delle razze sottomarine senzienti e degli abitanti delle terre sommerse. Calitha è diventata consapevole della presenza di forze Entropiche che sono malevolmente interessate ai reami sottomarini e potrebbe indurre i PG ad indagare su queste cose per lei.

Colui che Risplende

Sfera ed Allineamento: Energia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Neutrale e Caotico. I chierici devono essere Caotici.

Storia: Colui che Risplende era un brillante stratega e leader di guerra coboldo. Questi trovò ed utilizzò un antico artefatto, una scintillante armatura in grado di risplendere ed accecare i suoi nemici. Quando cercò l'Immortalità, lo fece nella caotica Sfera dell'Energia; una volta che l'ebbe raggiunta, diventò il patrono della sua razza nativa.

Personalità: Colui che Risplende è il coboldo per eccellenza: furtivo, veloce, abile nella creazione di trappole e trabocchetti, un maestro nel non confrontarsi mai con il nemico direttamente, ma sfruttando le forze della natura o ritorcendo la forza stessa del nemico contro di lui.

Alleati: Colui che Risplende non ha e non desidera avere alleati.

Nemici: L'unico nemico personale di Colui che Risplende è Halav, che è il nemico giurato di tutti gli Immortali che sostengono gli umanoidi.

Aspetto: Colui che Risplende appare come un coboldo con una statura fuori dal comune, con indosso una scintillante armatura di piastre bianche e con una scintillante spada corta.

Simbolo: Un elmo delle Terre del Nord (completo di corna, con una protezione per gli occhi simile ad una maschera ed un paranaso).

Note per il DM: Colui che Risplende è infastidito dal cieco odio di Halav nei confronti degli umanoidi ed ha deciso di arrecare ad Halav quanto più dolore possibile; di solito lo fa portando le tribù dei coboldi ad infastidire e molestare il popolo Mileniano, di cui Halav è un patrono.

Diulanna

(Patrona della Volontà)

Sfera ed Allineamento: Pensiero; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Legali o Neutrali.

Storia: Diulanna era una donna appartenente alle antiche tribù Neathar che alla fine divennero i popoli Hinterlander del continente meridionale. Anche se nella sua tribù le donne era schiavizzate, lei sfidò i costumi tribali e divenne una cacciatrice ed una guerriera indipendente. La sua audacia e la sua forza le fecero guadagnare l'ammirazione dell'Immortale Korotiku e fu lui a farle da sponsor per il suo Sentiero dell'Eroe Epico. Grazie all'abilità ed alla pura determinazione, Diulanna raggiunse l'Immortalità nella Sfera del Pensiero con un tempo minore rispetto a qualsiasi altro umano prima di lei. Da allora, ha agito come la speciale patrona dei discendenti del suo popolo, gli Hinterlander, anche se non limita le sue benedizioni solo a quei popoli.

Personalità: Diulanna è un essere determinato; la sua determinazione e la sua guida sono le sue caratteristiche principali. Diulanna viene chiamata la Patrona della Volontà perché favorisce i guerrieri o gli eroi che si lanciano contro ostacoli insormontabili perché credono in quello che stanno facendo; Diulanna interviene spesso in modo indiretto a favore di questo tipo di eroi.

Alleati: Diulanna è un alleato di Korotiku e Tarastia.

Nemici: Il principale antagonista di Diulanna è Rathanos, che crede che lei dovrebbe smettere di agitarsi, deporre le sue armi e sottomettersi alla volontà degli Immortali maschi. Diulanna si opporrà anche a qualsiasi Immortale ed a qualsiasi piano che minacci le tribù e le nazioni da lei favorite.

Aspetto: Diulanna appare come una giovane donna dai capelli rossi vestita con una corta tunica, un perizoma, stivaletti ed una fascia di pelle di leone, con in mano una lancia dalla punta di pietra. Quando appare ai mortali, ha sempre un'espressione seria e severa.

Simbolo: Una lancia conficcata in un masso.

Note per il DM: All'interno del Mondo Cavo, Diulanna è la patrona di molti clan Neathar e spesso interviene per aiutare le donne Neathar risolte ed indipendenti che si avventurano da sole o con degli eroi al di fuori delle loro tribù.

Eiryndul

Sfera ed Allineamento: Energia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento, ma quelli Caotici e Neutrali sono più comuni rispetto a quelli Legali.

Storia: Eiryndul era un Elfo guerriero nel Reame Silvano nel periodo in cui Isundal era il re. Come guerriero non era un granché; le sue abilità di combattimento erano trascurabili. Egli era un intelligente filosofo ed un mago esperto. Quasi un emarginato in mezzo alla propria gente, Eiryndul era un amico dei popoli delle foreste come centauri e driadi. La sua rabbia, dovuta al trattamento ricevuto dalla propria gente, lo portò a studiare intensamente la magia in modo da poter capire come vendicarsi;

questo lo portò a trovare e ad intraprendere il Sentiero del Paragone. Nella sua ricerca dell'Immortalità, trovò la saggezza ed abbandonò i propri progetti di vendetta, anche se ancora dissente della gente di Ilsundal o della noiosa e pacifica filosofia promossa da Ilsundal.

Una volta raggiunta l'Immortalità, Eiryndul decise di creare una propria nazione elfica, una di suo maggiore gradimento. Quanto il re elfo Mealiden Strawatcher (Guardastelle) condusse le spedizioni lontano dal Reame Silvano, intorno all'800 PI, Eiryndul indusse un grande clan, gli Shiye, a lasciare Mealiden e li persuase a stabilirsi nelle fitte ed oscure foreste dell'Alphatia centrale. Gradualmente li influenzò facendoli diventare più riservati, più maliziosi e più pericolosi ed indipendenti di quanto egli percepiva che fossero gli elfi di Alfheim.

Eiryndul ha anche agito come amico delle razze della foresta con le quali sente una speciale affinità.

Personalità: Eiryndul è un burlone. Passa il suo tempo a giocare scherzi sia agli Immortali che ai mortali. Questi scherzi sono fantasiosi e talvolta maligni, ma non pericolosi o letali. Un mortale che sopporti le sue maliziose attenzioni per diversi scherzi, senza diventare violento o senza cedere allo stress, si guadagnerà il rispetto di Eiryndul e potrebbe ricevere un favore da lui in una qualche occasione successiva.

Alleati: Gli alleati Immortali di Eiryndul sono Faunus, che è anche un patrono delle razze della foresta, Korotiku, con il quale ha un'amichevole rivalità con lo spirito di determinare chi di loro sia più intelligente, e Zirchev, un protettore delle razze della foresta.

Nemici: Eiryndul ha una rivalità non troppo amichevole - in effetti è piuttosto pungente ed astiosa - con Loki, l'Immortale delle Terre del Nord che è anche patrono della menzogna e dell'inganno. Eiryndul ha sviluppato una comprensibile passione per Valerias, ma lei ha rifiutato le sue attenzioni: Eiryndul ha giurato di conquistare i suoi affetti o di punirla per il suo rifiuto.

Aspetto: Eiryndul appare come un piccolo elfo dall'aspetto astuto, abbigliato secondo gli stili regali più moderni e con indosso una corona d'oro ben lavorata incisa con immagini di popoli della foresta (in particolare fauni e driadi) che si divertono.

Simbolo: Una fila di denti bianchi sorridenti, come quelli che si lasciava alle spalle il gatto del Cheshire* su uno sfondo nero.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Eiryndul è uno degli speciali patroni dei centauri, delle driadi, dei fauni, dei diavoletti e degli altri abitanti delle foreste. Dal momento che le razze degli Schattenalfen e degli Azcani catturano ed uccidono il popolo della foresta, Eiryndul si oppone a loro e spesso spingerà gli avventurieri ad aiutare il popolo da lui scelto contro quegli imperi.

* ndt. Il Gatto del Cheshire è un personaggio inventato da Lewis Carroll, apparso per la prima volta nel 1865 ne *L'Avventura di Alice nel Paese delle Meraviglie*. È noto anche come Stregatto.

Faunus

Sfera ed Allineamento: Materia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Neutrali o Caotici.

Storia: Faunus è un essere antico; non si sa nemmeno quanto sia vecchio e come abbia avuto origine. Egli crede che potrebbe essere stato un essere caprino modificato dalla magia per dotarlo di intelligenza: anche se i suoi interessi primari erano mangiare, bere, cantare e poetare, l'attenta cura delle greggi ed i piaceri della carne, era vissuto molto a lungo ed alla fine si imbattè nel cammino per l'Immortalità, raggiungendola nella Sfera della Materia. I suoi discendenti sono i fauni (chiamati anche satiri e sileni).

Personalità: Faunus è un essere egocentrico che non ha un filo di malizia nel suo corpo Immortale. È interessato solamente all'autogrificazione ed alla protezione delle razze della foresta e delle greggi di animali come capre e pecore. Faunus interagisce molto raramente con i mortali.

Alleati: Faunus ha solo due amici tra gli Immortali elencati in questo capitolo: Eiryndul e Zirchev, altri patroni delle razze della foresta.

Nemici: Faunus non ha nemici tra gli Immortali.

Aspetto: Faunus appare come un sileno (un antico fauno): bipede come un umano, con le zampe posteriori di una capra (o talvolta di un cavallo, con tanto di coda). A volte appare giovane e bello; in altre occasioni prende le sembianze di un grasso sileno ubriaco con gli occhi iniettati di sangue.

Simbolo: Un boccale ricavato da un corno di ariete.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, normalmente, Faunus è un essere inoffensivo che interagisce raramente con i mortali. Come Eiryndul, egli indurrà i mortali ad aiutare le creature della foresta. A differenza di Eiryndul, a volte si troverà in mezzo a quelle creature della foresta a bere sfrenatamente; un gruppo di mortali che si imbatta in una di queste scene può stare certo che il Faunus normalmente pacifico diventerà spaventoso ed ordinerà alle creature della foresta di spaventare a morte gli uomini mortali per farli fuggire dalle sue foreste.

Frey e Freyia

(Fredar e Fredara)

Sfera ed Allineamento: Pensiero; Legale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Neutrali o Legali.

Storia: Frey e Freyia erano fratello e sorella, membri degli Antaliani, delle antiche tribù che alla fine diventarono gli uomini delle Terre del Nord. Non erano molto bellicosi come i loro compagni, anche se erano comunque degli abili guerrieri... ma credevano che tutti i combattimenti dovrebbero avere uno scopo nobile e che non bisognerebbe combattere solo per riempire i forzieri d'oro, per conquistare nuove terre o per fare un po' d'esercizio. Insieme intrapresero il sentiero dell'Eroe Epico sponsorizzati dallo stesso Odino ed insieme conquistarono l'Immortalità. Da allora, come patroni Immortali delle Terre del Nord, sono diventati gli Immortali più popolari tra la "gente comune" essendo venerati molto più dagli schiavi e dagli

uomini liberi piuttosto che dalla nobiltà con la testa volta alla guerra. Frey e Freyia tendono ad interagire solamente con gli altri Immortali delle Terre del Nord, Thor ed Odino, servendo quest'ultimo come sua corte. Frey è il saggio consigliere guerriero, mentre Freyia viaggia per il grande mondo alla ricerca di guerrieri che Odino potrebbe desiderare di sponsorizzare per l'Immortalità e degli spiriti degli eroi caduti che Odino potrebbe voler reincarnare per fare del bene nel mondo.

Personalità: Frey e Freyia sono dei guerrieri freddi e composti. Non si lasciano prendere dalla furia della battaglia; sono riflessivi e professionali. A volte aiutano i guerrieri delle Terre del Nord che scelgono con attenzione le loro battaglie per nobili ragioni.

Alleati: I loro alleati sono Thor ed Odino.

Nemici: Il loro principale nemico è l'imbroglione Loki, che trama contro tutti gli altri patroni Immortali delle Terre del Nord.

Aspetto: Frey e Freyia appaiono come due giovani e bellissimi guerrieri delle Terre del Nord con la tipica armatura di quell'area. Sono piuttosto magri e non troppo muscolosi. Si assomigliano come fratello e sorella, cosa che poi in realtà sono. Freyia indossa una notevole quantità di gioielli.

Simbolo: I simboli di Frey sono un cinghiale dorato ed uno scettro ed una falce incrociati; in realtà, Frey ha un enorme cinghiale dorato che traina il suo carro nell'aria. Il simbolo di Freyia è un pegaso; il cavallo alato è la sua cavalcatura preferita.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Frey e Freyia sono patroni ed amici degli Antaliani, dei nani Kogolor e degli elfi di Icevale (Valle Ghiacciata); in questo luogo sono conosciuti come Fredar e Fredara.



Garal Glitterlode

Sfera ed Allineamento: Materia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento.

Storia: In vita Garal era un nano; divenne grande e raggiunse l'Immortalità negli anni precedenti all'esplosione di Blackmoor. Egli cercò e trovò l'Immortalità nella Sfera della Materia, come protetto di Kagyar l'Artigiano. Intorno all'anno 2900 PI, decise di imprimere il proprio segno nel mondo creando una nuova razza. Li creò simili alla propria gente, i nani, ma più piccoli e maggiormente adattabili ai terreni diversi dalle montagne; questi avrebbero potuto prosperare bene tra le foreste e gli altri terreni come tra le montagne dei nani.

Garal piantò le sue prime colonie di gnomi nelle regioni montagnose del continente settentrionale e, anche se questi subirono qualche occasionale battuta d'arresto quando incontravano gli umanoidi più selvaggi, prosperarono ed hanno continuato a farlo.

Personalità: Garal è un individuo creativo, dotato di vena artistica - cosa che ha indotto in primo luogo Kagyar a fargli da sponsor per l'Immortalità. Egli ammira gli artisti e gli artigiani ed è particolarmente legato ai nani ed agli gnomi.

Alleati: Garal è un amico di Kagyar, ma da tempo non può essere considerato un seguace di quell'Immortale.

Nemici: L'unico vero nemico di Garal è Ranivorus, il patrono Immortale degli gnoll. I gnoll e gli gnomi non vanno d'accordo e, allo stesso modo, Ranivorus e Garal sono nemici.

Aspetto: Garal appare come un essere basso, tarchiato, allegro ed ingegnoso simile ad un nano, con caratteristiche più simili a quelle di uno gnomo. A differenza dei nani moderni, indossa abiti colorati e dalle tonalità luminose.

Simbolo: Un cristallo sfaccettato e luccicante.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Garal è un patrono dei nani Kogolor, che sono più simili alla razza nanica dalla quale fu generato. Egli trama e pianifica contro le attività di Ranivorus e spesso spinge i PG eroi ad opporsi alle azioni di gnoll ed altri nemici dei nani nel Mondo Cavo. Tuttavia, al di là di questo, non è una figura molto attiva nel Mondo cavo.

Halav

(Fulvachioma, Patrono dell'Arte della Guerra, Patrono degli Armaioli)

Sfera ed Allineamento: Pensiero; Legale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Legali.

Storia: Halav era un grande eroe del popolo Traldar, una società dell'Età del Bronzo che viveva in quello che ora è Karameikos. I Traldar, allora, avevano un timore reverenziale nei confronti degli Hutaaka, una razza umanoide più saggia (per maggiori informazioni sui Traldar e gli Hutaaka, vedere il capitolo *Atlante*), e da questi appresero molto sulla lavorazione del metallo e sull'artigianato. In quel periodo, intorno al 1000 PI, una massiccia invasione di gnoll invase i territori dei Traldar; gli gnoll iniziarono a distruggere sistematicamente le comunità Traldar. Gli Hutaaka si ritirarono

all'interno della loro valle nascosta nel nord ed i Traldar furono lasciati a difendersi da soli.

Halav prese il comando del suo villaggio di Lavv da un re meno risoluto ed organizzò una massiccia ed ampia difesa dei Traldar contro gli gnoll. Con l'aiuto dei suoi due amici fidati, Petra e Zirchev (vedere le loro distinte sezioni riportate in questo capitolo), impedì che i Traldar venissero annientati e riprese di nuovo la lotta contro gli gnoll. Nella battaglia decisiva per la guerra, Halav condusse le sue armate contro il re degli gnoll e devastò l'accampamento di quest'ultimo, uccidendolo. Anche Halav venne ucciso durante lo scontro, ma la sua amica Petra lo *resuscitò*.

A quel punto, con gli gnoll sopravvissuti che battevano completamente in ritirata, Halav, Petra e Zirchev decisero che avrebbero potuto servire meglio la loro gente cercando la saggezza degli Immortali. Ciascuno di essi intraprese un cammino per l'immortalità, con Halav che scelse il Sentiero dell'Eroe Epico e raggiunse l'immortalità nella Sfera del Pensiero.

Mentre questo avveniva, nel corso degli ultimi giorni di guerra, Ka il Protettore vide che la civiltà Traldar era in imminente pericolo di estinzione e trasportò magicamente alcuni villaggi Traldar all'interno del Mondo Cavo (come avete visto all'inizio del capitolo *Storia*).

Halav l'Immortale divenne un patrono ed un protettore della ridottissima razza Traldar rimasta nel mondo esterno, della fiorente cultura Traldar del Mondo Cavo e del nuovo Impero Mileniano che sorgeva nel continente meridionale (vedere la descrizione dei Mileniani nel capitolo *Atlante*).

Personalità: Halav era un guerriero riflessivo, un maestro della pianificazione, un re ed un giudice saggio. Come Immortale è ancora saggio e molto lungimirante. È un patrono dei guerrieri delle razze umane; è indifferente nei confronti dei semi-umani e delle razze della foresta ed è nemico giurato delle razze umanoidi bellicose (specialmente degli gnoll, ma anche degli orchetti, dei troll, dei goblin, degli orchii, ecc...).

Alleati: Gli alleati più vicini ad Halav sono Petra e Zirchev; essi formano un'affiatata triade ed interagiscono quasi sempre gli uni con gli altri. Halav e Petra sono fidanzati.

Nemici: Halav annovera tra i suoi nemici quasi tutti i patroni degli umanoidi: Atzanteotl, Bagni Gullymaw (Granfauci), Bartziluth, Jammudaru, Ranivorus, Colui Che Risplende, Wogar e Yagrai. Halav non è un nemico di Karaash che è un leader di guerra molto "professionale" e non un selvaggio come il resto di quelli elencati, o di Pflaar, il patrono della razza Hutaaka. Halav è spesso in conflitto con Vanya che non ama la cultura Mileniana.

Aspetto: Halav appare come un alto guerriero dai capelli rossi, con il fisico ben scolpito, con indosso un'antica armatura di bronzo, con una spada corta di bronzo in stile antico ed indossa una semplice corona d'oro.

Simbolo: Una spada posta su un'incudine.

Note per il DM: Le leggende umane riguardanti Halav differiscono un po' dalla storia vera. Le leggende raccontano che Halav era una costruttore di coltelli di pietra (in quanto i Traldar, allora, ancora non conoscevano i metalli); che gli Immortali gli insegnarono a forgiare armi ed armature di bronzo e gli insegnarono l'arte della spada e delle strategie di

guerra. Nella leggenda, Halav, Petra e Zirchev dissero al popolo di Lavv ciò che gli Immortali gli avevano insegnato e furono derisi; Halav uccise il loro re e si prese la sua corona. Anni dopo, gli uomini bestia attaccarono i Traldar. Durante le fasi finali della guerra, Re Halav combatté contro il re degli uomini bestia sulla cima di una collina; il combattimento continuò per una mezza giornata ed i due re si uccisero a vicenda. Gli Uomini Bestia (che vengono ricordati come degli gnoll) abbandonarono le terre Traldar ed Halav fu preso per diventare un Immortale.

Nel Mondo Cavo, Halav è un patrono delle razze dei Traldar e dei Mileniani ed un nemico delle razze umanoidi; spesso passa informazioni sulle attività degli umanoidi ai loro nemici, in modo che questi ultimi possano combatterli meglio.

Hel

Sfera ed Allineamento: Entropia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Neutrale o Caotico. I chierici devono essere Neutrali o Caotici.

Storia: Hel è un'antica Immortale della Sfera dell'Entropia (Morte). È vecchia come i più antichi Immortali e, come il suo alleato/controparte Thanatos, potrebbe non essere mai stata un essere mortale. Hel è la patrona della Morte ed il suo culto, che è per lo più confinato nelle Terre del Nord del mondo esterno, viene considerato malvagio da quasi tutti coloro che non lo seguono.

Personalità: Hel è affascinata dalla prospettiva di catturare gli spiriti dei morti e di reincarnare quelli particolarmente malvagi, in modo che possano arrecare più dolore e sofferenza ai vivi. Fu Hel a creare gli Uomini Bestia che furono gli antenati degli orchetti, dei goblin, ecc... lo considera un modo molto efficiente di investire il suo tempo ed i suoi sforzi; creando questa razza, più di 5.000 anni fa, e conducendola in modo sottile verso le Terre Brulle ove avrebbero potuto prosperare, Hel ha causato una notevole quantità di morte e di sofferenza nel mondo senza dover consumare continuamente energia. Hel non volge più alcuna attenzione nei confronti degli umanoidi; essi rappresentano una valanga che lei ha messo in moto, di cui non ha più tempo di occuparsi. La maggior parte degli interessi di Hel vertono nel causare problemi attraverso la reincarnazione delle anime malvagie; Hel tende ad impiantarle nei neonati che ascenderanno alle posizioni di potere e di influenza (come giovani principi e principesse).

Alleati: Hel non ha nessun alleato. Lei e Thanatos si portano un riluttante rispetto reciproco, ma nessuno dei due interferisce nelle trame dell'altro o l'aiuta. Hel adora Loki ed osserva le sue trame con grande divertimento.

Nemici: I principali nemici di Hel sono Odino, il principale Immortale delle civiltà delle Terre del Nord, e Ka il Protettore, il principale realizzatore del Mondo Cavo, per ragioni che concernono quelle opere degli Immortali.

Aspetto: Hel appare vestita con abiti nerissimi; una metà del suo viso mostra una bellissima donna, mentre l'altra metà del viso è totalmente priva di lineamenti ed informe. Solitamente è seduta sopra un oscuro trono.

Simbolo: Un trono di pietra nera decorato con teschi umani sugli angoli dello schienale.

Note per il DM: Hel provoca guai nel Mondo Cavo proprio come fa nel mondo esterno. Quando gli eroi incontrano un governante ereditario o un sommo sacerdote davvero contorto, si può stare sicuri che sia stata Hel a guidare quel malvagio dov'è oggi.



I Dodici Osservatori

Sfera ed Allineamento: Materia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Legali.

Storia: Non si conosce la storia dei Dodici Osservatori. Si sa che sono dodici Immortali minori che in vita furono degli artigiani; da Immortali sono diventati i patroni degli artigiani. Non vengono adorati con i loro nomi individuali che essi hanno abbandonato, ma vengono chiamati in base alle loro professioni. Tutte le culture concordano sul fatto che tre di loro vi siano un Fabbro, un Minatore ed un Intagliatore di Pietra, ma riguardo agli altri nove, le credenze variano parecchio; ogni cultura crede che gli altri nove rappresentino i loro nove mestieri artigianali più importanti.

Personalità: Sconosciuta.

Alleati: I chierici dei Dodici Osservatori dicono che Kagyar l'Artigiano sia un amico dei Dodici Osservatori, mentre i chierici di Kagyar sostengono che a Kagyar non interessino i Dodici Osservatori.

Nemici: Nessuno.

Aspetto: Sconosciuto. Probabilmente umano, probabilmente con indosso indumenti e utilizzando strumenti legati ai loro mestieri individuali.

Simbolo: Un medaglione raffigurante due occhi spaventati senza alcuna traccia del viso.

Note per il DM: Difficilmente i PG si imbattono nei Dodici Osservatori, a meno che non vengano coinvolti nella realizzazione di un grande

monumento o di una grande costruzione, come ad esempio una diga o una città. Se delle forze straniere dovessero minacciare quella costruzione, i Dodici potrebbero avvertire i PG ed indurli ad eliminare la minaccia.

Isundal (Il Saggio)

Sfera ed Allineamento: Energia; Legale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Legali.

Storia: Isundal, nato nella terra di Evergrun, fu uno degli elfi della primissima generazione. Dopo che Evergrun venne invasa dal ghiaccio e distrutta nel cataclisma successivo alla Grande Pioggia di Fuoco, Isundal condusse molti elfi lontano dal continente settentrionale, guidandoli verso una nuova patria e verso il ritorno alle loro tradizioni legate alla magia della natura. Dopo che ebbero raggiunto una nuova terra nella quale si stabilirono, Isundal intraprese il Sentiero del Paragone. Una delle sue prove come candidato per l'Immortalità fu la creazione dell'*albero della vita*, lo spirito dei boschi che aiuta a sostenere gli elfi. Isundal divenne un Immortale intorno al 1800 PI e, da allora, è stato un patrono di tutti gli elfi del mondo.

Personalità: Isundal è un elfo gentile e saggio, pacifico e riflessivo. Può essere severo e dalla volontà ferrea quando motiva i suoi cambiamenti per la sopravvivenza e la prosperità.

Alleati: Il principale alleato di Isundal è Mealiden, il suo protetto che ha anch'egli raggiunto l'Immortalità. Isundal è vicino agli altri elfi Immortali Calitha Starbrow (Stella di Mare) e Ordana, ma non è un loro collaboratore.

Nemici: Il più grande nemico di Isundal è Atazanteotl, l'elfo canaglia diventato Immortale che ha corrotto gli Schattentalfen e gli Azcani.

Aspetto: Isundal appare come un anziano elfo dagli occhi saggi; i suoi indumenti ed il colore dei suoi capelli cambiano ad ogni apparizione in quanto Isundal non vuole dare l'impressione di essere lo speciale patrono di una qualche specifica sottorazza di elfi.

Simbolo: La raffigurazione della quercia dell'*albero della vita*.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Isundal medita sulle trame di Atzanteotl e si oppone ad esse; spesso spingerà sottilmente i grandi eroi, sia elfici che umani, ad opporsi alle attività di Atzanteotl.

Ixion (Otzitiotl; Il Principe del Sole)

Sfera ed Allineamento: Energia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Supremo.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento.

Storia: Ixion è uno dei più antichi Immortali conosciuti e, come per Hel e Thanatos, potrebbe non essere mai stato un essere mortale. Egli è un potente Immortale, l'incarnazione del sole in tutta la sua gloria, ed è stato adorato fin dai tempi più antichi.

Le leggende narrano dell'unione di Ixion con Nephelè, un'incarnazione femminile dell'elemento dell'aria, che portò alla nascita dei Centauri e,

pertanto, viene visto come il padre dell'intera razza dei centauri. Per questa ragione, Ixion viene particolarmente venerato dalle razze delle foreste, specialmente dai centauri.

A causa dell'età, della saggezza e del potere di Ixion, Ka il Protettore lo reclutò per farsi aiutare nella creazione del Mondo Cavo. Il compito principale di Ixion riguardava la creazione di un sole centrale per il mondo; Ixion ne creò uno aprendo un portale verso la Sfera dell'Energia, un portale che avrebbe sempre emesso luce e calore nel mondo.

Ixion è uno dei principali Immortali degli Oltechi ed una volta veniva altrettanto venerato dagli Azcani, sebbene la maggior parte di questi ultimi abbia abbandonato il suo culto.

Personalità: Ixion è interessato alla conoscenza fine a sé stessa, alla vittoria dell'Energia e delle altre Sfere positive sulla Sfera dell'Entropia e ad incoraggiare i propri fedeli a seguirlo. Ixion non impone alcun codice morale o etico specifico ai propri seguaci, fintanto che non aiutino l'Entropia e fintanto che lo omaggino con la devozione che gli spetta. A causa della natura caotica dell'Energia e della natura ardente del sole che egli incarna, Ixion ha un temperamento focoso ed una natura passionale; Ixion si offende rapidamente e facilmente, ma è anche veloce a perdonare ed a ricompensare.

Alleati: I più grandi alleati di Ixion tra gli Immortali sono Asterius, Ka e Valerias. Asterius è suo amico e non gli chiede nulla in cambio tranne la sua compagnia; Ka è suo compagno nel mantenimento del Mondo Cavo; Valerias è la sua compagna. Gli alleati di Ixion nel mantenimento del Mondo Cavo sono Ka, Korotiku e Ordana.

Nemici: Il nemico principale di Ixion è Atzanteotl, che ha portato via molti Azcani dal suo culto.

Aspetto: Ixion apparirà come un membro di una qualunque razza alla quale si rivolga (se si rivolgerà a gruppi formati per la maggior parte da umani, apparirà come un umano). Qualunque forma assuma, ha dei capelli dorati talmente splendidi da essere difficili da guardare, delle fiammeggianti orbite oculari ed una luccicante pelle dorata, ed indossa abiti leggeri di una scintillante seta dorata. Porta con sé una spada fiammeggianti come simbolo di potere e si sposta sempre su una gigantesca e fiammeggianti ruota di un carro.

Simbolo: Una ruota fiammeggianti.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Ixion è meglio noto come Oztziotl, che il nome con cui gli Oltechi ed alcuni Azcani lo veneravano. È anche un patrono dei Tanagoro amanti del sole.



Jammudaru

(Vaprak; Principe degli Incubi)

Sfera ed Allineamento: Entropia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Neutrale e Caotico. I chierici (sciamani) devono essere Caotici.

Storia: Jammudaru, nato come orco, venne trasformato in un viscido e disgustoso mostro umanoide da una terribile maledizione di un avventuriero. Jammudaru, per vendetta, diede la caccia a colui che l'aveva maledetto e lo catturò. Successivamente, diede inizio ad una terribile campagna di distruzione, trovando e divorando altri eroi ed innocenti allo stesso modo. Infine, la sua formidabile malvagità giunse all'attenzione degli Immortali dell'Entropia che lo sponsorizzarono per ascendere all'Immortalità nella loro Sfera.

Personalità: Jammudaru è l'incarnazione dell'odio puro. Questi ispira i suoi seguaci a compiere atti di straordinaria violenza per vendicare gli affronti compiuti contro di loro. Jammudaru è un sostenitore della tortura e della vendetta. Ama far sprofondare gli innocenti mortali in incubi spaventosi, da qui il suo soprannome di "Principe degli Incubi."

Alleati: Jammudaru non ha alleati Immortali.

Nemici: I nemici di questo Immortale sono Halav, il nemico di tutti i patroni Immortali degli umanoidi, Tarastia e Kagyar. Tarastia, l'Immortale della Giustizia e della Vendetta è sconcertata dalla promozione della vendetta insensata ed ingiusta e pertanto si oppone a Jammudaru in ogni momento, mentre Kagyar lo disprezza perché incita i suoi seguaci a distruggere monumenti, opere d'architettura, grandi lavori di artigianato ed opere d'arte.

Aspetto: Jammudaru appare come un enorme e corpulento umanoide dall'aspetto orchesco la cui caustica pelle è formata da un'acida massa verde come la schiuma di uno stagno; sul suo volto non

sono presenti lineamenti ben definiti ad eccezione delle indistinte fauci. La sua voce è impastata e ribolle di odio. Jammudaru si offende per qualsiasi cosa che non venga espressa con il massimo della delicatezza e della cura.

Simbolo: Un enorme calderone che ribolle di fluidi neri e verdi.

Note per il DM: Jammudaru non ha nessun obiettivo specifico nel Mondo Cavo. Tuttavia, i supplicanti che credono che qualcuno li abbia ingannati (anche se di solito si tratta di accuse egoistiche e false) spesso lo pregheranno per ottenere "giustizia"; solitamente lo conoscono sotto il nome di Vaprak. Spesso, Jammudaru fornirà a quei supplicanti alcune informazioni cruciali per la loro vendetta e parole incoraggianti per spingerli a vendicarsi. Spesso, chiederà loro in cambio il compimento di un servizio, di solito impartendo loro l'ordine di attaccare e distruggere i chierici degli altri Immortali, chierici che non gli danno ciò che gli è dovuto. Quando i PG eroi si imbattono in una scena di orrore, quando qualche chierico o sciamano innocente è stato bollito vivo senza nessun apparente motivo, il responsabile sarà sempre qualche adoratore di Jammudaru.

Ka il Protettore (Il Serpente Ambrato; Kalaktatla)

Sfera ed Allineamento: Materia; Legale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Neutrali o Legali.

Storia: Come descritto nel capitolo *Storia*, nell'antica storia del Mondo Conosciuto, Ka era un rettile carnivoro bipede lungo circa 14 metri; questi in qualche modo sviluppò la sua intelligenza, alla fine scoprì il Sentiero del Dotto e finalmente divenne un Immortale della Sfera della Materia. Fu lui a concepire l'utilizzo del Mondo Cavo per preservare le razze e le culture in pericolo di estinzione, fu lui a persuadere gli Immortali Ixion, Ordana e Korotiku ad aiutarlo, ed è lui che ha guidato lo sviluppo del Mondo Cavo in tutti questi secoli.

Personalità: Ka è una creatura studiosa e riflessiva con un vivo apprezzamento della diversità della vita. A lui piace aiutare i suoi seguaci e tutti gli esseri interessati alla ricerca della conoscenza, lungo il cammino che egli stesso intraprese - la strada che porta dalla fame cieca e dall'interesse personale verso l'illuminazione e la consapevolezza. Tuttavia, una parte di lui è ancora rettiliana; Ka pensa a cose che nessun umano, semi-umano o umanoide può comprendere e se attaccato risponderà con la ferocia di un carnosauo.

Alleati: Dal momento che Ka solitamente è disposto ad aiutare gli altri Immortali nelle loro ricerche legate alla conoscenza, ha molti alleati tra gli Immortali. Tra questi, in particolare, vi sono Ixion, Korotiku ed Ordana, che lo hanno aiutato a creare il Mondo Cavo.

Nemici: Ka nutre un odio assoluto per gli Immortali dell'Entropia; li considera tutti come suoi nemici personali. Alphaks, Atazanteotl, Hel e Thanatos sono i suoi nemici giurati.

Aspetto: Ka può scegliere tra diverse forme con cui apparire. Spesso appare come un drago dorato, come un enorme rettile simile ad un *allosauro* con la pelle ambrata, o come un serpente ambrato con

piume e ali. Non compare quasi mai con l'aspetto di un umanoide.

Simbolo: Un serpente ambrato con ali e piume.

Note per il DM: Ka è il principale artefice del Mondo Cavo; lo ha trasformato in quello che oggi rappresenta la sua idea ed il suo lavoro. Ka è anche il principale patrono degli Uomini Bestia (si è assunto questo compito per via del fatto che gli Uomini Bestia del Mondo Cavo erano privi di una guida Immortale dopo essere giunti in questo mondo, in quanto Hel li aveva abbandonati a sé stessi), degli uomini lucertola Malpheggi e (con il nome di Kalaktatla) degli Oltechi.



Kagyar (Ka-gar; L'Artigiano; Occhifinti)

Sfera ed Allineamento: Materia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento.

Storia: Kagyar, chiamato in vita Ka-gar, era un membro dei Brutti, una razza simile ai Neanderthal che apparve all'incirca nello stesso periodo dei primi uomini. Kagyar era un Bruto artista, un pittore di caverne ed un intagliatore di icone, che trovò l'Immortalità lungo il Sentiero del Dotto. Da Immortale è diventato un patrono delle arti e della creatività. Come Immortale della Sfera della Materia, Kagyar condivide le preoccupazioni di Ka per la preservazione delle cose, soprattutto alla luce della distruzione di Blackmoor e dei suoi effetti sul mondo.

Kagyar è il "padre" della razza dei nani di Casa di Roccia. Prese degli esemplari dei vecchi nani dell'era di Blackmoor e li modificò per renderli più resistenti alla magia (ed alle radiazioni non magiche che accompagnarono la distruzione di Blackmoor), instillando in loro un amore più grande per la sicurezza delle case sotterranee ed un'espressione

artistica legata ai materiali durevoli (oro, metalli, statue, ecc...). Kagyar intraprese questa azione nella speranza che, se i mortali un giorno dovessero riuscire a distruggere il mondo con un olocausto ancora più grande, una razza dotata di vena artistica sopravviverebbe.

Personalità: L'interesse di Kagyar risiede solamente nel campo della promozione delle arti. Gli importa poco della vita e della morte dei mortali privi di creatività, ma spesso fornirà ispirazione, motivazione ed aiuto spirituale ad un artista con un grande potenziale che si trovi in difficoltà. Kagyar è un Immortale strano e distaccato, che pensa sempre all'espressione artistica e non a quello che succede intorno a lui e, di conseguenza, non interagisce molto con gli altri Immortali.

Alleati: L'unico alleato Immortale di Kagyar è Garal Glitterlode, che gli fece da sponsor nel cammino per l'Immortalità.

Nemici: Il principale nemico di Kagyar tra gli Immortali è Jammudaru, che invita i suoi seguaci alla cieca distruzione; gli adoratori di Jammudaru distruggono abitualmente opere d'arte e di artigianato, facendo infuriare Kagyar. Se Kagyar vede un qualsiasi Immortale che ordini ai suoi servitori di distruggere delle opere d'arte (inclusa la distruzione di una bella architettura radendo al suolo delle città), Kagyar tramerà e cospirerà contro quell'Immortale.

Aspetto: Kagyar appare come un uomo irsuto, barbuto e nerboruto, con dei piccoli e brillanti occhi profondi; indossa delle semplici vesti grigie ed un cappuccio e porta un martello ed uno scalpello come sue armi. Osservandolo, non risulta evidente che sia nato dalla razza dei Brutì, in quanto molte tribù dei Brutì sono molto simili nell'aspetto agli uomini moderni.

Simbolo: Un martello ed uno scalpello incrociati a "x."

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Kagyar *non* è il patrono dei nani Kogolor; egli non ha niente a che fare con loro (anche se apprezza i loro artigiani come fa con quelli delle altre razze). Normalmente, interagirà con i mortali solamente per la ragione elencata in precedenza: per persuaderli a salvare l'arte in pericolo. Kagyar è il patrono, e forse anche l'unico, della specie dei Brutì, che ora esiste solamente nel Mondo Cavo.

Karaash (Ilneval)

Sfera ed Allineamento: Pensiero; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici (sciamani) devono essere Caotici o Neutrali.

Storia: In vita, Karaash era un re orchetto, il leader delle orde di orchetti che devastarono città e regni. Era un grande eroe per il popolo degli orchetti ed un orchetto molto intelligente; queste qualità lo portarono alla ricerca dell'Immortalità lungo il Sentiero dell'Eroe Epico, facendogliela ottenere nella Sfera del Pensiero. (Anche se questo potrebbe essere considerato inusuale per un orchetto, rappresenta un'ampia riprova del fatto che gli orchetti non siano tutti lenti di comprendonio, come solitamente vengono raffigurati.)

Personalità: Karaash è il supremo leader di guerra, severo e senza compromessi. Non si lascia

prendere dalla rabbia o da emozioni di qualunque sorta, anche se in vita fu molto combattivo nel dimostrare la propria forza nel combattimento individuale. Karaash è un pianificatore strategico e gli piace molto osservare i suoi adoratori costruire potenti imperi e grandi regni basati sulla conquista militare.

Alleati: Karaash è un Immortale indipendente e non ha specifici alleati tra gli Immortali, neanche tra gli altri patroni delle razze umanoidi. Karaash e Halav Fulvachioma nutrono un profondo rispetto militare l'uno per l'altro; essi non sono né nemici né alleati, ma se dovessero trovare un obiettivo in comune collaborerebbero tra loro e probabilmente elaborerebbero una brillante strategia per raggiungere il loro scopo comune.

Nemici: Il principale nemico di Karaash è Atzanteotl che lo ha offeso interferendo nelle vite delle razze umanoidi. Karaash ha un secondo nemico nell'Immortale Ranivorus, il patrono degli gnoll, che sta tentando di rubargli i seguaci dall'Orda di Krugel.

Aspetto: Karaash appare come un forte re orchetto nel fiore dei suoi anni. Ha una pelle di un sano colorito giallastro e delle zanne perfette che gli sporgono dalla mascella inferiore; la sua testa e le spalle sono ricoperte da un folto pelo nero. Karaash ha gli occhi straordinariamente intelligenti e dei severi modi militari. Indossa un'armatura di piastre fatta su misura per lui, fornita di diversi spuntoni e frange acuminata e porta con sé la sua spada speciale (vedere sotto).

Simbolo: Un'enorme spada a due mani; la parte inferiore della lama è normale, mentre la parte superiore è dotata di frange acuminata dall'aspetto maligno su entrambi i lati.

Note per il DM: Anche se nel mondo esterno viene considerato come un Immortale minore, nel Mondo Cavo Karaash è il patrono Immortale dell'Orda di Krugel.

Korotiku (Il Ragno; l'Imbroglione)

Sfera ed Allineamento: Pensiero; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento.

Storia: Korotiku è uno dei più antichi Immortali, ed al pari degli esseri come Thanatos, potrebbe non essere mai stato un essere mortale. Egli incarna una manifestazione dell'astuzia e della truffa ed è uno degli Immortali preferiti dai guerrieri e dai ladri ingegnosi. Nel mondo esterno è meglio conosciuto con il nome di Korotiku, con il quale viene adorato nelle Isole della Perla e a Tangor. In molte storie sul suo conto si narra che Korotiku inganni gli altri Immortali. Viene chiamato il Ragno, ma è solo la sua forma di manifestazione, in realtà non è mai stato un ragno.

Dal momento che Korotiku è uno degli Immortali più intelligenti della Sfera del Pensiero, Ka il Protettore lo ha persuaso a contribuire allo sviluppo del Mondo Cavo, per contribuire ai dettagli relativi alla Sfera del Pensiero.

Personalità: Korotiku è un essere dispettoso, un burlone. Il suo obiettivo nell'Immortalità è quello di scuotere le vite degli individui gratificati, per farli apparire degli stupidi altezzosi, in modo da frantumare le loro illusioni e per ricompensare gli

individui intelligenti ed autosufficienti. Questi tratti sono tutti legati alla sua Sfera: ogni volta che frantuma un'illusione costringe qualcuno a ripensare alle proprie convinzioni; ogni volta che fa apparire qualcuno sciocco, costringe quell'individuo a riconsiderare i suoi valori; ogni volta che sconvolge la quiete, crea un trauma in quella persona o in quell'Immortale costringendolo ad uscire da uno stato irrazionale. Il suo vero obiettivo è quello di ingannare o convincere ogni creatura senziente a pensare il più possibile a tutto; semplicemente, Korotiku preferisce manifestare il proprio obiettivo attraverso scherzi e dispetti apparentemente casuali.

Alleati: Nello sviluppo del Mondo Cavo, gli alleati di Korotiku sono Ixion, Ka il Protettore e Ordana. Asterius ed Eiryndul sono suoi amici personali.

Nemici: Nell'intero multiverso, Korotiku odia maggiormente l'Immortale Loki. Anche quest'ultimo è un patrono dell'inganno, ma sempre per scopi distruttivi e dannosi, e questo irrita non poco Korotiku. Si oppone a Loki ovunque percepisca che quell'Immortale sia al lavoro.

Aspetto: Korotiku si manifesta sotto forma di un enorme ragno nero, comicamente grassoccio, con un volto umano dai tratti negroidi.

Simbolo: Un ragno nero.

Note per il DM: Korotiku guarda al Mondo Cavo come se fosse il suo parco giochi anche più del mondo esterno, in quanto ha contribuito alla sua realizzazione. Alla fine, i Personaggi Giocanti del Mondo Cavo attireranno la sua attenzione ed egli giocherà nei confronti dei Personaggi Giocanti più presuntuosi del gruppo una serie di scherzi imbarazzanti e poco dannosi; alla fine si stancherà del gruppo, si lascerà dietro un medaglione con il suo simbolo come una sorta di "firma" per gli scherzi, e volgerà la sua attenzione da qualche altra parte. Tuttavia, se uno dei PG farà qualcosa di particolarmente ingegnoso mentre Korotiku sta osservando il gruppo, questi, in un secondo momento, ricompenserà quel personaggio - di solito concedendogli qualche informazione cruciale o un seguace particolarmente talentuoso (che sarà un servitore di Korotiku).

Koryis

(Patrono della Pace; Patrono della Prosperità)

Sfera ed Allineamento: Pensiero; Legale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Neutrale o Legale. I chierici devono essere Legali.

Storia: In vita, Koryis era un mago Alphatiano, nato nel periodo in cui gli Alphatiani vivevano sul loro lontano mondo prima che venisse distrutto dalla guerra. Egli intraprese il Sentiero dell'Eroe Epico molto tempo prima che le guerre distruggessero il mondo d'origine degli Alphatiani; Koryis raggiunse l'Immortalità e ritornò a "casa" solo per scoprire che era stata distrutta e così seguì il suo popolo sul Mondo Conosciuto. Koryis ha un forte seguito tra i mercanti di Alphatia, ma non è molto popolare tra i maghi Alphatiani, nonostante il suo affetto per quell'impero. Koryis ha un forte seguito nella nazione di Ochalea.

Personalità: Koryis non è un tipico Alphatiano. Era un pacifista, un convinto sostenitore della risoluzione dei problemi, di tutti i problemi,

attraverso la negoziazione ed il commercio. Per questo suo modo di pensare, tutti i suoi compagni Alphatiani lo trovavano noioso ed idealista; oggi, anche la maggior parte dei suoi compagni Immortali la pensano allo stesso modo.

Alleati: L'unico alleato Immortale di Koryis è Alphatia, che condivide sia il suo interesse per gli Alphatiani, sia la sua preferenza per la pace.

Nemici: Il principale nemico di Koryis è Alphaks. Koryis conobbe Alphaks in vita e lo dispreggiò da allora; nel momento in cui Alphaks è ritornato, Koryis si è impegnato a contrastarlo in ogni momento. Korotiku si diverte a trovare le falle nella devota ampollosità di Koryis, ma non è realmente un suo nemico.

Aspetto: Koryis appare come un Alphatiano puro (dalla pelle bianca), esile e dalle guance incavate, che indossa abiti semplici, con un'espressione di lunga e sofferente determinazione.

Simbolo: Un palmo di una mano teso in avanti, con le dita rivolte verso l'alto con un intento pacifico.

Note per il DM: All'interno del Mondo Cavo, Koryis tiene gli occhi aperti verso le tattiche di reclutamento attuate da Alphaks; Koryis spera di prevenire qualsiasi grande invasione di Alphatia condotta dai servitori di Alphaks provenienti dal Mondo Cavo. Koryis è un patrono degli elfi del Popolo Mite.



Loki

(Farbautides; Lokar)

Sfera ed Allineamento: Entropia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Caotici e Neutrali. I chierici devono essere Caotici.

Storia: Loki era un astuto imbroglione ed un mago in una delle tribù Antaliane (che alla fine

divennero i popoli delle Terre del Nord). Era un maestro della magia del fuoco ed iniziò la sua ricerca per l'Immortalità lungo il Sentiero del Paragone, con la speranza di raggiungere l'Immortalità nella Sfera dell'Energia. Tuttavia, da qualche parte lungo il suo cammino, iniziò a sentire delle dolci, seducenti e corrompenti parole pronunciate dall'Immortale Thanatos. Egli ascoltò, credette a quelle parole e, alla fine, volse la propria lealtà alla Sfera dell'Entropia, tradendo Rathanos, l'Immortale che lo aveva sponsorizzato.

Loki, un maestro del tradimento, un maestro nel mettere le persone le une contro le altre, raggiunse rapidamente l'Immortalità nella Sfera dell'Entropia. Forse il più affascinante degli Immortali Entropici, egli non collabora con gli altri Immortali dell'Entropia, ma, di tanto in tanto, fa qualche favore agli Immortali delle altre Sfere, per indurre in loro un falso senso di sicurezza o per persuaderli che potrebbe essere indotto ad abbandonare la sua Sfera malvagia. È tutta una menzogna; Loki si sta divertendo troppo con la sua cattiveria distruttiva per abbandonare la sua Sfera.

Personalità: Loki non è un Immortale ambizioso. Ha confinato in gran parte le proprie attenzioni nei confronti dei mortali (e degli Immortali) delle Terre del Nord, preferendo portare sgomento e confusione ai discendenti delle sue tribù. Loki si diletta a giocare scherzi ed inganni, che vanno da quelli più innocenti a quelli maggiormente maligni. Egli non recluta attivamente i membri del suo culto, ma trova comunque dei fedeli tra i mortali che ammirano il suo spirito e la sua libertà. Loki è il patrono dei ladri, e, di conseguenza, molti suoi seguaci sono ladri, piantagrane ed emarginati sociali.

Alleati: Loki non ha alleati. Lui ed Hel vanno meravigliosamente d'accordo, ma non cospirano assieme. A volte convince gli altri Immortali di essere disposto a rinunciare alla Sfera dell'Entropia, tornando a vivere un'esistenza mortale e cercando l'Immortalità in un'altra Sfera, cosa che induce gli ingenui Immortali ad aiutarlo a scegliere "il sentiero corretto"; ma li tradisce sempre (o perlomeno li umilia) e ritorna ai suoi vecchi comportamenti.

Nemici: I più grandi nemici di Loki sono gli altri Immortali delle Terre del Nord (Frey, Freyia, Odino e Thor), che egli molesta continuamente, e Korotiku, che disprezza il modo in cui Loki sfrutta la sua intelligenza superiore per arrecare dolore al mondo dei mortali.

Aspetto: Loki appare come uno snello uomo delle Terre del Nord dal naso aquilino e dagli occhi brillanti. Ha dei fiammeggianti capelli rossi ed indossa le pellicce e l'abbigliamento degli uomini di quell'area; non porta nessuna arma.

Simbolo: Un bel calice contenente un liquido gorgogliante e bollente dall'aspetto nauseabondo.

Note per il DM: Loki non ha molti seguaci. Nel mondo esterno viene venerato come Loki da alcuni uomini delle Terre del Nord e come Farbautides da alcuni uomini di Thyatis e dell'Isola dell'Alba. All'interno del Mondo Cavo vi sono alcune malvagie tribù che lo adorano come Lokar.

Mealiden Starwatcher (Guardastelle) (La Freccia Rossa)

Sfera ed Allineamento: Energia; Legale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Legali.

Storia: Mealiden era un avventuroso elfo del Reame Silvano. Quando il Reame Silvano venne circondato da culture umane nemiche e gli elfi si ritrovarono intrappolati, Mealiden dedicò tutti i suoi sforzi nel trovare un modo per farli fuggire. Alla fine, scoprì la Via dell'Arcobaleno, un modo di viaggiare magico che gli permise di condurre migliaia di elfi fuori dal Reame Silvano e, in ultimo, nelle terre che più tardi divennero Alfheim. Una volta fatto ciò, Mealiden intraprese il Sentiero del Paragone ed alla fine (nel 250 PI) ottenne l'Immortalità nella Sfera dell'Energia. Da allora, ha prestato servizio come "guardia del corpo" di Ilsundal, assicurandosi che rimanga al sicuro mentre salvaguarda gli elfi.

Personalità: In vita, Mealiden era uno spavaldo avventuriero, figlio di un elfo arciere, egli saltava da un albero all'altro e rideva dei suoi nemici piantati sul terreno. Nel momento in cui si addossò la responsabilità di salvare gli elfi del Reame Silvano, divenne un po' più serio e studioso, ma ama ancora gli avventurieri audaci, beffardi e spiritosi.

Alleati: L'alleato più stretto di Mealiden è Ilsundal, l'Immortale da lui servito.

Nemici: Mealiden considera i nemici di Ilsundal come propri nemici, mentre i nemici di Ilsundal considerano Mealiden solo un lacché da malmenare a parte; questi non nutrono alcuna inimicizia personale con Mealiden.

Aspetto: Mealiden appare come un giovane ed impertinente elfo guerriero, vestito con abiti dalle tinte silvane e con un arco lungo elfico; sulla sua testa gravitano diverse scintille a forma di stelle, queste si muovono lentamente quando Mealiden è tranquillo, mentre quando è agitato si spostano velocemente.

Simbolo: Un arcobaleno con una stella sopra ed una sotto.

Note per il DM: Mealiden è il portavoce, il messaggero di Ilsundal ed il suo braccio destro Immortale. Mealiden non ha ambizioni personali, quindi apparirà solamente durante il perseguimento degli obiettivi di Ilsundal nel Mondo Cavo.

Odino (Wotan; Viuden)

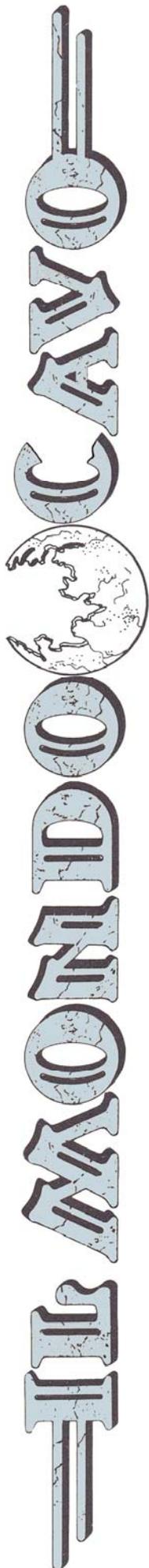
Sfera ed Allineamento: Pensiero; Legale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Legali o Neutrali.

Storia: Odino è uno dei grandi Immortali antichi, quelli che esistevano prima dei primi esseri umani, semi-umani o umanoidi. Odino venne a trovarsi nella Sfera del Tempo ed ha trascorso gran parte della propria esistenza Immortale a viaggiare nel multiverso, osservando le razze senzienti ed imparando il loro modo di pensare.

Nel Mondo Conosciuto, Odino trovò i suoi più ferventi seguaci tra le numerose tribù della razza Neathar. È stato adorato da loro attraverso le generazioni e con svariati nomi. Oggi, il suo culto è



diffuso nelle Terre del Nord (in effetti, nell'Ostland è obbligatorio), ove è conosciuto come Odino e negli Hinterland, ove viene chiamato Viuden.

Personalità: Odino sprona i suoi seguaci ad utilizzare la loro intelligenza per apprezzare e godere delle proprie esistenze, per cercare la saggezza, ma senza essere freddi e distanti dalla conoscenza. Odino è un Immortale di appetiti e di impulsi, di ardente rabbia e fredde introspezioni. È un leader dei guerrieri con i quali non combatte spesso; è un patrono della regalità che sprona i re a regnare saggiamente, ma che li incoraggia anche a concedersi qualcosa.

Alleati: I più grandi alleati di Odino sono gli altri patroni Immortali delle Terre del Nord, Frey, Freyia e Thor.

Nemici: Odino ha due grandi nemici. Hel, l'Immortale dell'Entropia, che odia il suo puro e fervente amore per la vita; Odino, a sua volta, ha rubato un trucco da Hel, ed ha iniziato a reincarnare gli spiriti degli esseri buoni nei figli di importanti nobili e governanti. L'altro principale nemico di Odino è Loki, che concentra gran parte della sua malvagità sugli uomini delle Terre de Nord.

Aspetto: Odino appare come un enorme uomo barbuto con la fronte nobile e gli occhi intelligenti. Indossa abiti da guerriero, una corazza lucente ed un elmo dorato; porta con sé una lancia.

Simbolo: Due corvi che si fronteggiano l'un l'altro con la testa di un uomo tra loro; i corvi sussurrano nelle sue orecchie. (Odino utilizza i corvi come messaggeri ed ha due corvi incantati che agiscono come suoi consiglieri.)

Note per il DM: All'interno del Mondo Cavo, Odino è conosciuto da numerosi Antaliani e tribù Neathar con il nome di Wotan. Molti Antaliani e capi tribù Neathar hanno chierici di Wotan come loro consiglieri personali. Odino è seguito anche dagli elfi di Icevale (Valle Ghiacciata).

Una cosa interessante da fare ad un Personaggio Giocante potrebbe essere quella di ricordargli una sua vita precedente, un'esistenza in cui era un grande eroe e commise un grande errore che portò a qualche tragedia. Odino lo ha reincarnato in modo da permettergli di correggere il suo errore con un altro atto di eroismo. Una volta che l'eroe raggiunge un livello di esperienza, Odino gli permetterà di ricordare la sua vita precedente e lo incaricherà di portare a termine il compito per correggere il suo errore.

Ordana (Madre Foresta)

Sfera ed Allineamento: Tempo; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Neutrali.

Storia: Si pensa che Ordana fosse un'elfa di Evergrun che raggiunse l'Immortalità, ma non è così. Ordana, in realtà, era un uomo albero che acquisì una propria consapevolezza di sé e trovò l'Immortalità nella Sfera del Tempo molto prima che gli elfi o qualunque altra razza simile agli umani camminasse sulla terra. Fu lei a creare la razza elfica sul Mondo Conosciuto, modellando una razza semi-umana che sarebbe stata amica e protettrice delle sue amate foreste. Quando gli elfi di Evergrun abbandonarono i suoi insegnamenti per abbracciare la tecnologia,

Ordana voltò loro le spalle.

Alla fine, alcuni elfi guidati da Ilsundal ritornarono alla filosofia del *dainrouw* significa "la via della foresta." Aiutò in modo sottile gli elfi di Ilsundal nel loro viaggio e divenne la patrona degli elfi dei boschi che si stabilirono sulle isole di Minrothad. Sul mondo esterno, Ordana è stata in gran parte dimenticata dagli elfi al di fuori dei territori di Minrothad; la maggior parte degli elfi del mondo esterno sono seguaci di Ilsundal e di Mealiden.

Dal momento che era un'amante del verde ed una potente Immortale del Tempo, Ka il Protettore la reclutò per dare un aiuto nel rimodellamento del Mondo Cavo. Una volta che Ixion ebbe creato il sole interno, Ordana fece in modo che crescessero possenti foreste e giungle. Dal momento che Ordana è un essere della Sfera del Tempo, creò anche i Continenti Fluttuanti e li posizionò in precise orbite intorno al sole centrale; gli astronomi del Mondo Cavo possono calcolare in modo accurato il passare del tempo misurando le posizioni dei Continenti Fluttuanti.

Personalità: Ordana è una forza della natura; si identifica per prima cosa con le possenti foreste e poi con le creature che vivono nella natura all'interno di quelle foreste. Pertanto, è amica della maggior parte degli elfi, degli uomini albero, dei centauri e delle driadi e di tutti i popoli della foresta con l'eccezione di quelli che adorano l'Entropia. Ordana disprezza i popoli che tagliano o bruciano le foreste; è amichevole solo con poche culture umane, di quelle che vivono alla maniera degli elfi e degli esseri della foresta.

Alleati: Calitha Starbrow (Stella di Mare), una Immortale elfica patrona degli elfi dell'acqua, è l'amica e la subordinata Immortale più vicina ad Ordana. Gli alleati di Ordana nel mantenimento del Mondo Cavo sono Ka il Protettore, Ixion e Korotiku; Ordana apprezza gli sforzi compiuti da Zirchev a favore delle razze della foresta.

Nemici: Ordana non ama, ed a volte ordisce trame meschine nei loro confronti, gli Immortali orientati sul fuoco; tra questi vi sono Rathanos ed anche il suo alleato Ixion. Tuttavia, si tratta di mere antipatie, non di vere e proprie inimicizie. In quanto patrona della fecondità della foresta, Ordana si oppone alle attività di tutti gli Immortali dell'Entropia.

Aspetto: Ordana appare in una qualsiasi delle sue varie forme: come un possente uomo albero di quercia; come una bellissima elfa o driade con i capelli e gli occhi verdi, con indosso un semplice abito di foglie di quercia; o come una possente centaura con una grande chioma di capelli verdi.

Simbolo: Una foglia di quercia.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Ordana lavora per assicurarsi che la Sfera del Tempo abbia ciò che gli è dovuto. Se Ka il Protettore avesse seguito la sua strada, tutte le razze e le culture sarebbero stagnanti, immutate e bloccate nel tempo. Ordana mette alla prova l'*Incantesimo di Protezione*, spinge le culture a creare propaggini e variazioni ed in breve causa un cambiamento più creativo e fertile possibile. Ordana lavora anche per preservare le grandi foreste e giungle del Mondo Cavo dalle devastazioni delle razze che vorrebbero estirparle - umani e soprattutto umanoidi.

Palartarkan (L'Altissimo)

Sfera ed Allineamento: Energia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Neutrali.

Storia: Palartarkan nacque con il nome di Ar sul pianeta d'origine degli Alphatiani. Egli giunse sul Mondo Conosciuto insieme ai suoi compagni Alphatiani e, all'incirca in quel periodo, intraprese il Sentiero del Paragone.

Nel corso della sua ricerca dell'Immortalità, Ar trasformò un tratto, delle dimensioni di una nazione, del continente Alphatiano. Egli incantò colline e montagne per farle fluttuare nell'aria e contribuì a far comprendere agli Alphatiani le magie basate sul volo. Il paese Alphatiano di Floating Ar (La Fluttuante Ar) è stato chiamato così in suo onore. Dopo aver raggiunto l'Immortalità, rivolse la propria attenzione ad accrescere la propria comprensione del funzionamento del multiverso e ad agire come un patrono dei maghi (specialmente dei maghi Alphatiani) che ricercano conoscenze simili.

Personalità: In vita, Palartarkan era il classico genio distratto, essendo vigile e brillante un momento, e distratto ed altrimenti occupato il momento successivo. Di conseguenza, egli non è un grande cospiratore nel regno delle cospirazioni Immortali. Tuttavia, è uno dei maggiori conoscitori Immortali delle questioni legate al Piano Elementale dell'Aria, delle magie connesse con la gravità, dell'etere tra i mondi, del lancio degli incantesimi di *permanenza* e dell'incantamento di blocchi di terra di grandi dimensioni.

Alleati: Palartarkan è un alleato di Alphatia, che ha degli interessi simili ai suoi.

Nemici: Palartarkan, che in quell'epoca si chiamava Ar, si trovava nell'antico pianeta d'origine degli Alphatiani quando la legge dell'Imperatore Alphaks portò alla distruzione del pianeta. Di conseguenza, Palartarkan odia ancora Alphaks, anche ora che sono entrambi Immortali. Anche se Palartarkan non possiede le capacità progettuali per contrastare le mosse di Alphaks, gli altri Immortali che lavorano per contrastare Alphaks solitamente riescono a convincere Palartarkan ad aiutarli ed a fornire loro l'aiuto dei propri servitori e chierici.

Aspetto: In vita, Ar era un grande uomo muscoloso, con folti capelli bianchi ed una folta barba bianca con baffi; di solito indossava vesti dalle tonalità azzurre e bianche che suggerivano il cielo e le nuvole. Egli appare ai mortali in quella veste, di solito fluttuando sopra una roccia in posizione meditativa con le gambe incrociate.

Simbolo: Una montagna che fluttua nell'aria.

Note per il DM: Non è comunemente noto ai mortali il fatto che Palartarkan fosse il mago Alphatiano Ar.

Nel Mondo Cavo, Palartarkan è tutto preso dai Continenti Fluttuanti e si è fatto conoscere dagli umani che vivono su quelle masse di terra volanti; lì, Palartarkan ha molti seguaci tra le tribù Neathar. Di solito non prevederà i problemi che minacciano quelle persone, ma quando verrà messo al corrente di quei problemi, lavorerà per risolverli.

Petra

Sfera ed Allineamento: Tempo; Legale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Legali o Neutrali.

Storia: Per avere un background di Petra, leggete la sezione relativa ad Halav (riportata in precedenza).

Quando gli gnoll diedero inizio alla loro invasione, Petra era una chierica di alto livello, regina della città di Krakatos nelle terre Traldar. Suo marito rimase ucciso in una precedente incursione e Petrà prestò il suo aiuto ad Halav, che in quel momento stava riunendo tutti i capi tribù Traldar. Verso la fine della guerra, Petra *risorse* Halav dopo che questi ebbe sferrato il suo fatale attacco finale contro il re degli gnoll. Successivamente, lei, Halav e Zirchev partirono per compiere la loro ricerca dell'Immortalità; ciascuno di loro la raggiunse ed alla fine si riunirono. Petra non fu una degli Immortali che trasportarono i popoli Traldar all'interno del Mondo Cavo (era ancora una mortale quando ciò avvenne), ma da allora in poi è stata una patrona Immortale dei Traldar.

Si noti che le leggende dei Traldar (ora messe da parte dai Karameikani del mondo esterno) le attribuiscono un ruolo molto meno attivo nelle guerre contro gli gnoll che lei ha effettivamente combattuto. Nelle leggende, Petra era una umile vasaia a cui gli Immortali insegnarono le arti del tornio da vasaio, del telaio e del fuso, che contribuì ad organizzare le donne Traldar per approvvigionare gli uomini durante le guerre. In verità, Petra era una chierica che divenne fidanzata e coreggente di Halav, che diresse personalmente un sacco di Traldar negli sforzi difensivi e che combatté nelle stesse battaglie nelle quali combatté Halav.

Personalità: L'Immortale Petra è una patrona dei chierici combattenti e dei difensori; Petra viene spesso invocata da coloro che vivono all'interno di città assediate.

Alleati: Halav e Zirchev, gli alleati di Petra durante ai tempi di Traldar, sono ancora i suoi più grandi alleati.

Nemici: Petra non condivide l'inflessibile odio di Halav nei confronti dei patroni Immortali delle razze umanoidi. Non ha nemici personali tra gli Immortali, anche se spesso è in conflitto con Vanya, che non ama la cultura Mileniana.

Aspetto: Petra appare come una donna minuta dalla pelle chiara e dai capelli scuri, con indosso un'elegante armatura di bronzo degli antichi popoli Traldar o un'armatura di cuoio modellato dei più recenti Mileniani, e porta con sé una grande mazza flangiata.

Simbolo: Uno scudo circolare con una capocchia rotonda al centro; molti dei suoi chierici Karameikani lo interpretano erroneamente come se volesse rappresentare un tornio da vasaio visto dall'alto.

Note per il DM: All'interno del Mondo Cavo, Petra agisce come una patrona dei Traldar e dei Mileniani. Qualunque trama Immortale che minacci queste nazioni la indurrà ad agire, di solito ispirando ed entusiasmando in queste nazioni una vera e propria difesa grintosa e portandogli nuovi alleati (come ad esempio i Personaggi Giocanti).

Pflarr
(La Testa di Sciacallo)

Sfera ed Allineamento: Energia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici e gli sciamani devono essere Neutrali.

Storia: Pflarr fu creato, senza nascere, come guardia del corpo dalla testa di sciacallo di un potente mago della cultura che alla fine divenne l'Impero Nithiano. Pflarr non riscosse il 100% di successo in questa occupazione: il suo creatore fu assassinato da un rivale.

Una volta che Pflarr si occupò adeguatamente di quel rivale, si ritrovò due intere librerie magiche a sua disposizione e così iniziò la propria formazione magica. Nel momento in cui la cultura Nithiana stava iniziando la sua ascesa, Pflarr stava raggiungendo il suo culmine come potente mago ed intraprendendo il Sentiero del Paragone, sponsorizzato dall'Immortale Rathanos. Nel momento in cui l'Impero aveva preso posto, Pflarr rappresentò il suo primo Immortale nativo (o nativo creato).

Pflarr contribuì alla conoscenza magica dei primi maghi Nithiani e fu un patrono dell'apprendimento magico. Tuttavia, i suoi interessi principali erano rivolti all'acquisizione della conoscenza e pertanto prestò pochissima attenzione agli sviluppi interni dell'Impero. Pflarr, come gli altri Immortali, fu colto di sorpresa dall'improvvisa corruzione coronata dal successo di Thanatos nei confronti della classe governante dei Nithiani; incapace di arginare la marea di declino morale dei Nithiani, partecipò alla pulizia che gli Immortali fecero di quella cultura cancellandola dalla faccia del Mondo Conosciuto, aiutando, però, Ka il Protettore a trasferire alcuni villaggi Nithiani "non corrotti" all'interno del Mondo Cavo.

Prima della fine della civiltà Nithiana, Pflarr aveva suggerito all'avventuroso eroe Nithiano Minroth di guidare dei coloni nei mari a sud del continente; fu grazie a Minroth che la moderna nazione di Minrothad prese il suo nome.

Pflarr creò anche una razza di servitori umanoide dalla testa di sciacallo che assomigliavano molto a lui, per aiutarlo nei suoi studi e nelle sue attività. Questi servitori, gli Hutaaka, agivano come suoi messaggeri, come suoi bibliotecari e come suoi servitori personali. Pflarr diede loro una propria patria, nelle montagne a sud delle terre Nithiane, e presto gli Hutaaka divennero i mentori ed i tutori degli umani Traldar che vivevano nei boschi a sud della loro terra.

Dal momento della deludente fine dell'Impero Nithiano del mondo esterno, Pflarr ha ampiamente voltato le spalle al mondo di superficie, preferendo invece essere un patrono dei Nithiani del Mondo Cavo e delle nuove colonie dei suoi Hutaakani sul Mondo Cavo. La colonia Hutaaka abbandonata sul mondo esterno gradualmente languì e divenne endogamica e debole. Oggi, Pflarr confina le proprie attività nel mondo dei mortali quasi esclusivamente al Mondo Cavo ed alle sue culture favorite.

Personalità: Pflarr non era e non è umano nel suo modo di pensare ed è diverso da molti altri Immortali. Se un seguace (o una nazione di seguaci) lo delude, come ad esempio allontanandosi dal suo culto, Pflarr darà loro il tempo e l'opportunità di ritornare alla "retta via," ma non li incoraggerà, né li

spingerà a farlo. Se non lo faranno, Pflarr li abbandonerà e ricomincerà altrove con una nuova serie di seguaci. Egli non sente nessun particolare attaccamento verso i suoi adoratori, ma sente, invece, che essi dovrebbero essere fedeli nei suoi confronti; se i suoi seguaci lo dovessero deludere, egli sarebbe felice di lasciarli perire. Pflarr è vanesio (come dimostrato dal fatto che abbia creato un'intera razza a lui somigliante). Comunque, Pflarr concede gli incantesimi ai suoi chierici, fornisce in modo sottile un apprendimento magico ai maghi studiosi e protegge le nazioni e le tribù che mantengono la fede in lui, pertanto non può essere considerato malvagio.

Alleati: Il principale alleato Immortale di Pflarr è Rathanos, che era uno degli altri Immortali fortemente venerati dai Nithiani prima dell'arrivo di Thanatos.

Nemici: Pflarr non ama molto Ranivorus per due motivi. Egli crede a ragione che i Nithiani crearono gli gnoll in una corrotta imitazione della sua razza Hutaakana, e la cosa lo infastidisce. Inoltre, Pflarr è irritato anche dalla parte avuta da Ranivorus nella caduta dei Nithiani.

Aspetto: Pflarr è un alto (circa 2,13 metri) umanoide, coperto da una fine pelliccia marrone, con la testa di uno sciacallo. Indossa delle semplici vesti in stile Nithiano di cotone bianco.

Simbolo: Una testa di sciacallo con gli occhi umani.

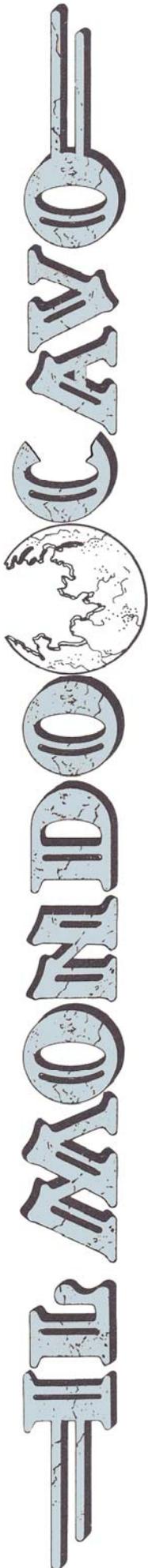
Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Pflarr è un patrono primario dei Nithiani ed è il solo Immortale adorato dagli Hutaakani.



Protius**(Il Vecchio del Mare)****Sfera ed Allineamento:** Tempo; Neutrale.**Potenza della Manifestazione:** Maggiore.**Allineamento dei Seguaci:** Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento.**Storia:** Protius non è un grande ammiratore degli umani o delle razze simili agli umani. Non le disdegna; semplicemente non si preoccupa di quello che succede loro o se falliscono, vivono o muoiono. Protius riceve le preghiere dai capitani delle navi e da coloro che viaggiano in mare, ed a volte vi bada e spesso non se ne cura; se Protius ama qualcosa, queste sono le razze native dei mari, in particolare i mammiferi marini e le creature come ad esempio i tritoni. Tuttavia, può essere persuaso ad aiutare gli umani ed i semi-umani che compiono grandi atti di apprezzamento nei confronti del mare e che si dedicano a portare a compimento grandi gesta per le acque del mondo.**Personalità:** Quando i quattro Immortali Ka, Korotiku, Ixion e Ordana ebbero modellato il Mondo Cavo, Protius "si trasferì" negli oceani di quel mondo, rivendicando la stessa sovranità su di essi tanto quanto quella sostenuta per i mari del mondo esterno. I quattro Immortali si risentirono e si opposero alla sua intrusione, ma Protius era di gran lunga troppo vecchio ed astuto perché gli venisse negata, così, nonostante la loro interferenza, Protius fa ciò che vuole con quegli oceani, popolandoli a suo piacimento. In quei luoghi, Protius crea nuove razze e culture sottomarine e (per il proprio divertimento) cerca di mescolarle o di utilizzarle per alterare le culture esistenti, il che lo porta in conflitto con l'*Incantesimo di Protezione* ed i suoi sostenitori. Il mare è un ambiente in continuo mutamento, flussi e riflussi, e Protius semplicemente lo rispecchia.**Alleati:** Protius è un Immortale molto indipendente. Lui e Calitha Starbrow (Stella di Mare) hanno molti interessi differenti e pertanto non competono e non cooperano tra loro. Protius sta sponsorizzando Suleiman Al-Kalim (vedere ATL 2, *Gli Emirati di Ylaruam*) che ha giurato di irrigare e rendere fertili i deserti di Ylaruam; se Al-Kalim dovesse raggiungere l'Immortalità, questi sarà un alleato di Protius.**Nemici:** Anche se ha numerosi conflitti con i quattro Immortali che modellarono il Mondo Cavo, non si tratta di conflitti da veri nemici. Protius ha anche una faida aperta da lungo tempo con Calitha, l'elfa del mare Immortale, che egli considera una stronza troppo seria e presuntuosa. Tuttavia, Protius non ha dei veri e propri nemici tra gli Immortali... solamente avversari.**Aspetto:** Protius solitamente appare come un uomo anziano o un tritone con barba, baffi e capelli di una tonalità verde alga. Indipendente dal contesto in cui appare, la sua figura gocciola continuamente acqua marina. Solitamente indossa dei risicati indumenti di alghe. La sua espressione è molto volubile: allegro un momento, arrabbiato il momento successivo, poi calmo ed impassibile. Porta con sé un tridente.**Simbolo:** Il tridente.**Note per il DM:** Nel Mondo Cavo, Protius può rappresentare un incontro interessante per i PG in mare aperto. I PG naufragati potrebbero essere ritrovati dai suoi delfini, trainati su un'isola piena di

foche ove lo stesso Protius si crogiola al sole, ed avere un frustrante incontro con l'Immortale, che non è interessato ad aiutarli ulteriormente o a perseguire i loro obiettivi... ma che non ha la decenza di svanire nell'etere come gli Immortali normali. Spesso, gli altri Immortali spingeranno i PG eroi a recarsi in aree ove Protius stia causando guai, per porre fine a quei problemi, cosa piuttosto difficile e fastidiosa, ma non particolarmente pericolosa. Durante le tempeste, i PG potrebbero intravedere un gigantesco Protius intento a creare onde e trombe marine - non per cercare di far affondare gli eroi; egli è semplicemente ignaro ed indifferente della loro presenza.

Rafiel**Sfera ed Allineamento:** Tempo; Neutrale.**Potenza della Manifestazione:** Maggiore.**Allineamento dei Seguaci:** Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento, ma la maggior parte sono Neutrali.**Storia:** Nei tempi antichi, Rafiel era un fisico nucleare di Blackmoor. Non è chiaro come abbia raggiunto l'Immortalità. In ogni caso, la sua coscienza si manifestò attraverso il Rifugio di Pietra (vedere ATL 13, *Gli Elfi dell'Ombra*) ed altri messaggi, e gli Elfi dell'Ombra risposero. Egli li guidò fino alla grande caverna della Città delle Stelle e stabilì per loro un codice di comportamento che avrebbe aiutato i malati, gli elfi dallo spirito affranto, a sopravvivere alla loro esistenza divenuta ormai infernale. Le loro reciproche necessità li sostengono anche in questi tempi.**Personalità:** Rafiel è un Immortale calmo, saggio e gentile. Fu questa sua gentilezza che lo spinse a guidare gli Elfi dell'Ombra al loro rifugio nella Città delle Stelle. Egli sostiene l'onestà e l'equità nei confronti dei propri alleati e delle parti neutrali, ed un confronto armato ed una forte rappresaglia contro i nemici o gli aggressori.**Alleati:** Rafiel agisce in modo indipendente. Piace ad Ordana, ma sono a stento alleati. Rafiel non ha nessun alleato Immortale.**Nemici:** Il principale nemico di Rafiel è Atzanteotl, che corteggia diversi elementi degli Elfi dell'Ombra (gli Schettenalfen, che costruirono Aengomor e migrarono nel Mondo Cavo) per allontanarli dal suo culto.**Aspetto:** Rafiel appare come un umano di mezza età, con indosso una ricercata veste bianca.**Simbolo:** Un libro con una stella al centro della copertina, che rappresenta la saggezza, l'apprendimento divino ed il tempo.**Note per il DM:** All'interno del Mondo Cavo, Rafiel cerca di contrastare Atzanteotl incoraggiando molti Schettenalfen a ritornare al suo culto ed a uno stile di vita più positivo.**Ranivorus****(Yeenoghu)****Sfera ed Allineamento:** Entropia; Caotico.**Potenza della Manifestazione:** Media.**Allineamento dei Seguaci:** Caotico e Neutrale. I chierici devono essere Caotici.**Storia:** In vita, questo Immortale era uno gnoll nato con il nome di Yeenoghu. Dal momento che era un leader di guerra gnoll particolarmente distruttivo



e malvagio, giunse rapidamente all'attenzione dell'Immortale Thanatos, che lo sponsorizzò per l'Immortalità nella Sfera dell'Entropia. Da Immortale, Ranivorus servì Thanatos per un bel po' di tempo, diffondendo l'odio e la follia tra la classe governante dei Nithiani, accelerando il cammino di quella cultura verso una prematura scomparsa. Durante gli attacchi della grande guerra gnoll contro i Traldar, nel 1000 PI, Ranivorus non era ancora un Immortale, ma da allora promosse molte atrocità compiute dagli gnoll.

Personalità: Ranivorus è carico di odio, caotico e distruttivo. Questi ama osservare le travolgenti orde di conquista e spinge sempre gli gnoll e gli altri umanoidi a formare delle grandi bande e a distruggere i popoli circostanti.

Alleati: Dal momento in cui ha terminato il suo "apprendistato" con Thanatos, Ranivorus non ha avuto nessun alleato specifico tra gli Immortali.

Nemici: I principali nemici di Ranivorus tra gli Immortali sono Garal Glitterlode, il patrono degli gnomi; Halav Fulvachioma, nemico di tutti i patroni degli umanoidi; Pflarr, che odia Ranivorus per il suo ruolo nella distruzione dei Nithiani del mondo esterno; e Karaash, in quanto Ranivorus continua ad incoraggiare i seguaci di Karaash, gli orchetti Krugel del Mondo Cavo, ad atti di conquista contrari ai progetti di Karaash.

Aspetto: Ranivorus appare come un gigantesco gnoll (umanoide, peloso, con un volto approssimativamente simile a quello di uno sciacallo) con delle enormi mascelle scricchiolanti, un'armatura di piastre nera e due mazzafrusti.

Simbolo: Una testa umana con cinque serpi che escono dalla bocca.

Note per il DM: All'interno del Mondo Cavo, Ranivorus è un portatore di caos, che spinge le razze umanoidi a combattere tra loro ed a distruggere le altre culture per soddisfare il suo senso dello spettacolo. Occasionalmente, i PG del Mondo Cavo si imbattono negli spostamenti tribali umanoidi e nelle guerre provocate da Ranivorus.

Rathanos

Sfera ed Allineamento: Energia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Neutrali o Caotici.

Storia: In vita, Rathanos era un mago Olteco affascinato dal Piano Elementale del Fuoco e dalle magie basate sul fuoco. Divenne un indiscusso maestro della magia del fuoco ed alla fine intraprese il Sentiero del Paragone per raggiungere l'Immortalità nella Sfera dell'Energia. Da Immortale si interessò all'ascendente Impero Nithiano e riunì intorno a sé un culto di adoratori Nithiani.

Anche se Thanatos e Ranivorus riuscirono a provocare la caduta dei Nithiani, la colonia Thothiana presente nell'Isola dell'Alba era maggiormente interessata al proprio marchio di misticismo ed al loro culto di Rathanos. Una volta che Nithia fu distrutta, con dei germogli incorrotti della cultura trapiantati nel Mondo Cavo, Rathanos si ritrovò dei seguaci Nithiani sia lì che sull'Isola dell'Alba.

Oggi, Rathanos è seguito dai Nithiani e da alcuni Alphatiani Seguaci della Fiamma. Ha pochi adoratori altrove e pertanto viene considerato come un

Immortale minore.

Personalità: Rathanos è interessato principalmente alla trasformazione della materia in energia ed è particolarmente interessato alla creazione di un incantesimo di trasformazione che consentirà ai suoi seguaci di trasformarsi in esseri di pura energia - imperitura, Immortale e meravigliosa. Non è riuscito a trovare l'incantesimo che possa riuscirci in modo affidabile e pertanto continua nelle sue ricerche magiche, chiedendo ai suoi seguaci maghi di fare altrettanto finché non si riesca a trovare una soluzione. Il suo obiettivo finale è quello di creare una grande e potente nazione composta da esseri di pura energia: nati come mortali, istruiti quanto più rapidamente possibile per degli esseri umani e trasformati in potenti esseri di pura energia nella Sfera dell'Energia. Rathanos si porta ancora dietro uno alcuni dei suoi pregiudizi mortali: egli crede nella vita, e crede, in quanto Immortale, che le donne dovrebbero essere sottomesse agli uomini. Questo lo pone in conflitto con numerose Immortali di sesso femminile.

Alleati: Rathanos non ha molti alleati; Pflarr, che con lui era uno dei principali Immortali dei Nithiani, è all'incirca l'unico.

Nemici: I nemici personali di Rathanos sono Diulanna e Vanya, che sono risentite dai suoi atteggiamenti nei confronti delle donne mortali.

Aspetto: Rathanos appare come un umanoide dall'aspetto umano composto completamente da fuoco.

Simbolo: Un tizzone ardente.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Rathanos continua a persuadere i maghi Nithiani a studiare il Piano Elementale del Fuoco e la Sfera dell'Energia per perseguire i suoi scopi. Rathanos può utilizzare i PG per trovare libri ed artefatti interessanti con la speranza che possano condurlo alle risposte che cerca. In questo luogo è anche un patrono dei Nithiani e, a differenza di Pflarr, si opporrà attivamente a tutti gli sforzi degli Immortali come Thanatos di distruggere nuovamente la cultura Nithiana.

Razud

Sfera ed Allineamento: Energia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento.

Storia: Nei tempi antichi, su un altro mondo, Razud era un uomo dalla pelle dorata del popolo dei Cypric che furono conquistati - ed alla fine assimilati - dagli Alphatiani "puri" dalla pelle bianca (per maggiori informazioni sulla storia più antica degli Alphatiani, vedere il set in scatola **L'Alba degli Imperatori**). Razud era un potente ed attento mago che ottenne l'Immortalità nella Sfera dell'Energia molto tempo prima della presa di potere degli Alphatiani; una volta che gli Alphatiani ebbero conquistato la cultura Cyprica e che poi ebbero adottato molte delle loro usanze, adottarono anche il culto di Razud. Nei millenni trascorsi da quel momento, Razud è stato un patrono degli Alphatiani. Questi concede incantesimi ai loro chierici e la sua guida a coloro che la cercano, e fu lui a guidare gli Alphatiani in fuga dalla distruzione del loro mondo all'Approdo in questo mondo, ma in generale interagisce molto poco con il genere umano.

Personalità: A Razud piace aiutare gli individui autosufficienti; sembra più benevolo con coloro che cercano la sua guida, ma che sono coraggiosi ed abbastanza risoluti da andare avanti da soli, nel caso in cui non dovessero ricevere il suo aiuto.

Alleati: Razud non ha alleati stretti tra gli Immortali, anche se Alpathia e Koryis solitamente sono disposti a collaborare con lui.

Nemici: Razud si oppone agli sforzi di Alphaks per distruggere il popolo Alpathiano. Alphaks prende questa cosa in modo molto più personale di Razud e lo considera un suo nemico.

Aspetto: Razud appare come un giovane, forse di 16 anni, appartenente all'antica razza Cipryca: pelle dorata, capelli castani, occhi verdi, con un sorriso ad illuminargli il viso. Razud è molto bello ed indossa delle leggere vesti di seta color verde smeraldo.

Simbolo: L'Albero di Granito, un albero di qualunque tipo (soprattutto quercia) realizzato interamente in pietra, che rappresenta la forza e la durezza.

Note per il DM: Razud non è quel genere di Immortale che sussurra nei sogni degli avventurieri per persuaderli a svolgere i propri compiti. Tuttavia, un PG Alpathiano potrebbe ben essere un suo seguace e Razud potrebbe rispondere con presagi e segni alle sue richieste di guida - specialmente se il PG abbia mostrato indipendenza ed assertività. Nel Mondo Cavo Razud non è patrono di nessuna cultura.

Tarastia

(Patrona della Giustizia e della Vendetta)

Sfera ed Allineamento: Energia; Legale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Legali.

Storia: Tarastia era una chierica di un'antica tribù Jennita sul mondo esterno. Offesa e maltrattata dall'ingiusto capo della sua tribù, si prese la propria vendetta e fuggì in esilio. Più tardi, nel corso della sua vita, avendo ottenuto grande potere e saggezza, divenne una Immortale della Sfera dell'Energia. Una volta, per ragioni note solo a lei, ritornò mortale sotto le sembianze dell'Imperatrice Valeria di Thyatis. In questa sua veste, realizzò il Codice di Legge e Giustizia Thyatiano, che viene ancora oggi utilizzato in quella terra. Da quel momento, ha dedicato tutta sé stessa al raggiungimento della giustizia e della giusta vendetta.

Personalità: Tarastia aiuta spesso coloro che hanno subito un torto: È la patrona della giustizia; Tarastia non aiuta coloro che bramano una vendetta più grave dell'offesa originale e non aiuta quelli che vogliono vendicarsi per offese o questioni irrilevanti. Tuttavia, questa Immortale fornisce informazioni e guida a quelli che si imbarcano in missioni onorevoli in cerca di vendetta.

Alleati: Tarastia non ha alleati a lungo termine, ma spesso aiuta gli altri Immortali, appartenenti a qualsiasi piano ad eccezione di quello dell'Entropia, quando hanno a che fare con torti ed abusi sul mondo mortale.

Nemici: Tarastia è nemica giurata di Jammudaru, che è il patrono della vendetta insensata; si oppone a lui in ogni occasione.

Aspetto: Tarastia appare come una donna dalla pelle scura, con una mascella squadrata,

un'espressione sempre seria, che indossa un'armatura di piastre nera e porta un'ascia nera da boia (anche se non avrebbe potuto usare quell'arma nella sua vita mortale, questa ascia rappresenta il suo simbolo come Immortale).

Simbolo: L'ascia nera del boia.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Tarastia è la patrona dei popoli Jenniti e lavora contro qualsiasi trama che possa danneggiarli.

Thanatos

(Tha-to)

Sfera ed Allineamento: Entropia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Suprema.

Allineamento dei Seguaci: Caotico. I chierici devono essere Caotici.

Storia: Thanatos è una forza primordiale della natura. È il più grande ed il più antico Immortale della Sfera dell'Entropia. Vecchio quanto gli Immortali più antichi, Thanatos ha cercato di diffondere morte e dolore sin dai ricordi più remoti dei più antichi esseri senzienti.

Personalità: Thanatos odia tutta la vita e cerca di farla cessare completamente - ma solo in base alla sua specifica linea temporale e secondo il proprio schema; questo deve essere realizzato solamente con il suo marchio di sottigliezza. A differenza di altri Immortali, egli odia tutti i popoli e tutte le cose viventi allo stesso modo ed ha la presunzione di credere che alla fine potrà distruggerli tutti. Thanatos porta avanti più piani e trame malvagie di tutti gli Immortali dell'Entropia messi insieme. È molto ingegnoso, spesso uccide ed assume le identità di importanti mortali, per poi portare i loro cari ed i loro seguaci a compiere azioni ed a vite di rovina e di distruzione, a volte facendo crollare intere nazioni ed imperi. Fu lui il principale responsabile della distruzione dell'Impero Nithiano.

Alleati: Thanatos non ha alleati. Egli accetta l'aiuto degli Immortali che aiuta a raggiungere l'Immortalità, ma queste associazioni raramente durano più di poche centinaia di anni.

Nemici: Tutte le cose viventi e gli Immortali che le amano sono nemici di Thanatos. Egli odia soprattutto gli Immortali della Sfera del Pensiero, ciascuno dei quali deve distruggere un artefatto dell'Entropia per poter raggiungere l'Immortalità; Asterius, in particolare, distrusse un distruttivo artefatto a forma di lancia amato da Thanatos e per questo Thanatos lo odia in modo particolare. Nel Mondo Cavo, Ka il Protettore è il principale guardiano contro Thanatos.

Aspetto: Di solito, Thanatos appare come un uomo o una mummia avvolta da bende, coperto da ingombranti vesti nere, con delle nere ali marce sulla schiena; porta con sé una falce nera e corrosa.

Simbolo: La falce.

Note per il DM: Thanatos è impegnato a diffondere continuamente il male nel Mondo Cavo e nel mondo esterno; quasi ogni grande movimento malvagio avrà Thanatos da una parte, che sussurrerà alle orecchie dei creduloni e dei servitori.

Thor

(Donar; Il Tonante)

Sfera ed Allineamento: Energia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Legali o Neutrali.

Storia: Nei tempi antichi, con il nome di Donar, Thor fu un possente capo guerriero delle tribù Antaliane che successivamente divennero le razze delle Terre del Nord. Sospinto dall'Immortale Wotan (Odino), ma seguendo il Sentiero del Paragone, Thor raggiunse l'Immortalità dopo una serie di epiche battaglie contro dei maghi malvagi, battaglie che sono diventate leggende degli uomini delle Terre del Nord. Dal momento in cui raggiunse l'Immortalità, Thor divenne il braccio destro dell'Immortale Odino, servendolo come capo guerriero.

Personalità: Thor è il guerriero per eccellenza e richiede che i suoi seguaci combattenti seguano in modo molto rigoroso il codice di onore e coraggio del guerriero. Egli è meditabondo e fatalista, capace di improvvise collere e capricci, ma è un amico leale per i suoi alleati.

Alleati: Gli alleati Immortali di Thor sono gli stessi che vengono venerati nelle Terre del Nord: Frey, Freyia e Odino.

Nemici: Il più grande nemico di Thor è Loki, che in numerose occasioni ha professato a Thor proposte di amicizia, salvo poi ingannarlo, derubarlo e metterlo in imbarazzo. In una occasione, Thor ha risposto massacrando Loki e riducendolo ad una poltiglia Immortale.

Aspetto: Thor appare come un enorme guerriero con i capelli e la barba rossa, molto muscoloso, con indosso un'armatura simile a quelle indossate nelle Terre del Nord, con in mano un enorme martello da guerra, con una robusta cintura di metallo e dei guanti di metallo.

Simbolo: Il martello da guerra.

Note per il DM: Nel mondo esterno, la maggior parte dei seguaci di Thor si trovano tra gli uomini ed i nani delle Terre del Nord; infatti, come per Odino, anche il culto di Thor è obbligatorio nell'Ostland. All'interno del Mondo Cavo, Thor viene adorato con il nome di Donar da numerosi Antaliani e tribù Neathar e dagli elfi di Icevale (Valle Ghiacciata); per loro, Thor assume un aspetto leggermente diverso, toglie la sua armatura delle Terre del Nord ed indossa le pelli di un guerriero Neathar. Thor viene pregato anche dai pirati dei Mari dei Pirati della Filibusta discendenti dagli uomini delle Terre del Nord.

Valerias

(Patrona dell'Amore; Coi che Dona le Armi)

Sfera ed Allineamento: Materia; Caotico.

Potenza della Manifestazione: Maggiore.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento, ma la maggior parte sono Neutrali o Caotici.

Storia: Valerias è una forza della natura, lo spirito incarnato dell'amore appassionato ed è vecchia come gli Immortali più antichi, come Ixion e Thanatos. Un tempo, quando era ancora una Immortale minore, senza interesse per il Mondo Conosciuto, quando apparvero gli umani, ella trovò la sua vera vocazione e restò affascinata da loro, dai loro costumi e dai loro

affari di cuore. Valerias divenne la patrona dell'amore, specialmente delle relazioni sconsiderate ed appassionate. È nota anche per portare armi ed armature agli amanti che affrontano la morte insieme e pertanto viene chiamata Coi che Dona le Armi.

Personalità: Come dovrebbero indicare le sue specializzazioni, Valerias è appassionata ed irascibile. Si agita facilmente per aiutare un bell'eroe o un'eroina solitaria. Tuttavia, le sue attenzioni sono volubili e lei perde rapidamente interesse per gli individui; dopo tutto, tutte le storie d'amore durano così poco e subito viene il momento di osservarne un'altra.

Alleati: Il principale alleato di Valerias è il suo amante Ixion, il Principe del Sole. A causa della sua natura, per lei è impossibile rimanergli sempre fedele, ma ritorna sempre da lui.

Nemici: Se Valerias ha un nemico specifico, questi è Eiryndul, al quale rifiuta le sue proposte amorose. Valerias detesta tutti gli Immortali dell'Entropia che interferiscono costantemente con le storie d'amore ed i lieto fine da lei programmati sul mondo dei mortali, ma loro la considerano come un'avversaria di poco valore.

Aspetto: Valerias appare sempre ai mortali con l'aspetto di una bellissima donna della razza alla quale appartengono la maggior parte di loro; se apparirà agli uomini di Tangor, avrà la pelle nera, se apparirà agli Ostlander, sarà bionda e formosa. Sarà vestita con gli indumenti ed i gioielli più costosi e raffinati di quella cultura. Qualunque sia la forma da lei assunta, Valerias indossa sempre gli orecchini d'oro che recano il disegno del sole che sorge, un regalo di Ixion.

Simbolo: Una delicata rosa con delle spine particolarmente appuntite.



Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Valerias è una patrona del popolo dei Tanagoro. Tuttavia, lei non

limita le sue attenzioni solo ad essi; Valerias pone molta attenzione alle storie d'amore ed agli amanti del mondo esterno. I PG sentiranno la sua presenza quando si troveranno in difficoltà con qualche nuova tribù o città e Valerias farà follemente innamorare la figlia del re del più bello dei PG di sesso maschile, farà innamorare il figlio del re della più bella tra i PG di sesso femminile. Anche se lei pensa che questo sarà d'aiuto al gruppo dei PG, e solitamente ha ragione, ciò causerà ai PG ogni sorta di complicazioni che voi, in quanto DM, dovrete essere spietati a servirvene.

Vanya

(Patrona della Guerra e dei Conquistatori)

Sfera ed Allineamento: Tempo; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici possono essere di qualunque allineamento.

Storia: Nei tempi antichi, Vanya era una guerriera del popolo Kerendano, che in seguito divenne parte dell'Impero Thyatiano. Mentre i Thyatiani, i Kerendani e gli Hattiani, allora nel continente meridionale, stavano fuggendo di fronte agli eserciti avanzanti dell'Impero Mileniano, Vanya era una principessa guerriera che compiva attacchi contro le forze Mileniane per ritardarne la loro avanzata. La sua disperata campagna permise a tutti i suoi congiunti di fuggire attraverso il Mare del Terrore, anche se la sua intera forza fu uccisa dai Mileniani.

Catturata dai Mileniani e ridotta in schiavitù tra loro, Vanya fece amicizia con un chierico Mileniano che la aiutò a fuggire e che in seguito l'aiutò a trovare il Sentiero della Dinastia, dove ella, alla fine, trovò l'Immortalità nella Sfera del Tempo. Da allora, è stata una patrona della guerra e della conquista, vedendola come l'influenza più importante sullo sviluppo della storia e della cultura umana... oltre che un sacco divertente per un osservatore Immortale.

Personalità: Vanya rappresenta l'esempio perfetto di una persona che vive compiendo passi da gigante. Nel corso della sua vita, si lanciò senza discutere in guerre, missioni, sfide e relazioni, e da Immortale lei è la più ardente degli eroi che vivono come ha vissuto lei. Anche se non è infida come i Thyatiani che sono i suoi seguaci più numerosi, è molto affezionata a loro. Dal momento che in vita soffrì per mano dei Mileniani, Vanya non ama molto quella cultura.

Alleati: Vanya non ha alleati particolari.

Nemici: Vanya spesso si trova in conflitto con Halav e Petra, i patroni speciali dei Mileniani. È anche nemica di Rathanos, il patrono Immortale del predominio maschile.

Aspetto: Una donna di altezza media, con lunghi capelli castani raccolti in una singola treccia; indossa un'armatura di cuoio realizzata con la pelle di un drago rosso, indumenti da cavallerizza, speroni e porta con sé due spade corte.

Simbolo: Una lancia verticale, con due spade corte in posizione orizzontale, una sull'altra, incrociate su di essa.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Vanya è una patrona dei pirati Thyatiani, Kerendani ed Hattiani nei Mari dei Pirati della Filibusta; è una nemica dei Mileniani contro i quali cospira. Fu lei a scoprire la razza dei Kubitti sul mondo esterno ed a trapiantarli

all'interno del Mondo Cavo; Vanya è la loro principale patrona Immortale.

Wogar

(Maglubyet; Signore dei Lupi)

Sfera ed Allineamento: Materia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici (sciamani) devono essere Neutrali o Caotici.

Storia: Nei tempi antichi, Wogar era un leader di guerra goblin; questi guidò la sua orda di goblin dalle lontane terre selvagge alle più fertili terre del Mondo Conosciuto.

Personalità: Wogar era audace ed astuto ed aveva una grande affinità con i lupi; era considerato il migliore addestratore di lupi ed il miglior cavalcalupi che i goblin avessero mai visto.

Alleati: Wogar non ha nessun particolare alleato tra gli Immortali.

Nemici: Il principale nemico di Wogar è Halav, che si oppone a tutti i patroni Immortali delle razze umanoidi.

Aspetto: Wogar appare come un grosso goblin molto muscoloso, con indosso una tunica realizzata con la pelliccia di un lupo con un cappuccio ricavato dalla sua testa.

Simbolo: La testa di un lupo vista di fronte.

Note per il DM: Wogar è un patrono dei goblin cavalcalupi sia nel mondo esterno che nel Mondo Cavo.

Yagrai

(Colui che Sempre Risorge)

Sfera ed Allineamento: Entropia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Neutrale e Caotico. I chierici (sciamani) possono essere Neutrali o Caotici.

Storia: Yagrai era un umanoide (nessuno sa se fosse un hobgoblin o un orchetto dalla pelle gialla) che si suppone fosse stato in grado di ritornare dalla morte dopo essere stato ucciso. Più di un nemico pensò di averlo ucciso, solo per essere poi abbattuto quando questi ritornava dalla morte solo per affrontarlo di nuovo. In realtà, Yagrai era in possesso di potenti oggetti magici (come un *anello della rigenerazione*) che gli permisero di compiere queste gesta, ma questo fatto non viene menzionato nella leggenda. Yagrai, il grande protettore, riuscì a trovare l'Immortalità nella Sfera dell'Entropia e da allora è stato uno degli Immortali più venerati da ogni genere di razza umanoide.

Personalità: Il più grande tratto distintivo di Yagrai è la sua testardaggine. Yagrai non era né molto intelligente, come la leggenda dimostra, né un grande guerriero, ma aveva una volontà indomita. Una volta per la sua strada, non può essere discostato da essa. Yagrai non ha obiettivi personali per il mondo esterno o per il Mondo Cavo (a parte l'eventuale distruzione bramata da tutti gli Immortali dell'Entropia), ma comunque aiuta coloro che lo venerano, perché la sua vanità viene solleticata dalla loro venerazione.

Alleati: Yagrai non ha singoli alleati.

Nemici: Il principale nemico di Yagrai è Halav, il nemico di tutti gli umanoidi.

Aspetto: Yagrai appare come un grosso umanoide di una specie imprecisata (hobgoblin o orchetto),

dalla pelle gialla, con indosso un'armatura di pelle nera, un elmo nero a forma di teschio e con una spada a due mani nera.

Simbolo: Un teschio nero su sfondo bianco.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, spesso Yagrai è il secondo Immortale più venerato tra tutte le culture umanoidei; ogni razza umanoide ha almeno un piccolo numero di seguaci di questo ostinato Immortale.

Zyrchev
(Il Cacciatore)

Sfera ed Allineamento: Energia; Neutrale.

Potenza della Manifestazione: Media.

Allineamento dei Seguaci: Qualunque. I chierici devono essere Neutrali.

Storia: Per maggiori informazioni su Zyrchev, leggete le sezioni dedicate ad Halav e Petra (riportate in precedenza all'interno di questo capitolo). Zyrchev era un mago Traldar di alto livello addestrato dalla razza Hutaaka presente nelle terre dei Traldar. Era anche amico degli elfi e delle razze che vivono nelle foreste e molta della sua magia era dedicata a far diventare amici, a evocare e comandare mostri ed animali. Quando gli gnoll invasero i territori Traldar, Zyrchev divenne il principale consigliere di magia di Halav e Petra e partecipò a numerose campagne contro gli gnoll. Una volta che gli gnoll furono scacciati, Zyrchev, Halav e Petra si imbarcarono tutti per i sentieri dell'Immortalità ed alla fine la raggiunsero tutti e tre.

Da quel momento, Zyrchev ha agito come un patrono dei Traldar all'interno del Mondo Cavo (anche se non ha alcun interesse nei confronti dei discendenti dei Traldar, i Mileniani). Zyrchev, inoltre, è in sintonia con i popoli della foresta e spesso aiuta centauri, driadi ed altre razze di questo genere, e potrebbe aiutare anche gli avventurieri che aiutano queste razze.

Le leggende hanno completamente storpiato la storia di Zyrchev. Esse narrano che Zyrchev era un semplice cacciatore che apprese dagli Immortali come domare, cavalcare e combattere con i cavalli, come addestrare i cani a combattere per i loro padroni, e come impiegare le caratteristiche peculiari degli animali quando si bracca e si insegue il nemico. Queste abilità erano già molto note ai Traldar, ma le leggende del Mondo Conosciuto non sempre sono, o forse non sono mai, corrette.

Personalità: In vita, Zyrchev era una persona timida, a disagio nei confronti dei guerrieri o delle donne; i suoi amici più cari erano gli animali. Di conseguenza, si trova in sintonia con gli umani intelligenti che sono dei disadattati sociali.

Alleati: I principali alleati di Zyrchev sono Halav e Petra, i suoi compagni nella vita mortale. È anche amico di Eiryndul, Faunus ed Ordana, altri patroni delle razze della foresta.

Nemici: Zyrchev non ha nemici personali tra gli Immortali.

Aspetto: In vita, Zyrchev era un uomo goffo, dalla carnagione scura e poco attraente. Per questo motivo, egli preferisce le leggende successive che parlano di lui: quando si manifesta, appare come un cacciatore bello e molto muscoloso, con indosso vestiti dalle tonalità della foresta, con un arco ed è accompagnato da uno stuolo di seguaci delle razze della foresta.

Simbolo: Un falco sul dorso di un lupo.

Note per il DM: Nel Mondo Cavo, Zyrchev è un patrono dei Traldar, delle razze della foresta e di alcune tribù umane che hanno legami mistici con gli animali.

Tabella di Riferimento Veloce

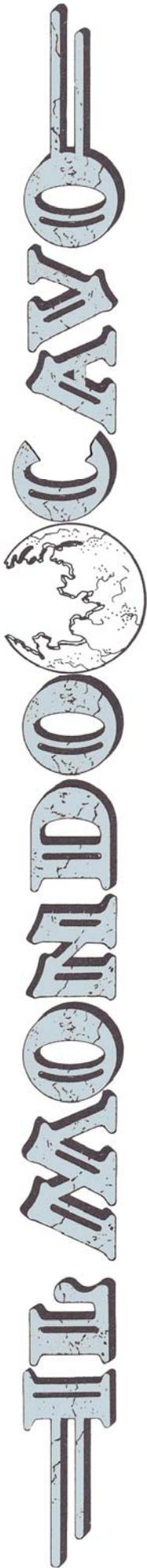
Nella pagina che segue, viene riportata una tabella di riferimento relativa agli Immortali che avete appena letto in questo capitolo.



Gli Immortali (Voci in grassetto - Potere Maggiore Voci con la Stella - Potere Supremo)

Nome	Sfera	AL	Interessi	Nome	Sfera	AL	Interessi
Alphaks	Entropia	C	Distruggere Alpathia	Korotiku	Pensiero	C	Dispetti; Riflessioni
Alpathia	Energia	L	Opporsi ad Alphaks	Koryis	Pensiero	L	Pace; Prosperità
Asterius	Pensiero	N	Commercio; Mercanti	Loki	Entropia	C	Dispetti; Tradimento
Atzanteotl	Entropia	C*	Schattenalfen; Azcani	Mealiden	Energia	L	Proteggere Ilsundal
Bagni	Entropia	C	Troll	Odino	Pensiero	L	Sovranità; Antaliani
Bartziluth	Energia	C	Bugbear; Guerra	Ordana	Tempo	N	Protezione Foreste
Calitha	Tempo	N	Oceani; Elfi del Mare	Palartarkan	Energia	N	Studio della Magia
Colui che Risplende	Energia	C	Coboldi	Petra	Tempo	L	Traldar; Mileniani
Diulanna	Pensiero	N	Neathar; Forza di Volontà	Pflarr	Energia	N	Nithiani; Hutaaka
Eiryndul	Energia	C	Elfi; Dispetti	Protius	Tempo	N	Mari ed Oceani
Faunus	Materia	C	Abitanti della Foresta	Rafiel	Tempo	N	Elfi dell'Ombra
Frey	Pensiero	L	Antaliani	Ranivorus	Entropia	C	Gnoll; Guerra
Freyia	Pensiero	L	Antaliani	Rathanos	Energia	C	Nithiani; Vita di Energia
Garal	Materia	C	Gnomi; Arte	Razud	Energia	N	Alphatiani
Halav	Pensiero	L	Traldar; Mileniani	Tarastia	Energia	L	Giustizia; Vendetta
Hel	Entropia	N	Reincarnazione	Thanatos ★	Entropia	C	La Fine di Tutta la Vita
I Dodici Osservatori	Materia	N	Artigianato	Thor	Energia	N	Antaliani; Pirati
Ilsundal	Energia	L	Protezione degli Elfi	Valerias	Materia	C	Amore; Passione
Ixion ★	Energia	N	Tanagoro; Oltechi	Vanya	Tempo	N	Thyatiani; Kubitti
Jammudaru	Entropia	C	Vendetta; Incubi	Wogar	Materia	N	Goblin Cavalcalupi
Ka	Materia	L	Uomini Bestia; Uomini Lucertola	Yagrai	Entropia	N	Umanoidi in Generale
Kagyar	Materia	N	Arti; Brutti	Zyrchev	Energia	N	Traldar; Razze della Foresta
Karaash	Pensiero	N	Orchetti; Orda di Krugel				

* ndt. Come già detto nella relativa nota riportata nella sezione dedicata a questo Immortale, l'allineamento reale di Atzantetol, o perlomeno quello riportato nel set in scatola Wrath of the Immortals (L'Ira degli Immortali), è Caotico e non Neutrale. Pertanto, qui viene riportato l'allineamento Caotico offerto nel Wrath of the Immortal e non quello Neutrale.



La Campagna

In questo capitolo parleremo effettivamente di come *giocare* la campagna nell'ambientazione del Mondo Cavo.

Le differenze tra le campagne ambientate nel mondo esterno e quelle ambientate nel Mondo Cavo sono molto più che semplici differenze tra i nomi delle nazioni e le tipologie di mostri. Potete giocare l'intera campagna del Mondo Cavo con un approccio ed un sapore piuttosto diversi rispetto a quanto non fareste con una campagna ambientata nel mondo esterno, ed è di questo che si parlerà in questo capitolo.

Il Senso di Meraviglia

La prima e più importante cosa che voi, in quanto DM, dovrete riuscire ad infondere in una campagna ambientata nel Mondo Cavo è il *senso di meraviglia*.

Il Mondo Cavo è molto diverso dal mondo esterno. I Personaggi Giocanti dovrebbero confrontarsi con questa differenza dal primo momento in cui metteranno piede nel Mondo Cavo e quel senso di meraviglia dovrebbe restargli addosso per tutta la campagna.

Scoprite e mantenete questo posto maestoso sottolineando le differenze tra il Mondo Cavo ed il mondo esterno. Qui vengono riportate alcune di queste differenze e vi viene suggerito il modo in cui potete infondere quel senso di meraviglia.

La Perenne Luce del Giorno

Nel Mondo Cavo è sempre giorno - sempre mezzogiorno. Ciò aiuta a creare una sensazione di immutabilità e di atemporalità.

I PG potrebbero chiedere: "Quanto tempo è passato da..." alla cui domanda potrete rispondere offrendo loro una varietà di risposte confuse:

"Non lo sapete."

"Era mezzogiorno allora, è mezzogiorno ora; quanto tempo pensate che sia passato?"

"Beh, avete dormito due volte e marciato per oltre sessanta chilometri da allora. Ecco quanto tempo è trascorso. Vi sembra ancora che sia mezzogiorno."

"Avete la competenza generale Navigazione? Il nativo vi ha detto che potreste calcolare il passare del tempo calcolando le posizioni di quelle isole fluttuanti. Se non avete la competenza... beh, provate a indovinare."

Il DM potrà dire che all'inizio i PG avranno dei problemi a dormire per via del fatto che è sempre pieno giorno.

I PG, inoltre, dovranno adottare dei nuovi modi per far fronte alla presenza di un sole perenne ed alla sensazione di atemporalità.

Ad esempio, senza la notte non ci possono essere incursioni notturne. Furti ed intrusioni furtive dovranno avvenire alla luce del sole. I PG dovranno modificare le loro tattiche furtive.

La gente del Mondo Cavo dorme quando ha sonno e mangia quando ha fame. Ciononostante, le persone che vivono nella stessa casa o che viaggiano nello stesso gruppo di avventurieri, alla fine si ritroveranno ad avere gli stessi orari, in una determinata comunità la maggior parte delle persone vivranno in base ai propri orari individuali. Un

negoziario in un grande città sarà chiuso quando il suo proprietario dorme, anche se tutti gli altri negozi sulla stessa strada saranno aperti; il proprietario di un negozio starà facendo colazione, mentre un altro starà preparando la cena.

Inoltre, non dimenticate che il sole sembra diverso da quello del mondo esterno. Questo è rosso ed è caratterizzato da continue eruzioni solari.

Ciò dona un aspetto leggermente diverso a qualunque cosa all'interno del Mondo Cavo. I colori sono diversi - più profondi, più intensi, più cupi. Si tratta di una plateale differenza, come la differenza che intercorre tra i colori dei film dei giorni nostri e lo sgargiante Technicolor degli anni '40; queste cose daranno ai PG la sensazione che qualunque cosa all'interno del Mondo Cavo sia leggermente diversa.

Tempo Stabile, Nessuna Stagione

Il tempo è diverso all'Interno del Mondo Cavo.

Non vi sono stagioni: una terra con un clima temperato e mite, sarà così per tutto il tempo. L'inverno non la ghiaccerà; l'estate non la brucerà.

Una determinata area avrà una gamma abbastanza ristretta di temperature, che forse potrebbero variare di dieci gradi Fahrenheit (circa 12 gradi centigradi), ma questa variazione non dipenderà dalle stagioni, che non esistono, ma sarà solo casuale.

Così, senza la notte e senza le stagioni, i deserti sono sempre caldi; le giunche sono sempre calde ed umide; le montagne sono sempre fredde. Qui, ancora una volta, ritroviamo l'atemporalità e la mancanza di cambiamento che fa percepire il Mondo Cavo diverso dal mondo esterno.

Ciò non significa che non vi siano cambiamenti climatici. Piogge e temporali sono comuni nel Mondo Cavo, frutto degli incantesimi di conservazione stabiliti dagli Immortali.

Nella maggior parte delle aree, una volta ogni pochi sonni, un'enorme tempesta si abatterà sulla zona rilasciando una grande quantità di acqua. Alcune di queste tempeste sono dovute a degli schemi temporali magici semipermanenti che sono confinati all'interno di una specifica area. Ad esempio, nelle foreste pluviali e nelle giungle, una volta al giorno si formerà una nube densa di pioggia e piovierà per circa un'ora.

In qualche altro luogo, enormi nubi permanenti piene di pioggia spazieranno per tutto il Mondo Cavo, spostandosi da un luogo all'altro, inzuppando la maggior parte delle altre regioni ogni pochi giorni. Queste nubi temporalesche attraversano più comunemente le aree temperate e più raramente i deserti. Queste nubi vengono costantemente alimentate dalla magia Immortale. Le loro rotte non sono prevedibili; nemmeno gli abitanti del Mondo Cavo sanno dove e quando questi fronti di pioggia larghi chilometri passeranno.

I Continenti Fluttuanti

Poi ci sono i Continenti Fluttuanti. Si tratta di vaste isole fluttuanti mantenute permanentemente in orbita intorno al sole centrale.

Alcune di queste isole fluttuanti sono larghe solo poche decine di chilometri e sono visibili solamente con un telescopio. Altre sono larghe centinaia di chilometri e costituiscono le isole maggiori.

E sebbene la maggior parte di queste isole

fluttuino al di sopra dell'atmosfera respirabile del Mondo Cavo, molte di loro sono permanentemente racchiuse all'interno di un'atmosfera respirabile. Queste isole sono popolate - perlomeno da piante ed animali e, spesso, da esseri senzienti.

Nel complesso, vi sono forse un centinaio di Continenti Fluttuanti, anche se gli astronomi del Mondo Cavo ne utilizzano solamente sei. Questi sei continenti stanno tutti molto in alto, vicinissimi al sole centrale, e sono molto grandi - abbastanza grandi da poter essere utilizzati per i calcoli astronomici.

I Continenti Fluttuanti aiutano a ricreare il senso di meraviglia e la differenza tra il mondo esterno ed il Mondo Cavo per la loro estrema stranezza e per la curiosità che ispireranno in alcuni PG (che si chiederanno cosa c'è sopra... e come raggiungerli). Molti dei nativi del Mondo Cavo, quelli in possesso della competenza generale Navigazione, possono calcolare con accuratezza il tempo e la loro posizione osservando i Continenti Fluttuanti, un trucco che i PG del mondo esterno non saranno in grado di ripetere fino a quando non impareranno come fare.

I Magneti

I magneti non funzionano nel Mondo Cavo, un altro punto di distinzione per i PG del mondo esterno che avrebbero sperato di poter navigare con l'utilizzo dei mezzi convenzionali.

Dinosauri e Mammiferi Preistorici

Poi, ovviamente, il Mondo Cavo è fortemente popolato dai dinosauri. In tutte le zone temperate e tropicali, vivono possenti dinosauri e mammiferi preistorici come ad esempio la tigre dai denti a sciabola.

Queste creature sono abbastanza comuni, pertanto, i Personaggi Giocanti non passeranno molto tempo all'interno del Mondo Cavo prima di incontrarle e, finché si troveranno nel Mondo Cavo, continueranno ad incontrarle.

Ogni volta che le cose inizieranno a sembrare normali o banali per i PG, coglieteli di sorpresa con un incontro preistorico: magari con un gigantesco elefante preistorico inseguito da un allosauro, un intero branco di tigri dai denti a sciabola a caccia di un apatosauro, una mandria di bisonti preistorici che attraversi l'accampamento dei PG, un gruppo di Neanderthal che attacchino in groppa a dei carnosauri... una qualunque di queste scene e le centinaia di altre simili che potrete creare, faranno in modo di ricordare con forza ai personaggi che si trovano in un posto inusuale.

Le Antiche Culture

L'antichità di molte delle culture del Mondo Cavo sicuramente risulterà strana per qualunque PG che si preoccupi di tali cose.

Naturalmente, non tutti lo faranno. Molti giocatori vogliono solo che i loro personaggi uccidano dei mostri, trovino dei tesori, e che facciano una buona impressione ai PNG di bell'aspetto, ed a questi giocatori non importerà se la successiva razza che incontreranno proverrà da 5.000 anni prima o dal mercoledì passato.

Però, altri giocatori troveranno che il fatto che molte di queste culture provengano dall'antica storia del mondo esterno sia eccezionale ed insolito. Ecco perchè molte delle culture del Mondo Cavo sono modellate sulle antiche culture del mondo reale:

Culture del Mondo Cavo	Culture del Mondo Reale
Azcani	Aztechi
Jenniti	Sciti
Mileniani	Greci dell'Età Classica
Nithiani	Egiziani del Periodo Dinastico
Oltechi	Inca/Olmechi
Traldar	Greci dell'Età del Bronzo

Questo dona ai giocatori un'istantanea sensazione dell'antichità delle specifiche culture.

Viaggi Difficoltosi

Molti degli incantesimi di viaggio istantanei che i Personaggi Giocanti di alto livello danno per scontati sul mondo esterno, nel Mondo Cavo non funzionano. Gli incantesimi *volare* e gli oggetti magici che riproducono quell'effetto (come *tappeti volanti*, *scope volanti*, ecc...) non funzionano, proprio come non funzionano gli incantesimi di *teletrasporto*. (Per ulteriori dettagli al riguardo, vedere più avanti nella sezione *La Magia nel Mondo Cavo*.)

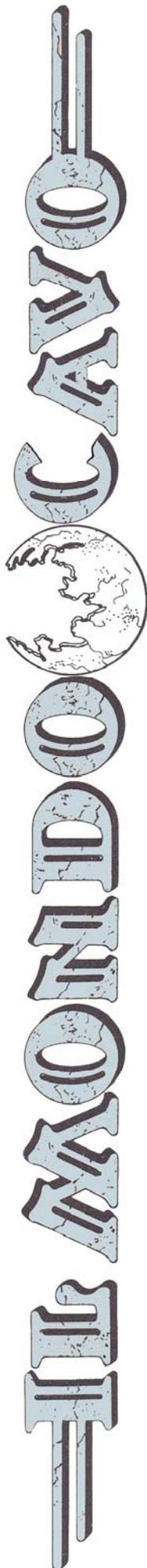
Ciò significa che i personaggi non possono ritrovarsi istantaneamente da un punto ad un punto più lontano. Il viaggio nel Mondo Cavo è più lento e più scomodo. Spesso si tratta solamente di spostarsi da un punto sulla mappa ad un punto più lontano, un punto ove vi siano in mezzo dinosauri affamati ed antiche culture in faida tra loro. Anche quando un intero gruppo potrà *volare* da un posto ad un altro, i suoi membri non saranno immuni dagli attacchi di pteranodonti giganti o di altri mostri volanti.

Ciò significa, all'interno della campagna, che i personaggi dovranno scoprire ogni nuovo posto in cui andranno; non potranno passare senza problemi come turisti su un aereo. E se ogni tanto offrirete loro qualche nuovo ed interessante incontro singolare, rafforzerete l'idea di pericolosità e di diversità del Mondo Cavo rispetto al mondo esterno.

Non È Facile Tornare Indietro

Quando i PG arrivano per la prima volta nel Mondo Cavo, non dovrebbero trovare alcun modo facile e comodo per ritornare al mondo esterno. Dovrebbero lavorare per trovarne uno e quel lavoro (naturalmente) implicherà un sacco di viaggi, di esplorazioni, di disamine di vecchie leggende, di ricerche di leggendari artefatti, ecc...

Ciò rende il Mondo Cavo un ambiente ove i PG, nel momento in cui decideranno davvero di andarci, dovranno pianificare i loro viaggi come spedizioni, e non come piccoli viaggi per fare compere. E se il viaggio verrà inteso come una spedizione, i PG avranno un'idea più chiara di quale sarà l'obiettivo finale, di quali tipi di attrezzature e di risorse dovranno portare, e così via.



L'Irritazione dei Giocatori

D'altra parte, fate attenzione a non esagerare. Se i vostri giocatori inizieranno a mostrare irritazione per il fatto che gli stiate continuamente sbattendo in faccia tutte queste strane cose ("Ascolta, sappiamo che il sole non tramonta. L'abbiamo capito!"), interrompete le vostre descrizioni. A questo punto, i giocatori si saranno fatti l'idea della stranezza del luogo ed avranno familiarizzato con le differenze che state descrivendo.

I PNG Studiosi

Un modo per offrire ai vostri PG alcune informazioni aggiuntive ogni volta che lo desiderate e, talvolta, per imprimere su di loro l'antichità di una particolare ambientazione o di un mostro interessante, potrebbe essere quello di farli accompagnare da un PNG studioso.

Questo studioso dovrebbe essere in possesso di Competenze Generali come Conoscenza della Storia, Archeologia e Botanica e dovrebbe conoscere diverse lingue - alcune moderne, alcune morte.

Questo personaggio potrebbe essere in compagnia dei PG (nel momento in cui scoprono il Mondo Cavo) per varie ragioni. Potrebbe essere parente di uno di loro, in modo da farlo andare con il gruppo e permettergli di uscire nel mondo reale e sentirsi vivo almeno per una volta. Oppure, potrebbe aver sentito di qualche anomalia interessante ed assoldato i PG come guardie del corpo; naturalmente, l'anomalia sulla quale starà indagando, sarà quella che porterà i PG nel Mondo Cavo.

Questo PNG non sarà un mostro nel combattimento; necessiterà della protezione dei PG. Tuttavia, sarà una fonte preziosa di informazioni. Conoscerà sempre un po' di cosette sulla cultura che i PG incontreranno per la prima volta. (Talvolta, ne saprà giusto abbastanza per metterli in guai seri. Per esempio: "No, storicamente i Nithiani pensavano che fosse un insulto mortale per i visitatori non prostrarsi dinanzi al Faraone. Mi è stato detto che si usava per causare loro un attacco di panico. In questo caso vi dimostrerò...")

E se avete bisogno di questo PNG per questo scopo, può anche rappresentare una fonte di comicità, facendolo andare in giro tutto eccitato, ignaro del pericolo in cui si trova, in quanto al cospetto di una straordinaria città o di un mostro per la prima volta.

La Prima Occhiata all'Esterno

Potete regalare ai PG un ulteriore senso di realizzazione ed offrire loro un legame speciale con il Mondo Cavo, facendo in modo che siano i primi personaggi del mondo esterno a scoprire e ad esplorare sistematicamente il Mondo Cavo.

Certo, alcuni personaggi del mondo esterno hanno già scoperto il Mondo Cavo prima di loro, ma non l'hanno mai lasciato, o hanno mantenuto il loro segreto senza fare nulla al riguardo.

Tuttavia, i Personaggi Giocanti eroi probabilmente saranno i primi a trovarlo (molto probabilmente per caso) e saranno i primi a trovare la via d'uscita... per

poi decidere cosa vorranno fare riguardo al Mondo Cavo.

Salvare gli Oppressi

Molte delle culture del Mondo Cavo sono costituite da popoli oppressi; questi popoli vengono vessati e minacciati da culture più malvagie. Per esempio, gli Oltechi ed alcune tribù Neathar sono messe in pericolo dagli Azcani.

Molte delle altre culture riportate nel capitolo *Atlante*, sebbene non vengano elencate come oppresse, possono comunque diventarlo effettuando qualche modifica.

Ad esempio, i Makai (una tribù Neathar) potrebbero essere minacciati di sterminio o schiavitù dai Pirati della Filibusta. I Tanagoro e/o i Jenniti, se ridotti di numero, potrebbero essere presi, come dice il proverbio, tra l'incudine e il martello: i Nithiani ed i Mileniani. Oppure, quella cultura potrebbe avere bisogno di un forte ed esperto gruppo di avventurieri del mondo esterno per guidarli alla vittoria contro gli antichi nemici.

Le Storie d'Amore nel Mondo Cavo

Il genere dei "mondi perduti" che ha ispirato il Mondo Cavo è un genere molto romantico. Se i vostri giocatori sono inclini a queste cose, potreste far nascere una o più storie d'amore tra i PG del mondo esterno ed i nativi del Mondo Cavo.

E quando arriverà il momento per i Personaggi Giocanti di decidere di ritornare nel mondo esterno, questi dovranno affrontare una scelta difficile. Dovrebbe essere ovvio per loro che i compagni scelti non si adatteranno bene, o non si adatteranno affatto al mondo esterno. I PG dovranno scegliere se persuadere i loro compagni/e a lasciare l'unica terra che abbiano mai conosciuto, quella che amano così tanto; o a lasciare indietro i loro compagni/e nel momento in cui faranno ritorno al mondo esterno; oppure decidere di abbandonare il mondo esterno e stabilirsi permanentemente nel Mondo Cavo. Ognuna di queste possibilità rappresenta una scelta difficile che i PG dovranno compiere e questo rappresenterà un importante capitolo nella vita dei vostri PG.

Forgiare degli Imperi

I Personaggi Giocanti potrebbero decidere che il Mondo Cavo sia un'ambientazione tutta da esplorare. Grazie alla loro magia superiore ed alle conoscenze militari del mondo esterno, i PG potrebbero prendere il comando di una o più culture e fondare loro stessi un impero, una cosa che nel mondo esterno avrebbero meno probabilità di riuscire a realizzare.

E questo va abbastanza bene: è giusto che i PG provino a farlo ed è giusto che voi glielo permettiate.

Se avranno successo, per loro non sarà tutto rose e fiori. Nel mondo esterno, le nazioni e gli imperi tendono ad essere più stabili e radicati; i confini non cambiano continuamente e persino gli imperi che sono nemici (come Thyatis ed Alpathia) non sono costantemente in guerra.

Questo non è il caso del Mondo Cavo. Il PG che fonderà l'impero dovrà mantenere unita la sua nazione con l'uso della forza, con l'intelligenza ed una forte personalità; sarà una continua battaglia.

Così, se i PG decideranno di fondare una loro nazione, lasciateli fare... ma rendetegli la vita *complicata*; i nemici nei dintorni li infastidiranno sempre; le migrazioni dei dinosauri li metteranno in pericolo; i discendenti dei vecchi governanti li sfideranno o cercheranno di assassarli; i governanti stranieri si innamoreranno e proveranno a rapire i loro compagni/e; gli eroi potrebbero essere catturati e portati a migliaia di chilometri in qualche direzione casuale e dovranno farsi strada con la forza per poter fare ritorno alle loro nazioni, senza sapere ciò che starà accadendo alle loro patrie mentre saranno via.

Il Parco Giochi Privato

Alla fine, i PG potrebbero decidere di lasciare il Mondo Cavo così com'è e di ritornarci di tanto in tanto... mantenendo il suo segreto, utilizzandolo come un enorme parco giochi privato ed una riserva di caccia.

Anche in questo caso, non ci sarebbe nulla di sbagliato in questo approccio; se loro si divertono ad esplorare e voi vi divertite a gestire la cosa facendo il DM (anche se i PG non hanno obiettivi o interessi a lungo termine), va bene così.

I Personaggi Giocanti del Mondo Cavo

Non tutti i PG che vagano per il Mondo Cavo devono provenire dal mondo esterno. Alcuni possono essere nati del Mondo Cavo.

La *Guida del Giocatore* è tutta incentrata su questo: al suo interno viene spiegato ai giocatori come creare dei personaggi nati del Mondo Cavo.

Dopo aver letto il capitolo Atlante, leggete la *Guida del Giocatore*. All'inizio, non fate leggere questo manuale ai giocatori; gli sarà utile solamente al momento della creazione dei Personaggi Giocanti del Mondo Cavo. Quando arriverà quel momento, dite loro di leggere la sezione Introduzione e la sezione Creazione del Personaggio, poi indicate loro le sezioni del Background del Personaggio che possono leggere (ovvero, quali razze possono scegliere per creare i loro nuovi PG). Ditegli di non leggere le altre sezioni del capitolo Background del Personaggio; dopo tutto, dovete pur mantenere segrete alcune cose ai vostri giocatori.

I Pregiudizi Culturali

Come potrete vedere nella *Guida del Giocatore*, i personaggi del Mondo Cavo devono far fronte ad una cosa chiamata *pregiudizi culturale*.

I *pregiudizi culturali* sono un effetto importante dell'*Incantesimo di Protezione*. Questo colpisce tutti i personaggi nati nel Mondo Cavo. L'Incantesimo inibisce la loro curiosità, impedendo loro di abbandonare le antiche tradizioni e di adottare i costumi e le armi di altre razze... come quelle dei Personaggi Giocanti. I personaggi del Mondo Cavo, siano essi PG o PNG, preferiranno sempre la cultura, i costumi, le armi, le armature e la lingua della loro cultura originaria.

A causa dell'*Incantesimo di Protezione*, questa rappresenta più di una semplice preferenza personale. L'Incantesimo fa sì che per i nativi sia difficile violare i loro *pregiudizi culturali*.

Se un personaggio del Mondo Cavo decide di adottare l'abbigliamento, le armi, le armature o altri costumi che non appartengono alla sua cultura nativa, questi subirà delle importanti penalità.

Nel momento in cui un personaggio sfida i propri *pregiudizi culturali* per adottare costumi stranieri, inizia a guadagnare esperienza alla metà del suo normale tasso di acquisizione. Questa penalità affliggerà il personaggio per tre interi livelli di esperienza. Se il personaggio inizia ad adottare costumi stranieri mentre sta per raggiungere il 4° livello d'esperienza, questi dovrà guadagnarsi il 4° livello d'esperienza e, successivamente, il 5°, il 6° ed il 7° ottenendo solo la metà dell'esperienza guadagnata. Una volta che il personaggio avrà guadagnato tre interi livelli di esperienza a metà esperienza, inizierà nuovamente a guadagnare tutta l'esperienza ottenuta.

Questo riflette il fatto che il personaggio è a disagio e si sente inibito per tutto il periodo in cui infrange i suoi antichi tabù. Il personaggio sa di stare sfidando le leggi dei suoi antenati e del suo popolo. Questo fatto gli rende più difficile l'apprendimento ed è da qui che proviene la penalità all'esperienza.

Una volta che il personaggio avrà guadagnato un unico livello di esperienza ottenendo metà Punti Esperienza, perderà tutte le Compensazioni Speciali (vedere il capitolo Background del Personaggio) relative alla propria cultura d'origine.

E mentre il personaggio inizierà a seguire i costumi alieni alla propria cultura, il suo popolo lo considererà come un estraneo. Quella che una volta era la sua casa, ora non lo sarà più.

Pertanto, sono pochissimi i personaggi che sfidano i *pregiudizi culturali*. Quelli che lo fanno di solito:

Si innamorano di uno straniero/a e decidono di abbandonare la propria casa per accompagnare lo straniero/a;

Sono stati esiliati o sono fuggiti dalla schiavitù dalla loro cultura nativa; o

Hanno contratto un debito personale nei confronti di uno straniero e l'unico modo per ripagarlo è quello di accompagnarlo ovunque come suo eterno seguace.

Per ulteriori dettagli su come funziona tutto questo, vedere la sezione relativa ai *pregiudizi culturali* nel capitolo Creazione del Personaggio della *Guida del Giocatore*.

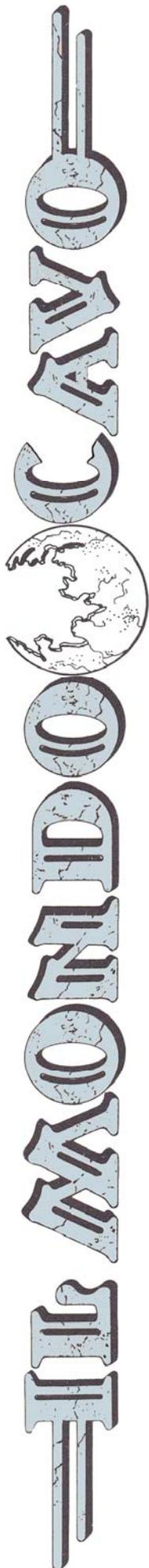
Superamento dei Pregiudizi Culturali

Ora, i *pregiudizi culturali* impongono in determinate culture alcune severe restrizioni.

Ad esempio, alcune razze non indossano armature, o indossano solo armature di cuoio. Potrebbe essere fantastico interpretare un coraggioso guerriero nativo che salta da un albero all'altro, ma non sarà così fantastico quando si troverà in battaglia di fronte ai guerrieri del mondo esterno con l'armatura di piastre... ed il personaggio nativo verrà picchiato e fatto a pezzi, a differenza di quelli del mondo esterno.

Pertanto, quando un Personaggio Giocante si unisce al gruppo, provate ad aggirare le sue restrizioni in modo che non si senta come un cittadino di seconda classe nella campagna.

Ad esempio, se un personaggio proviene da una



cultura dove si indossa solamente l'armatura di cuoio, lasciategli trovare un'armatura di cuoio magica che gli dia una CA non troppo distante da quella media del gruppo. (Fate in modo che l'armatura finisca nelle sue mani; per esempio potrebbe essere assegnata personalmente a lui da qualcuno che sia stato salvato da questo personaggio e voglia ringraziarlo.) Se la cultura del personaggio non prevede l'uso di alcuna armatura, sostituirla con dei *bracciali di difesa*.

Ed assicuratevi di mettere il personaggio in situazioni in cui le competenze del personaggio nativo, specialmente le sue Compensazioni Speciali, entrino in gioco; anche questo lo farà sentire come un membro molto utile per il gruppo, anche se la sua Classe dell'Armatura non sarà come quella dei suoi alleati del mondo esterno.

La Magia nel Mondo Cavo —

Per offrire all'ambientazione alcune caratteristiche distintive, sono stati apportati alcuni cambiamenti in merito al funzionamento della magia all'interno del Mondo Cavo.

Incantesimi che Non Funzionano

Non tutti gli incantesimi conosciuti dagli utenti di magia del mondo esterno funzionano nel Mondo Cavo. Un utente di magia che provi a lanciarne uno non subirà effetti negativi; solo, l'incantesimo non funzionerà.

Alcune delle tipologie di incantesimi che non funzionano all'interno del Mondo Cavo sono:

Incantesimi di Blocco: Incantesimi come *blocca persona, blocca mostri*.

Incantesimi di Charme e Comando: Incantesimi come *incantare i serpenti, incantesimo del comando, incantesimo dello "charme", incantesimo dello "charme" (mostri), imposizione, charme delle piante, charme multiplo*.

Incantesimi di Divinazione e Comunicazione: Incantesimi come *individuazione dell'allineamento, parlare con i morti, comunicazione con gli dei, ESP, contattare altre dimensioni*.

Incantesimi di Convocazione: Incantesimi come *sciame di insetti, servo fluttuante, creazione di animali normali, evocazione degli elementali, segugio invisibile, creazione di mostri normali, creazione di mostri magici, creazione di qualunque mostro*.

Incantesimi di Immortalità: Incantesimi come *resurrezione, resurrezione integrale, reincarnazione*.

Incantesimi di Viaggio Istantaneo: Incantesimi come *incantesimo del ritorno, viaggiare, porta dimensionale, evoca oggetti, teletrasporto di ogni oggetto, cancello*.

Con queste restrizioni, i personaggi non potranno forzare magicamente i mostri ed i PNG a diventare loro alleati; per fare amicizia dovranno utilizzare la loro persuasività. Non potranno sfruttare le menti degli altri e dovranno contare sulla propria percettività per scoprire quello che stanno pensando. Non potranno richiamare mostri da altri piani per farsi aiutare nei combattimenti; lo *Scudo del Mondo* impedisce ai mortali di compiere viaggi interplanetari di qualunque genere mentre si trovano all'interno del Mondo Cavo. Non potranno gettarsi

con spensieratezza nei combattimenti sicuri che in caso di sconfitta verranno *resuscitati*; qui, la morte è la morte. E non potranno spostarsi ovunque sulla mappa del Mondo Cavo, o entrare ed uscire dal Mondo Cavo a loro piacimento; per esplorare, dovranno sorvolare o camminare per ogni centimetro di terreno e per lasciare il Mondo Cavo dovranno trovare l'uscita fisica e viaggiarci attraverso. Nulla è facile nel Mondo Cavo e le restrizioni sulla magia riflettono questo fatto.

Per un elenco completo degli incantesimi che non funzionano e degli incantesimi che funzionano, ma che non sono conosciuti nel Mondo Cavo, vedere il capitolo Creazione del Personaggio della *Guida del Giocatore*.

Incantesimi che Non Sono Conosciuti

D'altra parte, i maghi del mondo esterno hanno alcuni vantaggi rispetto alle loro controparti del Mondo Cavo. Essi conoscono un numero maggiore di incantesimi ed incantesimi diversi.

Molti incantesimi comunemente conosciuti nel mondo esterno sono ignoti a qualunque utente di magia del Mondo Cavo; o sono stati sviluppati nei secoli recenti, oppure i maghi del Mondo Cavo li hanno dimenticati. Comunque, questi incantesimi funzionano perfettamente nel Mondo Cavo; solo che non li conosce nessuno dei maghi nativi.

Tra questi sono inclusi alcuni degli incantesimi da combattimento più efficaci; *dardo incantato, incantesimo del sonno, palla di fuoco, fulmine magico, confusione, metamorfosi, nube mortale, telecinesi, incantesimo della morte, parola incapacitante, spada, pioggia di meteore, parola mortale*.

Questo concede ai maghi del mondo esterno un significativo vantaggio all'interno del Mondo Cavo; probabilmente, questi maghi conosceranno magie più distruttive dei maghi del Mondo Cavo. Saranno più efficaci in combattimento. Allo stesso modo, potranno trovare degli studenti disposti ad offrirgli parecchio se solo gli insegneranno i loro incantesimi.

Inoltre, questo conferisce ai PG del mondo esterno una certa timore reverenziale da parte dei nativi del Mondo Cavo. Immaginate dei guerrieri di una tribù primitiva che non hanno mai visto nessuno di questi incantesimi; questi attaccano il gruppo dei PG e vengono improvvisamente spazzati via da una terrificante *palla di fuoco*, un qualcosa che non hanno mai visto prima. Se volete che i PG siano in grado di intimidire una cultura nativa, basta semplicemente fare in modo che i nativi abbiano una reazione timorosa nei confronti di un incantesimo che gli eroi del mondo esterno considerino abbastanza comune.

(D'altra parte, i governanti ed i guerrieri delle culture più sofisticate non saranno facili da intimidire. I PG scopriranno che questo sortirà solo un effetto sorprendente ed allarmante nei confronti degli Schattenalfen, degli Azcani e dei Mileniani; resteranno stupiti, ma non romperanno le fila o non si ritireranno.)

Per un elenco completo degli incantesimi che non sono conosciuti dai maghi del Mondo Cavo, vedere il capitolo Creazione del Personaggio della *Guida del Giocatore*.

Oggetti Magici che Non Funzionano

Gli effetti magici che impediscono ad alcuni incantesimi di funzionare, influenzano anche gli oggetti magici.

Gli oggetti magici che simulano gli effetti degli incantesimi che non funzionano all'interno del Mondo Cavo, non funzioneranno. Ad esempio, una *pozione dell'ESP* non funzionerà meglio di un incantesimo *ESP*.

Gli effetti degli oggetti magici che non funzionano all'interno del Mondo Cavo sono quelli legati al: *cambio di allineamento, controllo degli animali, charme sulle persone, chiaraudienza, chiaroveggenza, comunicazione, sfera di cristallo, individuazione dell'invisibile, evocazione dei geni, controllo dei draghi, parlare nei sogni, ESP, forma eterea, controllo dei giganti, controllo degli umani, invisibilità, controllo delle piante, vista, telepatia, teletrasporto, veridicità, controllo dei non morti, desiderio.*

L'unica eccezione è rappresentata dal contatto mentale con le spade intelligenti che utilizzano questo metodo per comunicare con il loro proprietario. Questo tipo di comunicazione funziona anche all'interno del Mondo Cavo.

Altri Effetti

Lo *Scudo del Mondo*, che è la striscia di anti-magia gravitazionale presente al centro della crosta del mondo, ha un altro effetto importante; fa sì che per gli utenti di magia del mondo esterno sia impossibile rilevare la presenza del Mondo Cavo. Questo spiega il fatto che la maggior parte dei membri di ciascun mondo siano ancora ignari della reciproca presenza dopo tutte queste migliaia di anni.

L'Incantesimo di Protezione

Assicuratevi di rileggere il capitolo Storia che offre alcuni dettagli relativi all'*Incantesimo di Protezione* e su ciò che implica per il Mondo Cavo.

L'*Incantesimo di Protezione* non impedirà ai Personaggi Giocanti di fare buona parte delle cose che probabilmente farebbero... a meno che essi non vorranno alterare radicalmente le culture esistenti.

Ad esempio, mettiamo il caso che i PG decidano di voler conquistare alcune tribù native, forgiare lì una vera e propria nazione, adeguare i loro stili di vita a quelli del mondo esterno, agli standard moderni, e di creare il loro proprio impero per rivaleggiare con gli Azcani o con i Nithiani.

Beh, esistono modi per farlo e modi che falliranno automaticamente.

Con abbastanza potere ed acume militare, i PG possono conquistare tribù, nazioni ed anche imperi del Mondo Cavo. Questo è possibile.

Tuttavia, i PG non possono costringere i nativi ad accettare tutti i nuovi elementi culturali, non importa quanto duramente provino a farlo. Ad esempio, se i PG conquistano una tribù di camminatori sugli alberi che vive nella foresta e cercano di convincerli a tagliare gli alberi, a costruire città in pietra e ad indossare scarpe di cuoio duro, essi falliranno. I nativi non adotteranno mai queste cose in massa; la maggior parte morirà prima. Certo, alcuni faranno come richiesto dai PG; potrebbe trattarsi di traditori della loro razza o di individui talmente presi dai PG

disposti a subire le penalità inflitte dalla negazione dei propri *pregiudizi culturali*, cosa della quale si è discusso in precedenza. Tuttavia, la stragrande maggioranza della tribù non si adatterà; i PG dovranno smettere di forzarli o ucciderli.

I PG potrebbero conquistare una tribù e ridurla letteralmente in schiavitù, sbattendo i suoi membri in catene, forzandoli ad indossare abiti scelti dai PG, costringendoli a vivere nelle città in pietra dei PG. Se i PG dovessero fare una cosa del genere, questi schiavi non abbandonerebbero le loro culture originarie. In segreto, parlerebbero ancora la loro lingua originaria tra di loro, insegnerebbero le loro vecchie tradizioni ai loro figli, ecc... I PG sarebbero afflitti da tentativi di fuga in quanto gli schiavi cercherebbero di ritornare alla loro natura selvatica. I nativi del Mondo Cavo non sono degli animali addomesticabili.

Tuttavia, ecco un altro approccio che potrebbe funzionare, in quanto non cozzerebbe con l'*Incantesimo di Protezione*.

I PG potrebbero conquistare una tribù ed imporsi come suoi governanti, permettendo ai membri della tribù di vivere come hanno sempre fatto. I PG potrebbero guidare la tribù nelle guerre di conquista contro altre tribù, prendendo il comando di ogni nuova tribù, ma senza tentare di cambiare la società o la cultura dei popoli conquistati.

In questo modo, i PG potrebbero costruirsi un impero in forma di una confederazione unita di singole tribù.

A questo punto, se i PG volessero costruire una città ed una cultura per soddisfare le proprie aspirazioni, potrebbero farlo - sempre tenendo conto di determinate considerazioni legate all'*Incantesimo di Protezione*.

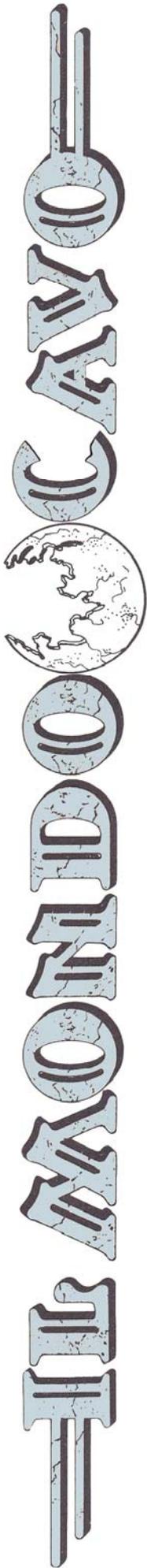
Potrebbero utilizzare degli operai del loro impero per costruire una città capitale. La maggior parte di questi operai, a meno che non abitassero già in città, non vorrebbero viverci e farebbero ritorno alle loro tribù una volta completata la sua costruzione.

I PG potrebbero istituire le leggi che preferiscono per la loro città indirizzando quelle leggi alla costituzione di determinati tipi di costumi.

E chi vivrebbe all'interno della città? I PG, naturalmente. Ed alla fine otterrebbero anche degli altri abitanti provenienti dal loro impero: Personaggi Non Giocanti che siano rimasti molto impressionati dai PG tanto da decidere di abbandonare i loro vecchi costumi e di unirsi a loro. Non saranno numerosi, perlomeno all'inizio; le penalità legate ai *pregiudizi culturali* faranno sì che la maggior parte di questi sceglieranno di seguire le loro tradizioni. Tuttavia, il giovane guerriero per il quale un PG rappresenta una figura paterna eroica, la principessa nativa che si è innamorata di uno dei PG, lo studioso straniero affascinato da queste genti del mondo esterno - tutti loro, sostanzialmente, potrebbero venire a vivere nella nuova città.

Nel corso degli anni, molti PNG provenienti dalle nazioni conquistate potrebbero unirsi a loro. Alla fine, questa generazione inizierebbe ad avere dei figli ed a perpetuare questa nuova cultura.

Qualunque cosa succeda, le culture esistenti dalle quali proverranno questi nuovi seguaci non verranno alterate; queste culture continueranno ad esistere anche se sarà sorta una nuova cultura costituita in parte da alcuni ex membri di quella cultura.



Trattare con gli Immortali —

Come avete visto nei capitoli Storia, Atlante e Gli Immortali, gli Immortali giocano un ruolo importante nel Mondo Cavo.

I quattro maggiori patroni Immortali del Mondo Cavo (Ka, Ordana, Korotiku ed Ixion) spesso aggiungono nuove culture e razze alla geografia del Mondo Cavo. Mantengono un occhio vigile sul mondo per assicurarsi che gli altri Immortali non vi creino problemi e per fare in modo che intere culture non vengano distrutte da invasioni, malattie o forze della natura.

Non è un lavoro facile ed il successo non è assicurato al 100%.

Le continue guerre che avvengono tra alcune culture significano che alcuni popoli sono costantemente in pericolo di annientamento.

Inoltre, altri Immortali - specialmente quelli dell'Entropia - complottano continuamente per distruggere il Mondo Cavo. Alcuni lo fanno per divertimento, altri perchè sono nemici giurati dei patroni del Mondo Cavo, ed alcuni lo fanno per diventare loro stessi i sovrani di un oscuro e violento Mondo Cavo a loro devoto.

Con tutto quello che è stato detto, appare ovvio che gli Immortali influenzino molte cose nel Mondo Cavo.

Tuttavia, questo non significa che appariranno in massa per risolvere un problema. Gli Immortali hanno una serie di regole di vita che si sono imposti: si suppone che essi non interferiscano direttamente nelle attività dei mortali, quando lo fanno, gli altri Immortali di solito riescono a rilevare la magia da loro utilizzata e ad intraprendere delle misure per contrastare i loro piani. Anche i quattro patroni Immortali del Mondo Cavo sono vincolati da questa restrizione; se inizieranno a manifestarsi sulla superficie interna del pianeta e ad abbattere i nemici mortali delle razze che essi proteggono, gli altri Immortali scenderanno e li puniranno.

Pertanto, gli Immortali utilizzano tattiche diverse. Essi manipolano i mortali ed i mostri per fargli compiere il loro volere.

Alcuni di loro compiono le loro manipolazioni con le migliori intenzioni; alcuni compiono le loro manipolazioni perchè ritengono che sia un loro diritto; alcuni compiono le loro manipolazioni per il gusto di ingarbugliare e corrompere i deboli mortali. Comunque, lo fanno tutti.

Gli Immortali forniscono gli incantesimi ai loro chierici. Appaiono in sogno ai mortali. Elaborano grandi complotti. Guidano i mortali a compiere atti dissennati o di grande coraggio ed audacia. Ed a volte camminano sulla terra, in forma mortale, in modo da non essere individuati dagli altri Immortali ed influenzano le cose direttamente. Talvolta, un assassinio strategico, una *guarigione* lanciata al momento giusto, o qualche altro piccolo sforzo porteranno al raggiungimento degli obiettivi degli Immortali in modo efficace, allo stesso modo di un'immensa ed appariscente effusione di energia Immortale.

Tutto questo significa che non dovrete utilizzare gli Immortali come se fossero dei supereroi che scendano sulla terra per attaccare gli eroi o per salvarli da situazioni negative. Di solito non possono permettersi di farlo. Non fate interagire direttamente i vostri PG con gli Immortali; questi potenti esseri

sfruttano l'influenza, i sogni, gli indizi, i suggerimenti ed i loro seguaci mortali per raggiungere i loro obiettivi... non la forza diretta.

Modificare il Mondo Cavo —

L'ambientazione del Mondo Cavo è vostra per essere utilizzata come meglio preferite ed è stata creata in modo che possiate modificarla in lungo e in largo - di fatto, in modo molto più ampio di quanto sia possibile modificare le ambientazioni dei precedenti *Atlanti* del mondo esterno.

La mappa del mondo inclusa nel Mondo Cavo mostra tutti i continenti e gli oceani dell'ambientazione... ma la mappa principale, quella grande a colori, mostra solamente all'incirca un terzo del Mondo Cavo. Il resto rappresenta un territorio vergine da riempire, sia per voi che per gli altri scrittori che contribuiscono ai supplementi dell'ambientazione del Mondo Cavo.

Pertanto, potete fare delle aggiunte alla mappa ed all'ambientazione. Potete aggiungere nuove razze, nuove valli perdute, nuovi mostri e nuove storie.

Vi piacerebbe avere una cultura simile alla cultura giapponese feudale? Inserirla in qualche punto attualmente libero della mappa. Vi piacerebbe una cultura sciamanica di goblin che adorano le balene vicino al mare? Inserirla lì. Vi piacerebbe avere dei tritoni e delle ninfe del mare che vivono su un'isola affondata? Scegliete un posto sulla mappa per loro.

Potete collegare questi popoli alla storia del mondo esterno o fare in modo che siano nuovi - che si siano sviluppati all'interno del Mondo Cavo e che non siano mai stati conosciuti nella storia del mondo esterno.

Spesso, nel testo di questa ambientazione del Mondo Cavo verrà detto che una determinata razza costruisce i più grandi monumenti del mondo, o che è l'unica razza che parla una specifica lingua, o che è l'unica cultura con uno specifico patrono Immortale, o con altri dettagli esclusivi. Beh, questi dettagli si applicano solo per le razze elencate in questo set in scatola. Quando cambiate le cose, cambiatele a vostro piacimento ed ignorate quello che viene detto in questo set. Se desiderate avere una razza che costruisca tombe più grandi delle piramidi, o avere una cultura umana di migliaia di anni più antica di quella degli Oltechi, fate pure; si tratta della vostra ambientazione da modificare.

Utilizzo del Mondo Cavo Con Altre Ambientazioni —

L'ambientazione del Mondo Cavo è stata scritta tenendo ben in mente l'ambientazione del Mondo Conosciuto del gioco di D&D®. Gran parte della sua storia è legata a culture che sono state menzionate nella storia degli altri *Atlanti*.

Tuttavia, questo non vuol dire che il Mondo Cavo sia *utilizzabile* solamente con l'ambientazione del Mondo Conosciuto. Non è assolutamente così.

Se non utilizzate l'ambientazione del Mondo Conosciuto, o se magari preferite che il Mondo Conosciuto non contenga una grande parte cava abitata, non ci sono problemi. Basterà spostare il Mondo Cavo in qualche altro mondo.

Seguendo questo approccio, potete decidere

semplicemente che il Mondo Conosciuto sia la sfera solida che tutti credono che sia e che un altro mondo abbia questo segreto mondo cavo al suo interno.

Probabilmente, vorrete apportare delle modifiche ai capitoli Storia ed Atlante per relazionare le culture del Mondo Cavo con la storia del nuovo mondo che avete scelto. Ad esempio, se il vostro nuovo mondo non ha mai avuto una civiltà simile a quella Greca dell'Età Classica, potreste dover decidere che la cultura Mileniana si sia sviluppata all'interno del Mondo Cavo, o che non vi sia affatto, e che vi sia qualche altro impero.

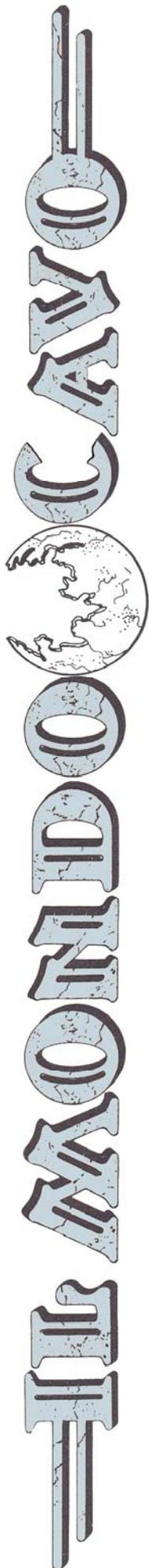
Se decidete di inserire il Mondo Cavo all'interno di altre ambientazioni di mondi pubblicate dalla TSR, Inc., dovete fare attenzione; alcuni di questi mondi hanno delle cosmologie e delle strutture planetarie ben definite che si troverebbero direttamente in contrasto con la descrizione del Mondo Cavo. Questo non vuol dire che non potete farlo - significa solamente che dovete fare attenzione a quello che viene detto nel materiale pubblicato relativo all'altro mondo ed a quello che dovreste cambiare per ospitare il Mondo Cavo.

Il Mondo Cavo e gli Spelljammer

Se state utilizzando il **Mondo Cavo** con il supplemento SPELLJAMMER™ del gioco di AD&D® Seconda Edizione, qui vengono riportate un paio di cose di cui tenere conto:

Le aperture polari nel Mondo Conosciuto sono visibili dallo spazio, il che significa che gli Spelljammer che viaggiano nell'etere possono vedere che questo mondo ha delle aperture verso un mondo interno. Infatti, alcuni bagliori rossastri provenienti dal sole centrale del Mondo Cavo fuoriescono attraverso quelle aperture polari.

Lo *Scudo del Mondo* influenza la magia degli Spelljammer. Un veicolo degli Spelljammer che entri attraverso una delle aperture polari, perderà catastroficamente potenza e dovrà compiere un atterraggio di fortuna all'interno del Mondo Cavo. Se non volete che ciò avvenga, non dovete farlo schiantare nelle regioni polari; lo *Scudo del Mondo* potrebbe far sì che la propulsione della nave non funzioni correttamente e che spari la nave in qualche angolo più remoto del Mondo Cavo. Naturalmente, la nave precipitata potrà essere riparata, ma gli eroi Spelljammer dovranno setacciare il Mondo Cavo per trovare i componenti giusti e gli elementi magici per farla funzionare nuovamente.



Molti di voi potrebbero essere degli avidi giocatori del Gioco di ADVANCED DUNGENS & DRAGONS®. Per vostra comodità, abbiamo incluso questa sezione per aiutarvi ad utilizzare questo Atlante nella vostra campagna di AD&D®.

Le differenze fra i giochi di D&D® ed AD&D® sono abbastanza piccole, di modo che l'adattamento non dovrebbe essere un grosso problema. Tuttavia, per quelli di voi che non hanno alcuna familiarità con il gioco di D&D®, vi sono alcuni dettagli che devono essere chiariti. Per maggiore semplicità, gli argomenti vengono riportati in ordine alfabetico.

Quando adattate le vostre avventure del gioco di D&D®, ricordatevi che nel gioco di AD&D® i personaggi sono leggermente più resistenti ai livelli bassi, ma i personaggi del gioco di D&D® possono infliggere molti più danni nei livelli medio-alti.

Il gioco di D&D® è progettato per gestire livelli di gioco molto alti, fino ad un massimo di 36 livelli. Si consiglia di mantenere gli stessi livelli di esperienza nei due giochi fino al 20° livello. Superato quel livello, si presume che ogni due livelli del gioco di D&D® equivalgano ad un livello nel gioco di AD&D®, arrotondando per eccesso. Così facendo, un mago di 36° livello diventerebbe un arcimago di 28° livello nel gioco di AD&D®.

Allineamenti: I personaggi del gioco di D&D® hanno solo tre allineamenti - Legale, Neutrale o Caotico. Nel gioco di AD&D®, assegnate un allineamento Buono, Malvagio o Neutrale a seconda del contesto.

Classe dell'Armatura: Nel gioco di D&D®, i personaggi senza armatura hanno una CA 9, mentre nel gioco di AD&D®, questi personaggi hanno una CA 10.

Classi: Nel gioco di D&D®, elfi, nani ed halfling sono vere e proprie classi di personaggi. Gli elfi del gioco di D&D® equivalgono agli elfi *guerrieri/maghi* del gioco di AD&D®. I nani e gli halfling del gioco di D&D® sono *guerrieri*. Ad alti livelli, i semi-umani del gioco di D&D® utilizzano le *Classi di Attacco*, che rispecchiano le migliori capacità di combattimento. Ignoratele nel gioco di AD&D®. Per i guerrieri, i chierici, i maghi ed i ladri umani non vi sono cambiamenti.

Distanze: Tutte le distanze sono espresse in metri, anziché in centimetri. Fate conto che 1 metro equivalga ad 1 centimetro nel gioco di AD&D®.

Equipaggiamento: La terminologia del gioco di D&D® è molto simile a quella del gioco di AD&D®. Il costo dell'equipaggiamento, l'ingombro, il danno in combattimento o la protezione in CA sono leggermente differenti, ma non abbastanza da essere degni di nota. Utilizzate le statistiche di gioco di AD&D®.

Esperienza: Anche l'esperienza totale accumulata dai personaggi differisce fra i due giochi, ma, anche in questo caso, non abbastanza da avere un impatto sostanziale sul gioco. Tutti sono in grado di riconoscere la differenza fra un mago di 1° livello ed un mago di 15° livello.

Immortali: Sono l'equivalente delle divinità del gioco di AD&D®. Gli Immortali spesso sono dei PNG che hanno raggiunto il 36° livello ed hanno completato un'eroica ricerca di qualche tipo. Gli Immortali appartengono a diverse "sfere" di potere, come:

Materia: Di solito collegata alle creature legali, alle tipologie di guerrieri, o all'elemento della terra. Contrapposta alla Sfera del Tempo.

Energia: Di solito collegata al caos, ai maghi, o

all'elemento del fuoco. Contrapposta alla Sfera del Pensiero.

Tempo: Di solito collegata agli esseri neutrali, alle tipologie di chierici, o all'elemento della terra. Contrapposta alla Sfera della Materia.

Pensiero: Di solito collegata a tutti gli allineamenti, alle tipologie di ladri, o all'elemento dell'aria. Si oppone alla Sfera dell'Energia.

Entropia: Non collegata a niente, salvo alla distruzione, essa si oppone a tutte le altre sfere. Corrisponde ai piani inferiori del gioco di AD&D®. I Signori dell'Entropia sono demoni.

Incantesimi: Alcuni incantesimi del gioco di D&D® hanno nomi leggermente diversi dalle loro controparti del gioco di AD&D®. Utilizzate semplicemente quello che si avvicina di più. Modificate il numero di incantesimi memorizzati indicato per gli utenti di magia, in modo da farlo combaciare con le regole del gioco di AD&D®.

Ingombro: Vedere *mon* o *Monete*.

Monete (mon): L'abbreviazione *mon* sta per *monete* ed è una misura di peso uguale alla *mo* nel gioco di AD&D®.

Morale: Ogni qualvolta che i PNG o i mostri devono affrontare delle difficoltà, in particolare durante un combattimento, c'è la possibilità che essi si arrendano o fuggano. Utilizzate il sistema della reazione/fedeltà del gioco di AD&D®.

Mostri: Alcuni dei mostri menzionati in questo supplemento non esistono nel gioco di AD&D®. Sostituiteli semplicemente con un'altra creatura adeguata. Tenete d'occhio l'equilibrio del gioco; in alcune occasioni possono esserci delle differenze di DV ed abilità speciali che a volte potrebbero richiedere una modifica.

Movimento: Le velocità di movimento nel gioco di D&D® sono indicate in metri/turno, e poi, fra parentesi, in metri/round. Nel gioco di D&D®, 30 m/turno equivalgono a 25 cm/round nel gioco di AD&D®.

Padronanza delle Armi: Ignorate i dettagli del gioco di D&D® relativi alla padronanza delle armi e sostituiteli con l'equivalente del gioco di AD&D®.

Possedimenti: I possedimenti sono terre sotto il governo di un personaggio, come le baronie del gioco di AD&D®. I governanti ricevono tasse dagli abitanti, nonché delle entrate derivanti dalle risorse naturali e dai servizi. La popolazione di un possedimento del gioco di D&D® cresce di una media del 15%, o 5d10 persone, al mese. Una volta raggiunti i 20 abitanti per chilometro quadrato, la crescita si stabilizza a 1d5% - 5d10 persone. Utilizzate i modelli di tassazione del gioco di AD&D®.

Regolamento di Guerra: Si tratta di un sistema di combattimento di massa sviluppato per il gioco di D&D®, che non ha equivalenti nel gioco di AD&D®. VB sta per Valore di Battaglia e viene usato solo nella Regolamento di Guerra. Si suggerisce l'utilizzo del BATTLESYSTEM™ Fantasy Combat Supplement, efficace per entrambi i giochi.

Round: I round ed i turni vengono utilizzati alla stessa maniera in entrambi i giochi. Il gioco di D&D® non utilizza i frazionamenti. Un round nel gioco di D&D® equivale ad un minuto; un turno nel gioco di D&D® equivale a 60 round - per maggiore semplicità, utilizzate gli equivalenti del gioco di AD&D® senza convertire.

Wokani: Simili a medici-stregoni (vedere Utenti di Magia Tribali del gioco di AD&D®).

1990 © TSR INC. Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA

