

ATL 1

DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Il Granducato di Karamaikos

di Aaron Allston



DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



DUNGEONS & DRAGONS®

SUPPLEMENTO UFFICIALE PER DUNGEONS & DRAGONS®

IL GRANDUCATO DI KARAMEIKOS

di Aaron Allston

Indice

INTRODUZIONE	2
--------------------	---

PRIMA PARTE: IL GRANDUCATO

Informazioni per i giocatori	3
La storia di Karameikos	12
La politica di Karameikos	16
La società di Karameikos	19
L'economia di Karameikos	34
Descrizione geografica	35
Le comunità di Karameikos	36
I personaggi celebri	42
Imostri	60

SECONDA PARTE: LE AVVENTURE

Ideeperun'avventura	61
Avventurebase	62
Avventureexpert	63
Avventure companion	64
Avventure già pubblicate	64

Ideazione: Aaron Allston
Copertina: Clyde Caldwell
Disegni: Stephen Fabian
Grafica: Dennis Kauth, Ron Kauth, Colleen
O'Malley, David C. Sutherland III
Cartografia: Dennis Kauth, David C. Sutherland III,
Ron Kauth
Traduzione: Livio Winteler

Tutti i diritti sono riservati

DUNGEONS & DRAGONS® e D. & D.®

sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore.
È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non auto-
rizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute,
se effettuata senza il permesso scritto dalla TSR, Inc.

01987 TSR, Inc.



INTRODUZIONE

I mondi fantastici non vengono mai creati in un sola volta ma "crescono" con il racconto. Libro dopo libro vengono aggiunti nuovi particolari al mondo in cui si svolge la storia fino a renderlo tanto dettagliato quanto lo sono i personaggi stessi dell'avventura.

La stessa cosa è accaduta al mondo di D&D®. A partire dalla scatola Expert si è iniziato a delineare un piccolo mondo. Poche pagine di descrizione e qualche mappa. Niente di più.

I moduli di avventura venivano ambientati in luoghi ben precisi come la città di Specularum, capitale del Granducato di Karamaikos o in qualche luogo sperduto nelle terre selvagge. Altre avventure si svolgevano negli affascinanti territori della Gilda di Minrothad o nei misteriosi possedimenti del Principato di Glantri. Alcune avventure erano semplici esplorazioni di luoghi, altre descrivevano la guerra fra gli stati del continente. Ogni volta una nuova descrizione si aggiungeva a quelle precedenti. Ma agli appassionati di D&D® questi frammenti sparsi nei moduli non sono sufficienti. I Master e i giocatori vogliono conoscere nel dettaglio dove si svolgono le loro avventure.

Ora sapete per quale motivo sono nati i moduli della serie Atlante. Ogni modulo descrive nei minimi dettagli una nazione, con le sue tradizioni, i luoghi più celebri, le leggende più affascinanti.

Questo che state leggendo è il primo della serie, dedicato al **Granducato di Karamaikos**. Si tratta di un'espansione

delle conoscenze del territorio già descritto in modo appena accennato nella scatola Expert. Scoprirete nuovi ed incredibili luoghi nei quali ambientare le vostre avventure. Apprenderete le segrete cose della vita di corte e i piccoli misteri celati nei sobborghi delle città.

Dopo questo seguiranno altri moduli di questa serie con i quali espandere il mondo di D&D®. Tutti gli Atlanti descrivono il mondo com'è oggi, esattamente mille anni dopo l'incoronazione del primo imperatore di Thyatis. In questo modo potrete utilizzare tutti i moduli insieme senza problemi temporali. Questo significa che tutte le situazioni politiche descritte in un modulo possono interagire con quelle descritte in un altro.

COME USARE IL GRANDUCATO DI KARAMEIKOS

I punti seguenti sono un'indicazione di come utilizzare il modulo Atlante, rivolta soprattutto ai Dungeon Master:

(1) Leggete l'Atlante ponendo particolare attenzione alle sezioni dedicate alla storia dei personaggi, alla storia di Karamaikos, alla politica di Karamaikos e alle comunità di Karamaikos. In fondo al modulo troverete anche utili consigli su come creare le vostre avventure, particolarmente utili se siete alle prime esperienze.

(2) Se pensate di utilizzare il Granducato di Karamaikos come luogo nel quale ambientare le vostre avventure e desiderate che i personaggi siano nativi di questa nazione, fate leggere loro il capitolo dedicato alla creazione dei personaggi.

(3) In base al livello dei vostri personaggi leggete i consigli sulla creazione delle avventure. In fondo al modulo ne trovate alcuni appositamente studiati per personaggi di livello Base, Expert, Companion e Master.

(4) A questo punto siete pronti per creare le vostre avventure. Fate in modo che siano collegate fra di loro e ambientatele in punti precisi del Granducato. In questo modo darete alle vostre partite un senso di "campagna" che sarà sicuramente gradito dai vostri giocatori.

NOTA SULLA TRADUZIONE ITALIANA

Questo Modulo è la traduzione italiana del modulo Gazetteer 1. Per potere utilizzare la serie dei moduli Atlante è sufficiente possedere la scatola Base anche se molte situazioni si adattano meglio alle regole Expert e Companion.

Per quanto riguarda le indicazioni geografiche è possibile che vi sia qualche piccola differenza con quelle indicate nella scatola Expert. In ogni caso dovete considerare la mappa contenuta in questo modulo come quella "ufficiale".

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI

Parliamo ora di ciò che Karameikos è nella realtà. Cosa significa essere nativi del Granducato e, di conseguenza, come creare un personaggio adeguato.

Se siete un Master vi consigliamo di leggere anche le descrizioni presenti nella scatola Expert, in particolari quelle riguardanti La Soglia.

IL GRANDUCATO DI KARAMEIKOS

Per prima cosa diamo un'occhiata al Granducato: la sua storia, la sua gente, le sue città e la sua geografia.

STORIA

Questa è la storia della nazione così come la conoscono i suoi abitanti.

La prima parte della storia è narrata nell'opera poetica più celebre dei Traldariani "La Ballata di Re Halav". Si tratta di un'opera estremamente antica tramandata nel tempo da molte generazioni di bardì prima di essere trascritta circa 600 anni fa.

La Ballata di Re Halav

Nella notte dei tempi le terre oggi conosciute con il nome di Karameikos erano un'immensa distesa di foreste popolate dai Traldar, popolo eletto degli Immortali e per questo autorizzato a vivere in quel paradiso.

Gli Immortali concessero ai Traldar una vita semplice e felice, fatta di pesca e di caccia, in cui la gente viveva in armonia rivolendo preghiere alle divinità.

Ma gli Immortali sapevano che la felicità dei Traldar doveva terminare. Lontano nelle terre occidentali una razza di uomini-bestia si stava preparando a marciare verso le terre orientali in cerca di bottini, schavi e luoghi più ospitali in cui vivere.

Anche gli uomini-bestia possedevano la protezione di divinità Immortali pari per potenza a quelle dei Traldariani, per cui solo lo scontro fra gli uomini e gli uomini-bestia avrebbe potuto decidere il destino delle due razze.

Gli Immortali scesero a Lavv, un piccolo villaggio Traldariano, per cercare giovani saggi a cui confidare segreti che li avrebbero aiutati a sconfiggere i nemici.

Fecero visita ad Halav Capelli-Rossi, un artigiano che costruiva coltelli in pietra e gli insegnarono la tecnica per preparare armi ed armature in bronzo. Gli insegnarono anche l'arte di forgiare le spade e la strategia militare.

Poi fecero visita a Petra, una artigiana che lavorava la ceramica, a cui insegnarono l'arte di costruire gli ai-chi, la cono-

scenza delle medicine, l'uso del tornio da vasaio, la lavorazione del lino e l'uso del telaio.

Poi fecero visita a Zirchev, un cacciatore, e gli insegnarono l'arte di addomesticare, cavalcare e combattere con i cavalli, come insegnare ai cani a combattere per il loro padrone, come muoversi in silenzio come un gatto, nuotare come un pesce e vedere come un'aquila.

Halav, Petra e Zirchev dissero alla gente di Lavv quali erano le intenzioni degli uomini-bestia. Ma il Re si mise a ridere e cercò di scacciarli. Halav, usando la sua spada di bronzo lo uccise e ne prese la corona.

Negli anni che passarono, il Re Halav, la Regina Petra e il Cacciatore Zirchev insegnarono i loro segreti alla gente di Lavv e unirono sotto il loro dominio tutti i villaggi di Traldar. I villaggi divennero grandi e potenti città e Halav divenne celebre per la sua imparzialità e sa gezza.

Poi le forze degli uomini-bestia attaccarono ad incessantionate. I Traldar nelle loro lucenti armature di bronzo si opposero all'avanzata. Le irresistibili forze degli uomini-bestia si scontrarono contro l'inalcambiabile resistenza dei Traldar e la guerra si protrasse per lunghissimo tempo. I due schieramenti persero molti guerrieri. Ogni Traldar abbatté decine di uomini-bestia prima di cadere a sua volta.

Alla fine Re Halav riuscì a trovarsi faccia a faccia con il re degli uomini-bestia in cima ad un colle. Il Re-bestia era alto il doppio, aveva la testa di un lupo e il corpo ricoperto di peli. Contro la spada donata ad Halav dagli Immortali opponeva la sua gigantesca ascia.

Questa fu la battaglia finale e si protrasse dall'alba al tramonto con i due re così affannati da essere appena in grado di sollevare le loro armi. Nella "Ballata di Re Halav" si narra che i due contendenti dimostrarono abilità e risolutezza.

Era destino che nessuno dei due potesse prevalere e così fu: entrambi perirono nello scontro sotto i colpi dell'avversario. Le due armate si fronteggiarono ancora, gli uomini-bestia ora timorosi per la perdita del loro Re e i Traldar decisi ad imbracciare le armi contro l'avanzata del nemico.

Così gli uomini-bestia lasciarono le terre dei Traldar. La Regina Petra e Zirchev presero il corpo di Halav e ritornarono a casa. Grande fu la disperazione a Lavv quando arrivarono ma, durante il rito della cremazione del corpo di Halav, gli Immortali scesero sulla terra e portarono via con lo spirito di Halav, anche quelli di Petra e di Zirchev.

I Traldar piansero a lungo la perdita del loro Re ma poi si misero a trasformare le loro terre in un potente impero.

Gli anni bui

L'epoca di Re Halav venne chiamata L'età d'oro dei Traldar e (come ben sanno tutti i cittadini di Karameikos) i Traldar non riuscirono mai più a possedere un impero così potente o a riprendersi del tutto dalle devastazioni provocate dagli uomini-bestia.

Perché? Secondo una leggenda Traldar che si era diffusa sin dall'età d'oro, quelle terre avevano bisogno del ritorno del Re - Re Halav deve ritornare a Traldar prima che questa ritorni ad essere una nazione potente.

Ad ogni modo, dopo le distruzioni che conclusero l'età d'oro, la popolazione sprofondò in un'epoca oscura da cui non si risollevò fino all'ultimo secolo.

Isolati villaggi erano sopravvissuti e le tribù vivevano ad un livello appena superiore alla sussistenza. Presto si instaurarono rapporti commerciali con le genti di Minrothad e Thyatis. I discendenti dei Traldar conosciuti come Traladara si trasformarono in mercanti, ma continuarono a dover affrontare numerosi problemi.

Nei secoli successivi all'età d'oro molti esseri malvagi si instaurarono nelle foreste e sulle montagne. Le forze del male infestavano le terre con vampiri, licanthropi e altri mostri. Oggi ogni villaggio possiede le sue leggende riguardanti rovine nelle vicinanze, occupate da principi vampiri e alcuni giovani trasformati in lupi mannari terrorizzano i villaggi. Spesso le leggende sono vere ed ogni giovane Traladara sa che esistono i vampiri e i lupi mannari.

A causa degli orribili esseri delle foreste i movimenti fra i villaggi dell'interno erano poco sicuri. Per questo motivo, mentre i villaggi sulla costa fiorivano economicamente grazie ai commerci con l'estero, solo i più coraggiosi mercanti si addentravano nel territorio Traladariano. Come risultato i villaggi dell'interno rimasero isolati e più arretrati rispetto a quelli della costa.

Durante questo periodo oscuro, bande di goblin, hobgoblin e orchi si insediavano in Traladara - di solito ad una certa distanza dalle comunità umane. Queste bande combattevano fra di loro e contro gli umani rendendo la nazione un luogo poco accogliente per chiunque.

Altre comunità più pacifiche di elfi e gnomi si insediavano in Traladara. Gli elfi occuparono le foreste nel centro della nazione, mentre gli gnomi scelsero le pendici dei monti settentrionali. Entrambe le razze instaurarono vantaggiosi commerci con le comunità umane e si unirono nella lotta contro le razze ostili.

Traladara oggi

Un secolo fa Traladara era divenuta

Informazioni per i giocatori

una ben conosciuta nazione per quanto riguarda i commerci e particolarmente nota era la città di Marilenev, la più importante, costruita nel punto in cui il fiume Volaga si getta nel mare. Qui i Traladara scambiavano proficuamente pellicce con armi, vini e altri liquori.

La maggior parte della ricchezza era concentrata sulla costa e nell'immediato entroterra. Pochi si addentravano nell'interno. I più audaci erano gli gnomi che una volta all'anno scendevano dalle colline verso Marilenev, con i loro prodotti, scortati da un ingente numero di soldati.

Fu in questo periodo che le vicine nazioni di Darokin e Thyatis iniziarono a guardare a Traladara con crescente preoccupazione. Non avendo mai subito nessun tipo di minaccia, non avevano neppure eretto linee di difesa ai confini. Ma cosa sarebbe successo se questa nazione si fosse riunita sotto un unico e potente capo o peggio ancora fosse caduta nelle mani di una potenza nemica.

L'impero di Thyatis decise di risolvere il problema inviando un contingente militare a conquistare Marilenev e rivendicando il diritto di sovranità sull'intero territorio dei Traladara. Darokin reagì ed iniziò a fortificare i suoi confini, Thyatis tuttavia fece assai poco per garantire la sicurezza di Traladara. Installò una guarnigione a Marilenev che il comandante ribattezzò *Specularum* (la Città Specchio) a causa dell'affascinante bellezza della sua baia. Nuove tasse vennero imposte su tutti gli scambi commerciali che avvenivano all'interno della città.

A parte ciò il resto del territorio venne lasciato a se stesso. Le comunità più isolate non vennero minimamente toccate dalla "conquista". I commercianti soffrirono un po' per le nuove tasse ma l'arrivo dei Thyatiani aumentò notevolmente la domanda e di conseguenza gli scambi divennero ancora più vantaggiosi.

Questa era la situazione fino a trent'anni fa. A quell'epoca il Duca Stefano Karameikos III fece un patto con l'imperatore di Thyatis: le sue terre più ricche in cambio di Traladara e una garanzia di autonomia. L'imperatore accettò la richiesta e portò via i propri ufficiali da quello che era diventato il Granducato di Karameikos.

Il Duca Stefano si diresse verso le sue nuove terre, annunciò il cambio di situazione politica e combatté vittoriosamente contro la rivolta che ne nacque. Una volta instauratosi nei suoi nuovi possedimenti iniziò a fare offerte vantaggiose ai nobili Thyatiani per riceverne aiuto nella gestione di questo territorio.

Nei primi anni i risultati buoni furono pari a quelli cattivi.

Il lato negativo fu che molti nobili

Thyatiani che avevano giurato fedeltà al Duca Stefano si dimostrarono persone senza scrupoli il cui unico interesse era quello di sottrarre terre ai Traladariani a loro esclusivo vantaggio. Il peggiore di questi fu un cugino del Duca, il Barone Ludwig "Aquila Nera" Hendriks.

Il lato positivo era costituito dallo stesso Duca che si dimostrò saggio amministratore ed utilizzò le entrate derivanti dalle tasse sui commerci per costruire strade, edificare e riunire anche i villaggi più distanti in una vera nazione. Costituì un esercito composto da Traladariani, immigrati Thyatiani e anche guarnigioni di elfi Callarii, per proteggere il Granducato. In parole povere iniziò il lungo e difficile processo di trasformazione delle terre dei Traladara composte per lo più da villaggi nemici fra di loro in una vera e propria nazione forte dei propri commerci.

Oggi il Granducato è ancora in fase di evoluzione e non è ancora divenuta una vera nazione in quanto una buona metà della popolazione è ancora separata etnicamente ed estremamente poco civile, soprattutto nell'entroterra. Tuttavia il livello di crescita è elevatissimo e la maggior parte delle nazioni del continente possiede rappresentanti a Karameikos, un segno della crescente importanza politica della nazione.

LA GENTE

La maggior parte degli umani del Granducato può essere suddivisa in due categorie: quelli di origine Traladariana e quelli di discendenza Thyatiana. Altre popolazioni sono quelle degli elfi, degli gnomi, degli umani di sangue misto, pochj nani e halfling, i selvaggi mezzuomini e i loro distanti villaggi e i commercianti che vivono abitualmente in Karameikos - e in quest'ultima categoria possono esservi rappresentanti di ogni razza di umanoidi e di ogni nazione.

I Traladariani

I Traladariani sono discendenti delle antiche tribù Traldar narrate dalla leggenda. La loro statura non è molto elevata (l'altezza media di un uomo è di circa 1,70 mentre le donne sono sotto 1,60) e di costituzione minuta. Il loro aspetto è generalmente pallido con gli occhi marroni e i capelli scuri (da castano a nero).

In generale sono estremamente superstiziosi se la superstizione può ancora essere chiamata in questo modo quando si basa su verità.

Credono molto negli arnuleti, negli eventi soprannaturali e nelle arti divinatorie (lettura della mano, dei fondi del tè, delle interiora degli animali) oltre che

negli eventi naturali che considerano segnali delle divinità. Fuori dalle città principali, la cultura non è molto diffusa. Nelle comunità rurali l'analfabetismo è la regola, ed in genere solo il chierico del villaggio è capace di leggere e scrivere. (I giocatori invece, essendo personaggi eccezionali non si devono preoccupare di ciò; se avete abbastanza punti di Intelligenza per poter leggere e scrivere, potete farlo liberamente. Se lo preferite, e considerando il vostro personaggio, potete anche essere degli analfabeti, la scelta è vostra).

Per lo più i traladariani non vedono di buon occhio i thyatiani. Li vedono come l'ultima di una serie di sventure che impedisce loro di tornare all'età d'oro. Dato che i primi thyatiani furono in maggioranza dei depredatori che rubavano terre ed averi, molti traladariani li considerano, in blocco, dei farabutti. (Se volete che il vostro personaggio la pensi diversamente, siete liberi di fare come volete). Anche se la maggioranza della popolazione è traladariana, la lingua di corte è il thyatiano. Essa è anche la lingua dei documenti ufficiali del commercio ed è, di fatto, la "lingua comune" di Karameikos. Molti dei traladariani al di sotto dei 30 anni parlano il thyatiano con un caratteristico accento che denota la loro origine traladariana.

I Thyatiani

La maggior parte dei nobili di Karameikos sono di origine thyatiana, ed anche una buona parte della popolazione è di origine thyatiana. I thyatiani tendono ad essere fisicamente più imponenti dei traladariani, gli uomini sono in media m. 1.80 e le donne m. 1.70.

I thyatiani si sono mescolati nel corso dei secoli con altre popolazioni per cui non esiste un thyatiano tipico; i capelli vanno dal biondo scuro al castano scuro, alcuni sono rossi di capelli (come il Duca); il colore degli occhi varia dal blu al marrone e nero. I thyatiani si abbronzano più dei traladariani che invece tendono a scottarsi al sole.

L'impero di Thyatis è grande e fiorentemente con potenti eserciti, forti relazioni diplomatiche con gli altri paesi, una ricca e variegata cultura come pochi paesi hanno.

Questo fa sì che i thyatiani si sentano superiori ai traladariani. Tra molti thyatiani è presente un sentimento di forte superiorità nei loro confronti dettato anche dalle, per loro, sciocche superstizioni e dalla diffusa ignoranza: un luogo comune è che chi parla il thyatiano con accento traladariano deve per forza essere uno stupido. (Anche in questo caso si tratta di un pregiudizio che non dovete

per forza imporre ad un vostro personaggio, se lo volete).

I mezzosangue

Negli ultimi 30 anni, da quando sono arrivati il Duca Stefano ed i suoi seguaci, sono nati parecchi bambini di discendenza mista Thyatiana e traladariana. La maggior parte di questi sono figli di thyatiani immigrati nel ducato, che hanno combattuto nell'esercito del Duca e che poi hanno sposato donne del luogo. Sono invece rari i figli di donne thyatiane e uomini traladariani. Un mezzosangue è generalmente più alto di un traladariano, ha normalmente capelli scuri ed occhi azzurri o chiari. Ciò che prova nei confronti dei thyatiani e traladariani dipenderà dalla maniera in cui è stato allevato, ma in genere, i mezzosangue non riconoscono alcuna superiorità all'una o all'altra parte; generalmente d'accordo con tutti e due.

Gli elfi

La maggior parte degli elfi di Karamaikos appartiene alla tribù dei Callarii, una tribù felice e operosa abile soprattutto nella navigazione dei fiumi, nel cavalcare ed allevare cavalli, nella caccia ed esperta delle foreste.

Gli elfi callarii sono sani e robusti con capelli chiarissimi (da biondi a bianchi) ed occhi azzurri. Si vestono di tuniche e vestiti di colore verde con ricami di foglie.

Gli elfi sono neutrali nei confronti degli umani in genere. Diventano grandi amici di quegli umani che si dimostrano onorevoli e gioviali; non cooperano con quegli umani che sono pretenziosi, disonorevoli o scortesii. Il Duca Stefano ha un'unità della sua guardia composta di elfi e ciò fa sì che molti elfi lo possano conoscere, e perciò gli elfi sono a lui favorevoli.

Gli gnomi

La più grande comunità di gnomi, chiamata Altomonte, si trova sulle montagne diverse miglia ad est della città di Threshold. E una comunità isolata e numerosa composta da gnomi (ed un clan di nani loro alleati); è quasi del tutto autosufficiente ma commercia proficuamente con gli umani del sud.

Gli gnomi sono ben disposti nei confronti del Duca; non condividono la bassa opinione che i thyatiani hanno dei traladariani ma apprezzano i miglioramenti che il Duca ha effettuato per favorire le comunicazioni ed il commercio nel paese.

Gli gnomi non fanno preferenze tra i thyatiani ed i traladariani.

I nani

I nani che vivono nel Gran Ducato sono membri del clan dei Fortefondo che

vivono nella comunità degli gnomi o ex emigranti spesso al servizio del Duca o di uno dei baroni. Quando devono esprimere una preferenza tra thyatiani e traladariani i nani tendono a preferire la compagnia dei thyatiani che sono persone pratiche, e non quella dei più superstiziosi traladariani.

Gli halfling

Gli halfling del Ducato sono per lo più immigrati dalle Cinque Contee attirati dal commercio di Karamaikos e vivono nel ducato lavorando come artigiani nelle comunità di umani. Vi sono molti artigiani, commercianti e tavernieri a Specularum, Kelvin e nelle comunità più piccole. Anche se non vi sono delle comunità composte solamente di halfling a Karamaikos, gli halfling hanno una loro "cultura", e molti frequentano taverne ed altri luoghi dove si trovano solamente gli halfling. Quando gli halfling devono scegliere tra thyatiani e traladariani, scelgono i secondi che considerano più romantici, espressivi ed amanti della vita rispetto ai thyatiani che essi considerano freddi e meno simpatici.

LA MAPPA

Prendete ora la mappa a colori di Karamaikos e vi faremo fare un breve giro nel Granducato.

Come vedete la maggior parte del Granducato è composta di foreste e colline con alcuni sprazzi di pianure, ed una zona paludosa.

E chiaro che la maggior parte delle comunità sono sulla costa o vicino ad un fiume. Vi sono poche comunità umane nelle foreste o lontane dalle strade di modo che la maggior parte del Granducato è una terra di nessuno, inesplorata ed indifesa.

Alcuni luoghi, in particolare i fiumi, hanno due nomi. Questo perché i colonizzatori thyatiani, avevano difficoltà a pronunciare i nomi originali e gli diedero un altro nome. Oggi, quando parla il thyatiano, la maggior parte delle persone ne dà il nome thyatiano, e quando parla traladariano, quello traladariano.

Sulla mappa, il nome thyatiano è scritto per primo, quello traladariano è tra parentesi.

Tra poco creerete dei personaggi e vorrete deciderne la provenienza. Di seguito vi è una lista delle maggiori comunità di Karamaikos, ed alcune note su di esse. Se avete bisogno di maggiori informazioni sui vari luoghi o su uno dei luoghi indicati sulla mappa ma che non vengono descritti, chiedete maggiori informazioni al Master.

Specularum

Specularum è la più grande città di Karamaikos, con una popolazione di circa 50.000 abitanti.

Sorta ad ovest del luogo dove il fiume Altosbocco si riversa nel mare, Specularum è una città commerciale, con un buon porto, ampie strutture per mercanti ed altri visitatori, e la maggior parte dei comfort della civiltà. La città è circondata dalle fertili terre del Feudo di Marilenev, e dalle terre del Barone Vorloi che confinano con il Feudo di Marilenev a sudest.

Specularum è governata (tramite delegati) dal Duca Stefano Karamaikos 111. Altre forme di potere politico si possono trovare riposte nella corporazione dei mercanti, nella chiesa, e nelle ricche famiglie come i Vorloi, i Radu ed i Torenescu.

Kelvin

Kelvin, la seconda città per popolazione, (20.000 abitanti), è sorta dove confluiscono i fiumi Ventoso, Altosbocco e Scendimonti (Waterolde, Shutturga e Volaga).

Kelvin sorse come punto di sosta carovane e come fortezza per la difesa del territorio. E un luogo cinto da alte e solide mura. All'interno vi è un largo spiazzo per le carovane ed una seconda cinta di mura dove si trova la città di Kelvin. All'interno della città si trova una terza cinta muraria che contiene la guarnigione ed il castello del barone Kelvin.

La città e le circostanti terre baroniali sono governate dal Barone Desmond Kelvin 11, figlio del fondatore della città. Il Barone Kelvin, anche se giovane, governa saggiamente, con efficienza militare ed imparzialità.

Krakatos

Krakatos è un antico villaggio in rovina dotato di una cinta di mura; alcune delle vicende della "Ballata di re Halav" si sono svolte qui, ed il luogo esercita un certo fascino sui visitatori traladariani. Non è abitato e non dovrebbe essere usato come luogo d'origine per i personaggi.

Luln

Luln, una città di circa 5.000 abitanti, è una raccogliatrice comunità di rifugiati fuggiti dalla baronia dell'Aquila Nera e da forte Destino. E situata tra gli eserciti della baronia dell'Aquila Nera e Karamaikos, ed è una comunità piccola che sopravvive a stento.

Il capo del villaggio è madama Sascia; lei sta organizzando il villaggio in una comunità più sicura, fortificandolo, e vi sono voci che stia cercando di ottenere un titolo nobiliare.

La Soglia

La Soglia è una comunità di boscaioli di

Informazioni per i giocatori

circa 5.000 abitanti. Anche se piccola, è un posto decente dove abitare e non è così rustica come altre comunità della sua distensione.

La Soglia è abilmente governata da Sheriane Halaran, barone e patriarca della chiesa.

Forte Destino

Questa città una volta chiamata Halag, fu invasa e conquistata dal Barone Ludwig von Hendriks, l'ambizioso cugino del Duca Stefano (non aveva bisogno di conquistarla, poiché gli era stata concessa come baronia, ma voleva conquistare qualcosa). È un posto deprimente ed infelice dove vive una comunità rurale di 10.000 persone, tenute sotto il giogo dell'esercito dei Barone von Hendriks.

Altomonte

Questa è una comunità prevalentemente di gnomi, dove abitano cinque clan di gnomi (5.000 circa) ed un clan di nani (circa 1.000).

Le terre dei Callarii

Gli elfi Callarii vivono nelle foreste centrali ad est ed ovest di Kelvin e nelle colline ricoperte di foreste a sud della comunità degli gnomi. Il numero preciso della popolazione elfica di Karamaikos non è noto (gli elfi non ci fanno caso e gli umani non riescono a farne una stima precisa), ma una stima approssimativa è che ve ne siano circa 7.500 in tutto il territorio, divisi in comunità di 100-200.

Villaggi minori e insediamenti

Infine, anche se qui non ne parliamo in dettaglio, vi sono centinaia di insediamenti e villaggi in tutta Karamaikos.

Vi sono diversi villaggi minori sulla mappa che non vengono qui descritti.

In più, ci sono centinaia di insediamenti lungo le strade ed i fiumi del ducato. Questi sono composti da una o due famiglie che coltivano la terra o lavorano come boscaioli, con popolazione che può oscillare tra una decina di persone e 750 abitanti.

LO SPIRITO NAZIONALE

Prima di addentrarci nella creazione dei personaggi, parliamo di ciò che significa essere un abitante di Karamaikos.

Traladariani e Thyatiani

Abbiamo prima parlato delle differenti credenze ed opinioni dei traladariani e dei colonizzatori thyatiani del Granduca-to.

Ricordatevi delle differenze quando create un personaggio - ciò vi offrirà molte opportunità.

Tenete però anche a mente che queste opinioni vengono espresse solo tra traladariani e thyatiani. Quando parlano con uno straniero gli abitanti di Karamaikos si qualificano come karamaikesi - cittadini del miglior paese del mondo.

I karamaikesi sanno che il loro paese non ha la sofisticazione di Glantri o Thyatis = e ne sono contenti. Troppa sofisticazione, dicono è sinonimo di decadenza. I combattenti di Karamaikos si considerano alla pari dei migliori combattenti di ogni altro paese.

I karamaikesi di discendenza traladariana sanno d'essere sopravvissuti al peggio di ciò che lì si poteva mandare contro, glielo diceva "Ballata di re Halav" - e che, un giorno, ritorneranno ad essere la più prospera e potente nazione della terra. Non è però un atteggiamento prepotente o arrogante, ma la tranquillità sicurezza di un popolo che sa la verità e che lavorando per essa ne attende il compimento. La maggior parte dei cittadini di origine thyatiana che sono nati in Karamaikos sono anch'essi convinti di questo destino.

Perciò essere un karamaikese è sapere d'essere parte di una nazione destinata alla grandezza. E per essere un avventuriero di karamaikos dovete, anche voi, credere che ciò che fate farà compiere questo destino.

Gli avventurieri di Karamaikos non sono degli spaccani, che paragonano tutto ciò che trovano in altre terre alla loro o che deridono gli altri, ma hanno una tranquilla, testarda certezza che nessuno sia migliore di loro.

La cerimonia del taglio

I traladariani hanno un'usanza che è un importante parte del carattere nazionale di Karamaikos.

Chiamata la cerimonia del Taglio, si sviluppò nel villaggio di Marilenev (Specularum) ed era d'uso comune qui e nel circondario nei secoli prima che Thyatis conquistasse Traladara. Da allora il miglioramento delle comunicazioni ha fatto sì che questa cerimonia si estendesse in tutto il paese. Quando arrivarono il Duca ed i colonizzatori thyatiani, essi appresero la cerimonia e la adottarono.

La cerimonia ha luogo più o meno così: Quando un giovane di Karamaikos si avvicina alla maturità, lui o i suoi genitori decidono che è giunto il momento del Taglio.

Poco dopo, durante una cena alla quale sono invitati tutti i famigliari o i capi del villaggio il giovane viene vestito con abiti da viaggio dai genitori. Il bordo del mantello viene tagliato e rimane sfacciato a simboleggiare la sua condizione: quella di un povero viaggiatore.

Da quel momento il giovane viene considerato come un amico ma non come parte della famiglia. Deve farsi autonomamente strada nella vita fino a che la famiglia decida che egli è degno di fare parte del clan. Di solito il vivere alcuni anni lontano dal clan ed il partecipare in accettabili avventure o commerciare profittevolmente è garanzia che il giovane è in grado di cavarsela da solo; quando i suoi genitori raggiungono questa conclusione, egli viene invitato ad un'altra cena durante la quale gli viene offerto un indumento che reca lo stemma o il segno del clan. Questo indica che egli fa di nuovo parte della famiglia.

Tutti i maschi tra i 14 e 19 anni (1d6+13) vengono Tagliati. (Generalmente è il giovane che si rivolge ai suoi dato che è giudicato imbarazzante che siano i genitori a farlo). Le giovani donne non vengono avvicinate dai genitori per effettuare la cerimonia, ma possono insistere che venga svolta anche per loro. L'essere Tagliati e vivere per alcuni anni lontani dalla famiglia è un buon modo, per una giovane di guadagnarsi il rispetto della famiglia.

Quando i thyatiani arrivarono a Karamaikos, videro nella cerimonia un modo per separare i degni dai fannulloni nelle loro famiglie ed adottarono l'usanza.

Un giovane Tagliato che provenga famiglia nobile non è considerato avda alcun titolo fino a che non viene invitato dalla famiglia a rientrare nei ranghi.

Il Taglio è un'usanza umana, e non viene condivisa dai semi-umani di Karamaikos.

CREARE PERSONAGGI

Se volete creare dei personaggi di Karamaikos, usate le seguenti regole. Se no, leggetele in ogni caso - esse includono alcune note e regole speciali che possono essere d'interesse ai giocatori ed al Master.

Create il vostro personaggio - con i suoi punteggi, punti ferita, soldi ed allineamento - esattamente come descritto nel regolamento base. Una lista di nomi ed alcune note sulle differenze tra i nomi traladariani e thyatiani vengono in seguito elencati, per aiutarvi.

Non usate il titolo del livello del vostro personaggio. Ad esempio se è un Mago del 1° livello - scrivete Mago 1° livello - non Medium.

A Karamaikos, ci sono solo pochi titoli - sono designazioni ufficiali elargite dalla corona, dalla chiesa o da un'altra, potente, organizzazione.

Mentre compirete delle avventure a Karamaikos non userete i titoli che usate normalmente in D&D®.

PROFILI DEI PERSONAGGI/UMANI

Ora vediamo di determinare da dove proviene il vostro personaggio – quale sia il “borgo natio” ed il livello sociale della famiglia.

Livello sociale della famiglia

Tirate i dadi percentuali (1d100) e confrontate il risultato con la tabella che segue. Ciò vi dirà il livello economico della famiglia da cui il vostro personaggio proviene.

(1d100)

- 01-30 Squattrinata
- 31-60 Modesta
- 61-75 Dignitosa
- 76-85 Benestante/Senza titoli nobiliari
- 86-95 Benestante/Con titoli nobiliari
- 96-97 Ricca/Senza titoli nobiliari
- 98-99 Ricca/Con titoli nobiliari
- 00 Famiglia Reale

La classe sociale più povera è “Squattrinata”. La schiavitù non esiste a Karamikos.

Nota importante: Quando tirate i dadi per il livello sociale della vostra famiglia, scrivete il numero che avete ottenuto; lo userete di nuovo tra poco.

IZIC DI LIVELLO SOCIALE

Squattrinata: La famiglia è poverissima. La maggior parte dei suoi membri vivono facendo umili lavori. I membri della famiglia crescono ignoranti, e lavorano tutta la vita per qualcuno. I soldi inizialmente posseduti dal vostro personaggio rappresentano l'intero patrimonio della famiglia, accumulato faticosamente, preso in prestito o anche rubato, e la famiglia spera che il personaggio riesca a diventare ricco nel corso delle sue avventure per poterli poi aiutare. La famiglia non possiede proprietà alcuna, non ha praticamente alcun tipo di bene e vive in tugurio; i famigliari vivono indossando abiti iogori, senza scarpe e non dispongono di armi migliori di un coltello od un forcone.

Modesta: La famiglia è povera. Può darsi che possieda un terreno e che vi ci abiti, ma non riesce a passarsela molto bene. I membri della famiglia fanno lavori che offrono poco guadagno. I soldi con cui un personaggio inizia rappresentano i risparmi di parecchi anni ed anche qui, la famiglia spera in una futura ricchezza per l'avventuriero. La famiglia vive in una casa molto modesta; hanno pochi vestiti e raramente hanno buone scarpe o

equipaggiamento da viaggio; il capo famiglia potrebbe avere una spada ma la maggior parte dei famigliari si dovrebbe accontentare di coltelli ed archi.

Dignitosa: La famiglia non è ricca ma non soffre per le privazioni. Può essere proprietaria dei terreni sui quali abita. Fa una vita dignitosa con occasionali periodi di prosperità o difficoltà economica. I soldi iniziali del personaggio rappresentano l'ammontare che essa dà a ciascun giovane della famiglia che si “Taglia”. Essa spera che il personaggio si dimostri degno d'essa durante gli anni di lontananza. Vive in una casa dignitosa; i membri indossano abiti (incluse le scarpe) di normale fattura, dispongono di equipaggiamento da viaggio e (spesso) di un abito per circostanze speciali; la maggior parte dei famigliari si può permettere un'arma di propria scelta.

Benestante/Senza titolo nobiliare: La famiglia è benestante. I famigliari non devono sopportare privazioni economiche. Generalmente è proprietaria del terreno su cui vive ed anche di altre terre e facilmente avrà dei domestici. Se la passa bene, normalmente commerciando o gestendo dei terreni agricoli; può anche darsi che un membro della famiglia sia un professionista d'alto livello. I soldi iniziali del personaggio rappresentano la parte che la famiglia offre a ciascun giovane che si sottopone al “Taglio”, e non rappresenta una cifra rilevante per il bilancio familiare. Essa spera che il personaggio sappia mantenere alto l'onore della famiglia durante gli anni di lontananza. Molti membri della famiglia hanno armadi forniti di ogni genere di abbigliamento e possono acquistare le armi che desiderano. (Ci non significa però che il personaggio potrà avere dei soldi iniziali extra).

Benestante/Con titolo nobiliare: Questa è la stessa che benestante/senza titoli nobiliari, eccetto che il capo famiglia ha un titolo ottenuto dal Duca Stefano o da qualche altro importante personaggio. Avrà il titolo di Lord (Milady) o Patriarca (Matriarca). Un Lord sarà il proprietario di ampi appezzamenti di terra e nelle comunità che ivi vi sorgono o svolgerà i propri compiti alla corte del Duca Stefano. Un Patriarca sarà il capo di una chiesa o un chierico itinerante di grande importanza all'interno della chiesa.

Ricca/Senza titoli nobiliari: Questo è lo stesso di Benestante/senza titoli nobiliari solo che la famiglia è ricca – ad esempio proprietaria di una compagnia di trasporti marittimi o capo di una comunità. Il Master dovrà decidere la provenienza familiare del personaggio scegliendola tra quelle in questo Atlante. Potrebbe, ad esempio, decidere che il personaggio

proviene dalla famiglia Torenescu di Specularum, un clan molto potente ma senza titoli.

Ricca/con titoli nobiliari: Questa è la stessa di ricca/senza titoli nobiliari solo che la famiglia è più numerosa ed importante. Il capo della famiglia sarà un Barone o un generale al servizio del Duca. Il Master deciderà da quale famiglia il personaggio proviene scegliendola tra i vari clan. Potrebbe ad esempio, decidere che proviene dal clan Kelvin di Kelvin o dai Vorloi di Specularum e del villaggio di Vorloi.

Famiglia reale: Il personaggio proviene dalla famiglia del Duca. Il Master deciderà quale legame il personaggio ha con il Duca. Potrebbe decidere, ad esempio, che il personaggio è il figlio maggiore del Duca, o il secondo figlio, o il nipote del Duca. Il personaggio avrà da poco subito il “Taglio” e così non potrà dipendere dalla famiglia reale per una eventuale assistenza. Se il personaggio viaggia con il proprio nome, può rischiare d'essere rapito o ucciso.

Traladariano o Thyatiano.

Ora che conosciamo il livello sociale della famiglia del vostro personaggio, possiamo determinare se la famiglia è di composizione traladariana o thyatiana. Se pensate di non conoscere abbastanza Karamikos per scegliere l'origine etnica della vostra famiglia, tirate i dadi percentuali (1d100) ed aggiungete la metà del numero che avete fatto per ottenere il livello sociale della vostra famiglia arrotondando per difetto). Per esempio se avete ottenuto 67 per il livello sociale, tirerete i dadi percentuali (1d100) ed aggiungerete 33 al totale.

Confrontate il risultato con la seguente tabella per determinare la vostra famiglia d'origine.

(1d100 più 1/2 del tiro precedente)

- 01-70 Traladariana
- 71-90 Mista
- 91+ Thyatiana

Se risultate traladariani, la vostra famiglia è in maggioranza traladariana, ed i vostri parenti prossimi sono traladariani. Se il risultato è thyatiano, la vostra famiglia è perlopiù thyatiana ed i vostri parenti prossimi thyatiani. Se il risultato è misto, la vostra famiglia è composta di elementi di entrambe le etnie; il Master deciderà la composizione esatta della vostra famiglia, ma normalmente avrete un padre thyatiano (probabilmente un ex-militare) ed una madre traladariana, con parenti di entrambi i popoli.

Se, ottenete un risultato di 00 (Famiglia Reale) siete automaticamente thyatiani.

Informazioni per i giocatori

Città natale

Infine, vediamo di determinare da dove provenite. Anche in questo caso se ritenete di non conoscere abbastanza Karamaikos, o se il vostro Master lo preferisce, potete fare nel seguente modo: nella tabella seguente tirate 1d20 ed aggiungete gli eventuali modificatori tra quelli indicati. Il risultato è il luogo d'origine del vostro personaggio.

Ricordate che se siete un personaggio della famiglia reale siete automaticamente di Specularum.

Il Master ha sempre la facoltà di scegliere l'origine del vostro personaggio, e lo farà quasi sicuramente se siete un personaggio benestante.

(Tirate 1d20, aggiungete i modificatori)

01-03 Baronia dell'Aquila Nera

04-10 Borgo (Scegliete quale)

11-13 Villaggio/città (Scegliete quale)

14-16 Kelvin

17+ Specularum

Modificatori:

Un chierico	+2
Un mago	+4
Di famiglia benestante	+2
Di famiglia ricca	+4
Di famiglia molto ricca	+6

Spiegazione della tabella

Il posto che avete ottenuto è la città di provenienza del vostro personaggio. Ecco alcune note sui risultati:

Baronia dell'Aquila Nera: Il personaggio è cresciuto nell'orrenda baronia governata dal Barone Ludwig von Hendriks. Se è di allineamento neutrale o legale, egli è scappato con successo dalla baronia al tempo del suo "taglio", ma la sua famiglia vive ancora lì. Se invece è di allineamento caotico, egli è probabilmente al servizio o parente del Barone dell'Aquila Nera.

Borgo: Il personaggio è cresciuto in uno degli innumerevoli borghi s'arsi per Karamaikos. Con il permesso del Master, egli può decidere da quale proviene.

Villaggio/città: Il personaggio è cresciuto in uno dei numerosi villaggi o in una città di Karamaikos. Con il permesso del Master, può decidere quale esso sia scegliendolo tra quelli sulla mappa.

Kelvin, Specularum: Il personaggio è cresciuto nella città in questione.

PROFILI DEI PERSONAGGI SEMI-UMANI

Le comunità semi-umane non sono così numerose e diverse come quelle umane e così è più facile tracciarne un profilo.

GLI ELFI

Livello sociale della famiglia

Anche se gli elfi hanno strutture sociali complesse il "livello sociale" non è un elemento importante della loro struttura. La professione dell'elfo, e la maniera nella quale le professioni sono tra loro collegate ed utilizzate per il bene di un clan, sono l'elemento basilare della struttura sociale elfica.

Perciò la maggior parte degli elfi di Karamaikos sono "comuni" elfi cioè elfi che fanno la propria professione: cacciatori, pescatori, esploratori ecc. Dato che alcune famiglie sono i "Signori" della comunità sono esse che coordinano le attività del clan.

Nessuno degli elfi a Karamaikos, vive in povertà o nel lusso. Per gli standard umani, tutti gli elfi sono "benestanti".

(1d100)

01-90 Comune

91-100 Signore

Etnie

Vi sono due tipi di elfi a Karamaikos.

Quelli che più normalmente si possono incontrare sono i Callarii – elfi svegli ed energici che vivono nelle foreste centrali.

Vi è un'altra comunità di elfi a Karamaikos, il clan Vyalia.

Non diamo molte informazioni su questo clan, in questa sezione, dato che quella parte di Karamaikos è quasi del tutto inesplorata.

Se vi capitasse di ottenere un personaggio Vyalia il Master vi darà delle informazioni sulla vostra comunità natale.

(1d100)

01-95 Callarii

96-100 Vyalia (Opzione del Master).

Città Natale

Siete liberi di scegliere la provenienza del vostro elfo (con l'assenso del Master). I boschi in cui sono frequenti gli elfi sono numerosi e sono segnati sulla mappa. Il vostro personaggio probabilmente sarà cresciuto in quei boschi.

Potete anche scegliere la residenza attuale del vostro personaggio. Molti guerrieri elfi hanno servito nella guardia elfica del Duca Stefano a Specularum ed ora vivono come mercenari ed avventurieri.

I NANI

Livello sociale della famiglia

I nani hanno nelle loro comunità una struttura sociale simile a quella umana. Essi però tendono ad una maggiore solidarietà che gli umani, di modo che non

esiste tra loro una classe di "Squattrinati". Tirate per il livello sociale di un nano nella seguente tabella:

(1d100)

01-30 Modesto

31-60 Benestante

61-95 Ricco

96-97 Molto ricco

98-100 Dominante

La comunità di Altomonte è composta di minatori, mercanti ed artigiani, e le fortune dei ricchi sono costruite sulla vendita di bellissimi oggetti.

Tra i nani di Altomonte, le famiglie degli apprendisti o dei soldati che proteggono la comunità tendono ad essere di livello modesto.

Le famiglie degli artigiani o minatori, ufficiali e mercanti che accompagnano l'annuale carovana di gnomi sono generalmente benestanti.

Le famiglie dei maestri artigiani sono ricche.

Le famiglie dei maestri artigiani di eccezionale abilità tendono ad essere molto ricche.

I capi famiglia maschili e femminili della famiglia Fortefondo di Altomonte possono usare il titolo di Lord e Milady.

Città natale

Tutti i nani di origine Karamaikese provenono da Altomonte. Con il permesso del Master, il vostro personaggio potrà essere originario di un'altra comunità, magari di una città abitata principalmente da umani.

Il nano avventuriero

Gli artigiani ed i mercanti di Altomonte non vedono di buon occhio che i loro figli vadano cercando avventure. Perciò un avventuriero nano non riceverà benefici economici dalla propria famiglia finché non ritorna (definitivamente) tra la sua famiglia e nella comunità.

GLI HALFLING

Livello sociale della famiglia

Tirate sulla seguente tabella per determinare lo status sociale della vostra famiglia:

(1d100)

01-20 Squattrinato

21-50 Modesto

51-95 Benestante

96-100 Ricco/senza titoli nobiliari

Città natale

Potete, con il permesso del Master, scegliere la vostra città natale.

ALTRI TRATTI CARATTERISTICI

Avete ora creato il vostro personaggio e conoscete gli aspetti principali d'esso. Eccovi alcune considerazioni finali sul vostro personaggio.

I nomi

Di seguito troverete alcune indicazioni per i nomi dei personaggi del Granducato di Karameikos.

Non siete, ovviamente, obbligati a seguirle. Essi, però, vi offrono un'indicazione su ciò che è normale per i vari umani (e non) del Ducato.

Umunilthyatiani

I personaggi di origine thyatiana tendono ad avere dei nomi reminiscenti quelli classici romani e bizantini: Varis (Varia), Alexander (Alexandra), Livius (Livia), Valerius (Valeria), Titus (Tita), Claudius (Claudia), Anastasius (Anastasia) ecc.

I loro cognomi tendono ad essere altisonanti e forti: Karameikos, Penhaligon, Korrigan ecc.

Umuniltraladariuni

I personaggi di origine traladariana hanno nomi di forte sapore orientale o centro europeo. Ad esempio:

Nomi maschili: Boris, Dimitri, Fyodor, Grygory, Ilya, Ivan, Mikhail, Pyotr, Sergei, Stephan, Yakov, Yuri.

Nomi femminili: Anya, Darya, Ecaterina, Ilyeana, Irena, Katarina, Kuzma, Magda, Misha, Petra, Sula, Zandra.

I cognomi possono essere creati aggiungendo un certo numero di suffissi a certi nomi. Tra questi suffissi vi sono: "os", "ov", "ev", "evich", "escu" ecc. Esempio: Ivan diventa Ivanov; Dmitri diventa Dmitros.

Elfi

Gli elfi karameikesi hanno generalmente solo il nome, un **qualcosa** di lirico ed unico. Ad esempio (Maschili) Thalaric, Allandros, (Femminili) Sythandria, Stellara.

Nani

I nomi dei nani hanno un suono duro e pesante. I cognomi derivano da atti compiuti in battaglia o da particolari abilità.

Esempi sono: (maschili) Thoric, Bol-dar, (femminili) Friya, Brunna.

Esempi di cognomi: Rompiscudo, Gambadiferro.

Halfling

I nomi degli halfling sono uguali ai nostri.

I cognomi hanno delle sillabe speciali e

descrivono le caratteristiche o la professione della famiglia.

Un esempio otrebbe essere Gigi Grantavola (una Famiglia di buone forchette) o Anna Fortemonte (una famiglia con una casa ben difesa situata su di una collina).

La magia

Karameikos non è all'avanguardia per quanto riguarda la magia. Tenete a mente che molti incantesimi di D&D®, soprattutto quelli di alto livello, non sono comunemente noti. Ad un **certo** punto il vostro **mago** non sarà più in grado di imparare dagli istruttori di magia di Karameikos; a quel punto tutti gli incantesimi dovranno essere imparati da pergamene e da altri avventurieri conosciuti durante il gioco.

Gli incantesimi conosciuti dalla corporazione dei maghi di Specularum sono:

Primo livello: Tutti,

Secondo livello: Tutti

Terzo livello: Tutti

Quarto livello: *autometamorfosi, charme, confusione, crescita dei vegetali, muro di fuoco, occhio dello stregone, scaccia malediziani.*

Quinto livello: *blocca mostri, dissoluzione, giara magica, muro di pietra, passa pareti, telecinesi.*

Sesto livello: *abbassamento dell'acqua, barriera anti magia, segugio invisibile, terre mobili.*

Settimo livello: *charme delle piante, invisibilità multipla, parola incapacitante.*

Ottavo livello: Nessuno

Nono livello: Nessuno

Nota: I chierici non hanno queste limitazioni; i loro incantesimi vengono insegnati dagli immortali. Il Master può impedire che un chierico venga a conoscenza di un determinato incantesimo adducendo il motivo che l'immortale non l'ha voluto rivelare.

Se il vostro personaggio vuole un incantesimo non segnato qui sopra, dovrà rivolgersi al di fuori della corporazione dei maghi.

Le lingue

Queste sono le lingue conosciute dalle speci intelligenti di Karameikos:

Lingue umane

Thyatiano (la lingua comune)

Traladariano

Lingue umane straniere

Linguaggi d'allineamento

Legale

Neutrale

Caotico

Lingue Semi-umane

Elfico (dialetti callarii e vyalia)

Gnomesco (dialetto di Altomonte)

Informazioni per i giocatori

Nanesco (dialetto di Fortefondo)
Gnol
Goblin
Hobgolin
Orchesco
Foletti

I personaggi sono liberi di scegliere il thyatiano, traladariano ed il loro linguaggio d'allineamento, oltre all'elfico ed allo gnomesco. Un personaggio può conoscere uno degli altri linguaggi solo con il permesso del Master e deve offrire una valida spiegazione per essa.

ABILITÀ SPECIALI

Se il Master l'ha desiderata, può permettere ai personaggi di avere determinate abilità che non siano direttamente correlate al combattimento, al furto o alla magia. Questa è una opzione aggiuntiva nella vostra campagna di D&D®, e se il Master non le vuole usare, queste regole non vengono adoperate.

ABILITÀ SPECIALI INIZIALI

Un personaggio principiante (primo livello) dispone di quattro abilità speciali.

Un principiante avrà più abilità se è particolarmente intelligente così come un personaggio conosce più lingue se è intelligente. Se ha una intelligenza di 13-15, ha una abilità extra (per un totale di cinque). Se ha un'intelligenza di 16-17 ne ha due in più (per un totale di sei). Se ha un'intelligenza di 18, ne conosce tre in più (per un totale di sette).

COME USARE LE ABILITÀ

Ogni abilità speciale è basata su una delle caratteristiche del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma).

Quando le circostanze lo richiedono il Master chiede, o permette, al giocatore di tirare un dado a venti facce (1d20) sulla abilità in questione. Se il tiro risulta essere uguale o inferiore alla abilità egli ha avuto successo. Un tiro di 20 fallisce sempre.

Esempio: Roderick ha la abilità di cavalcare. Subisce un colpo fortissimo da una lancia mentre sta cavalcando. Il Master decide che egli debba tirare sulla sua abilità di cavalcare o cadere da cavallo. La Destrezza di Roderick è 12. Tira 1d20 ed ottiene 13. Ha fallito e così cade da cavallo.

Informazioni per i giocatori

MIGLIORARE LE ABILITÀ

Se lo desiderate potete far sì che i vostri punteggi per le varie abilità siano più elevati della caratteristica su cui si basano.

Ad esempio, potreste volere che il vostro personaggio sia un cantastorie molto bravo e che il suo livello specifico come cantastorie sia più elevato del suo carisma. Per fare ciò potete "scambiare" un'altra scelta di abilità speciale per migliorare la abilità come cantastorie. Per ogni conoscenza addizionale a cui rinunciate avrete un +1 al tiro di dado per quell'abilità.

Esempio: Misha, Saggezza 13, desidera essere una domatrice di cavalli di elevato livello. Avrebbe diritto a quattro abilità speciale come tutti i personaggi principianti di media intelligenza. Sceglie d'essere una Domatrice di cavalli il che fa sì che il suo livello in quella conoscenza sia pari alla sua saggezza, che è 13. Decide di scambiare due delle sue abilità speciale per avere una maggiore abilità nell'addestrare i cavalli, il che le dà un +2 permanente su questa abilità. Il suo livello, come domatrice, è ora 15 ed ora può scegliere un'altra abilità.

NUOVE ABILITÀ

Con il passare del tempo, il vostro personaggio può acquisire nuove abilità o migliorare quelle che già possiede.

Tutti i personaggi ottengono una nuova abilità per ogni quattro livelli d'esperienza. Perciò ottengono le loro prime abilità al primo livello, poi una nuova abilità al quinto livello, un'altra ancora al livello nove, poi al tredici e così via.

Ogni nuova abilità può essere usata per aumentare una già posseduta o per ottenerne una nuova.

ALCUNI ESEMPI

Di seguito troverete alcune abilità appropriate ad una campagna fantasy. Non è certo una lista definitiva; i giocatori ed il Master possono aggiungere ciò che ritengono opportuno.

Quando una abilità viene aggiunta alla lista il Master decide a quale caratteristica essa si debba riferire.

I giocatori devono essere incoraggiati a pensare quali abilità il loro personaggio potrebbe avere accumulato in base alle sue origini, al suo lavoro, educazione ecc.

Abilità legate alla classe del personaggio, come l'abilità di forzare le serrature per il ladro, non sono incluse nella

seguente lista; dovete per forza essere un ladro per avere quel tipo di abilità. Il sapere leggere e scrivere, che è dato a chiunque abbia sufficiente intelligenza, non è incluso nella lista, ma può essere aggiunto se il Master lo desidera; se viene inserita questa abilità nella lista, chiunque la può imparare, ma nessuno la ottiene gratis, non importa quale sia la sua intelligenza.

Intelligenza

Artigianato (è un tipo di professione, a scelta: esempi sono il maniscalco, l'armaiolo, il gioielliere, il fabbricante d'archi ecc.)

Conoscenza (un campo di studio, a scelta tra cui: storia, conoscenza di altre culture, conoscenza di altre terre, tattiche militari)

Lavoro (un tipo di professione manuale: boscaiolo, agricoltore, muratore, marinaio)

Professione (un tipo di lavoro più intellettuale: cuoco, infermiere ecc.)

Scienza (una branca della scienza, a scelta: il master può non permettere, se lo vuole, scelte quali l'alchimia e l'uso dei veleni).

Sopravvivenza (in un tipo di terreno)
Cercare tracce

Saggezza

Domatore di animali (un tipo di animale a scelta)

Conoscitore delle leggi e dei codici
Insegnante

Destrezza

Giocatore d'azzardo

Pellettiere

Ballerino

Saper cavalcare (un tipo di animale, a scelta; può cavalcare altri animali con modificatore -4)

Carisma

Recitare (sul palcoscenico)

Contrattare

Suonare (un tipo di strumenti, a scelta: ad esempio, strumenti a corda, a percussione ecc.)

Persuasione

Cantare

Cantastorie

Scelta appropriata delle abilità

Il Master ha il diritto di insistere che le vostre abilità iniziali siano appropriate al vostro personaggio ed alla sua origine.

Ad esempio, se il vostro personaggio viene da un borgo traladariano, è possibile che abbia imparato a giocare d'azzardo da uno zio avventuriero o la storia da una nonna sapiente.

Ma il Master può insistere perché altre abilità siano direttamente collegate al luogo d'origine. Per un traladariano di un borgo potrebbero essere: domatore di cavalli, agricoltore e seguire le tracce.

Vi consigliamo di far ottenere il "cavalcare" come abilità per tutti gli avventurieri. Senza il "cavalcare", potrete sempre stare in sella ad un cavallo, ma se vi fossero dei problemi il cavallo farà ciò che vorrà con il risultato che potreste trovarvi per terra molto rapidamente.

LE ABILITÀ E LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Segnate le vostre abilità sulla scheda nel seguente modo:

Trovate uno spazio libero sulla scheda: Scrivete "Numero di abilità:" e lasciate un po' di spazio.

Segnate le abilità di partenza nello spazio vuoto. Sotto la linea, registrate le abilità che acquistate. Scrivetene il nome, la caratteristica da cui dipende, se avete dei modificatori permanenti relativa ad essa ed il punteggio.

Esempio: Allura, una donna thyatiana (F8, 113, S10, D12, Coll, Ca16), una principessa, ha una intelligenza di 13; ottiene perciò una abilità supplementare. O aver fatto le proprie scelte la sua scheda sarà:

Numero di abilità: 5

Cavalcare(Ds) :	12
Cantare(Ca) :	16
Suonare(strumenti a corda)(Ca)	16
Cantastorie(Ca)	16
Cultura(Leggende)(I)	13

Come potete vedere, ha scelto di puntare sul suo alto carisma ed ha acquisito delle abilità da bardo. Potrebbero essere di poca utilità in una situazione di combattimento, ma possono essere di grande utilità in quelle situazioni nelle quali i giocatori tentano di convincere o divertire altri personaggi o mostri.

LE ABILITÀ ED IL MASTER

È responsabilità del Master che i giocatori non abusino delle loro abilità, ottenendo risultati inappropriati. E altresì responsabilità del Master premiare i giocatori che sfruttano con sagacia le loro abilità durante l'avventura.

Chi decide

È il Master che decide quando un gio-

catore può effettuare un tiro sulla propria abilità ed è sempre lui che ne decide gli effetti.

Esempio: Un Personaggio vuole usare la propria persuasione per convertire un signore dei vampiri da caotico a legale, convincerlo a lasciarlo fuggire assieme ai suoi compagni e interrompere ogni azione ostile. Il master può ignorare totalmente questa sciocca richiesta, o, al limite, permettere al personaggio di usare la propria persuasione per far sì che il vampiro li lasci vivere ancora un giorno cost che possano vederne dispiegare i suoi piani malvagi.

Quando si effettuano i tiri

Il master non dovrebbe permettere ai giocatori di tirare in continuazione, ma solo nei momenti critici della partita.

Esempio: un personaggio sta seguendo le tracce di un gruppo di armati. Il master non dovrebbe fargli tirare i dadi ogni 30 metri. Dovrebbe farlo tirare quando il gruppo passa in un luogo in grado di confondere come attraverso un fiume, o su un terreno roccioso.

Esempio: un personaggio cerca di usare la propria abilità nel fabbricare archi per costruirne uno. Il personaggio dovrebbe tirare una volta sola. Se il tiro ha successo allora potrà costruirlo. Il master potrà dare al giocatore dei modificatori positivi se il personaggio si trova nel suo negozio o ha accesso a buoni materiali; il master può anche imporre dei bonus negativi, se il personaggio ha fretta, non ha gli attrezzi giusti ecc.

Modificatori positivi e negativi

Quando il personaggio deve usare una propria abilità, il master può assegnargli dei modificatori positivi o negativi per facilitare o meno il tiro di dei dadi. Questi modificatori si basano sulle circostanze.

Esempio: Roderick è caduto da cavallo. Vuole rimontare sul cavallo che gli sta per passare davanti a tutta velocità. Essendo un'azione particolarmente difficile, il master decide di assegnare un modificatore di -2. Il tiro di Roderick, normalmente di 13 diventa 11: il

13 della destrezza meno il modificatore. Roderick tira un dado da 20 ed ottiene 12. Anche se normalmente sarebbe sufficiente, in questo caso essendo il risultato minimo 11 Roderick fallisce.

Esempio: Grygo y sta seguendo le tracce di un certo animale che è passato nella zona. L'animale lascia delle tracce cost particolari che il master decide di concedere un modificatore positivo alle sue possibilità di seguire le tracce. Normalmente il tiro dovrebbe essere uguale o inferiore a 10 ma in questo caso il master ha concesso un +1; Grygo ottiene un undici che in questo caso indica un successo. Se non avesse avuto il modificatore favorevole il tentativo sarebbe fallito.

L'uso del tempo

Il master deve decidere quanto tempo debba trascorrere mentre il giocatore effettua il suo tentativo. Il tempo occorrente per cercare una traccia su di un certo terreno potrebbe, ad esempio, essere di circa 30 secondi, mentre per fabbricare un buon arco ci si potrebbe mettere anche parecchi giorni mentre il tempo necessario per riconoscere una nave potrebbe essere di una frazione di secondo.

Altri usi per le abilità

Il master deve anche permettere o negare ai giocatori di usarle in determinati modi. Ad esempio, un personaggio capace di costruire archi non dovrebbe poterne costruire per tutto il gruppo. Il master potrebbe decidere che essi possano acquistare quel tipo di equipaggiamento per la metà dei soldi che costerebbe altrove; ma che il costruttore debba perdere una parte dell'avventura a costruire archi mentre il gruppo prosegue le proprie scorribande.

Il master può usare queste abilità come esche per attirare i personaggi nelle avventure, specialmente se il personaggio ha un talento particolare o poco comune (come la conoscenza dei goblin, o una conoscenza delle tattiche militari). I per-

sonaggi non-giocatori potrebbero assoldare o consultare i giocatori proprio per queste loro conoscenze.

Note finali

In genere vi sono due cose di cui il master si dovrebbe ricordare nell'uso delle abilità.

In primo luogo, molte delle abilità vanno usate solo nei confronti dei personaggi non giocatori. Un giocatore non ne può convincere un altro con un tiro di dado relativo alla persuasione.

Secondariamente, il master non dovrebbe permettere ad un giocatore di abusare, delle proprie abilità, e ottenere dei risultati assurdi e dovrebbe ignorare o addirittura penalizzare quei giocatori che dovessero insistere in tale atteggiamento, per contro dovrebbe premiare quei giocatori che usano le proprie abilità in maniera adeguata (facendo, ad esempio, sì che i loro piani si attuino più facilmente ecc.).

LE CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI

A questo punto avrete creato il vostro personaggio da cima a fondo. Conoscete la sua professione, le sue abilità e livello sociale e, le sue conoscenze.

Ora tocca al master agire. Egli dovrebbe vagliare attentamente i personaggi. Creerà dei PNG che i PG conoscono - famigliari, amici e nemici, datori di lavoro, ecc.; troverà il modo di riunire i PG in un gruppo; e porterà il gruppo sulle strade dell'avventura. Determinate se la famiglia è di composizione traladariana o thyatiana. Se pensate di non conoscere abbastanza Karamaikos per scegliere l'origine etnica della vostra famiglia, tirate i dadi percentuali (1d100) ed aggiungete la metà del numero che avete fatto per ottenere il livello sociale della vostra famiglia arrotondando per difetto.

LA STORIA DI KARAMEIKOS

Questa è la storia del Granducato di Karameikos. Il Granducato, la cui classe dominante proviene in maggioranza dall'impero thyatiano, segue il calendario di Thyatis; ciò significa che gli eventi vengono datati a partire dalla prima incoronazione di un imperatore di Thyatis. Tutte le date vengono precedute da "DI" (Dopo l'Incoronazione, cioè l'era moderna) o "PI" (Prima dell'Incoronazione).

LA STORIA ANTICA COME LA CONOSCONO I PERSONAGGI

La regione che ora viene chiamata Karameikos era una volta la patria dei Traldar, una stirpe di umani. I Traldar erano tarchiati, di carnagione olivastrea, e non erano conosciuti da altre stirpi di umani.

Recenti scavi archeologici hanno rilevato che negli insediamenti più antichi, i Traldar si basavano quasi esclusivamente sulla caccia e la pesca per la loro sopravvivenza. Costruivano le loro armi con la pietra o con il legno, fabbricavano canoe, e conducevano una vita modesta.

Poi, a quanto hanno capito gli esperti, la loro civiltà ebbe un'improvvisa impennata. Quasi dall'oggi al domani, i Traldar si misero a costruire armi ed armature di bronzo e strade che collegassero i vari villaggi attraverso i boschi del loro territorio facendo sì che i vari insediamenti formassero una struttura economica di un certo rilievo.

Secondo la leggenda, gli immortali crearono il mondo da una massa caotica ed informe, poi crearono gli uomini e gli animali, e lasciarono che gli uomini vivessero per molti anni nell'ignoranza, con misere case, attrezzi scadenti e deboli armi. Poi, come avete letto nel resoconto della "Ballata di Halav" nel capitolo precedente, essi diedero ai Traldar la conoscenza necessaria per lavorare lo stagno ed il rame ed ottenerne il bronzo, quella per lavorare la grezza lana e per creare il vasellame di coccio e l'uso di altri numerosi attrezzi.

La "Ballata di Halav" narra di una società Traldar molto simile a quella scoperta dagli archeologi. I re Traldar governavano vaste comunità residenti nelle foreste, commerciavano alacrememente, usavano armi ed armature di scintillante bronzo.

Secondo la ballata, un'orda di feroci uomini-bestia si riversò su Traldar, decisa a sterminarne gli abitanti ed a occupar-

ne le terre. I combattimenti furono sanguinosi; alla fine molti dei 'i' raidare degli uomini-bestia perirono; re Halav ed il re degli uomini-bestia si uccisero l'un l'altro; gli invasori sopravvissuti lasciarono le terre dei Traldar mentre gli uomini che restarono ricostruirono le loro case e cercarono di far tornare nuovamente prosperi i loro villaggi.

Secondo gli studiosi, la leggenda è basata su verità storiche. I dipinti sui cocci ritrovati, e le decorazioni incise sulle spade mostrano degli umanoidi di forma animalesca che combattono con gli uomini. Gli archeologi ritengono che gli uomini bestia fossero in realtà delle tribù di gnoll venute dal lontano ovest, anche se molti dipinti raffigurano dei semi-umani dalle teste di cane o di lupo.

LA STORIA ANTICA COME LA CONOSCE IL MASTER

Le antiche leggende di Traldar non sono, in molti punti, lontane dalla realtà, ma a volte ne differiscono sostanzialmente.

Prima della storia scritta, una razza umana colonizzò le foreste costiere nella zona ora conosciuta come Karameikos. Erano i Traldar, una stirpe collegata al misterioso popolo di Nithian che, un tempo, occupava una fertile valle nella parte orientale del continente. I Traldar emigrarono ad ovest verso il 1500 PI, all'inizio dell'età dell'oro della cultura di Nithian; essi erano pionieri intenti alla colonizzazione.

Le condizioni climatiche della zona, ancora influenzate dall'era glaciale durata 500 anni, obbligarono i Traldar a lottare per sopravvivere. Passati 100 anni dal loro arrivo in quei luoghi i Traldar persero ogni contatto con le terre di Nithian. La vita dei Traldar divenne una lotta giornaliera per la sopravvivenza.

Lasciati soli, i Traldar si sarebbero probabilmente ridotti a vivere in tuguri, con usanze e linguaggio praticamente inalterati, fino ad oggi. Ma le loro terre non erano troppo distanti da quelle di una fiorente civiltà non-umana, quella Hutaaka.

Hutaaka è una montagna della catena delle Cime Nere situata nel nord del Granducato, ed in quel periodo era abitata da una pacifica e colta razza di umanoidi dalla testa a forma di sciacallo. Essi veneravano una misteriosa divinità chiamata Pflarr. I loro principali interessi erano religiosi ed artistici; non erano una razza che amasse molto lavorare. Gli

esploratori di Hutaaka scoprirono le comunità dei Traidar ed iniziarono una pacifica serie di scambi con esse, portando i loro oggetti ed insegnando la loro tecnologia, in cambio di schiavi e braccianti. Col tempo, gli Hutaaka iniziarono a dominare i Traidar, che erano abbagliati dalle loro grandi conoscenze tecniche e dalla grande saggezza che essi dimostravano.

Questa serie di fortunate circostanze non mutò per un periodo di 500 anni.

Verso il 1000 PI, un'enorme invasione di gnoll, dilagò nei territori dei Traldar in cerca di terre e bottino. L'alto sacerdote di Hutaaka, richiamò tutti i suoi che abitavano in quelle terre. Ordinò anche che essi portassero con sé ogni traccia della loro civiltà; nel frattempo gli Hutaaka infusero negli uomini il feryore della lotta contro gli invasori. In breve, essi permisero agli umani di difenderli mentre loro se la svignavano.

Nella valle di Hutaaka, senza le risorse delle fertili terre del sud e del commercio, la vita divenne più difficile - per i Traldar. I governanti Hutaaka continuavano a vivere le loro vite di contemplazione mentre i loro seguaci umani lavoravano sempre di più e vivevano sempre meno.

Dopo diversi secoli di costante declino, nel 100 PI circa, la situazione sfociò in una rivolta dei Traldar, che si liberarono dei loro odiati padroni Hutaaka.

Nelle terre esterne i Traldar combatterono gli invasori gnoll con ogni mezzo, incluse le armi fornite dagli Hutaaka e sfruttando la loro maggiore conoscenza delle foreste. Come narra la leggenda, i combattimenti furono assai cruenti e durarono anni. Halav, Petra e Zirchev esistettero realmente. Halav era il re di Lavy, un villaggio fortificato che si trovava dove ora sorge Kelvin; Petra era la regina della comunità di Krakatos, resa vedova all'inizio delle guerre contro gli gnoll; Zirchev era un uomo di straordinaria intelligenza che era stato educato dagli Hutaaka (questo forse il motivo per cui leggende posteriori lo descrivono con un aspetto bestiale). Questi tre unendo le proprie forze tennero a bada le invasioni degli gnoll lungo il fiume Volaga. Alla fine, proprio come raccontano le leggende, gli gnoll si ritirarono ed i Traldar sopravvissuti furono lasciati in pace.

GLI ANNI BUI DI TRALDAR

Negli anni successivi alla ritirata degli **gnoll**, le storie su gnoll e hutaaka si **confusero**. Gli gnoll erano bestie umanoidi **che** avevano invaso ed ucciso; gli hutaaka **erano** umanoidi dalla testa di bestia che **avevano** abbandonato i Traldar nell'ora del pericolo. Entrambi furono disprezzati **dai** Traldar e furono alla fine considerati **nelle** leggende come un'unica razza di uomini-bestia.

Dopo che gli gnoll ebbero lasciato il **paese** dei Traldar le comunità umane sopravvisse tornarono a vivere come i propri antenati. La loro forza economica e militare si deteriorò; le loro strade divennero inutilizzate; tre quarti delle comunità erano state distrutte dalle **invasioni**. Quelle rimaste pensavano solo alla **loro** sopravvivenza.

Non dimenticarono mai i segreti tramandatigli dagli Hutaaka – come forgiare il ferro e usare il telaio e così rimasero sempre un gradino più in alto dei propri progenitori.

Non dimenticarono mai la gloria del **loro** leggendario passato, quando il valoroso re Halav e le sue migliaia di guerrieri **bardati** di bronzo avevano ricacciato le orde degli uomini-bestia; essi ricordarono questo periodo come l'età dell'oro che avevano perduto e che avrebbero, in futuro, ricostruito.

TRALADARA

Mentre gli insediamenti degli hutaaka, andavano in rovina, quelli degli umani si tramutavano in prosperosi villaggi. Perlopiù essi commerciavano e combattevano tra di loro; i discendenti dei Traldar divennero una razza abbastanza isolata. Essi ora si chiamavano Traladariani; le influenze hutaaka ed il passare dei secoli avevano modificato gli usi e costumi di questi Traldar.

Col passare del tempo la situazione dei Traladariani migliorò. Commercianti venuti da Thyatis e Minrothad facevano ora una spola regolare nei villaggi della costa migliorandone sensibilmente l'economia. I Traladariani non si unirono mai in un'unica nazione, ma rimasero un gruppo di villaggi indipendenti che, a seconda del momento si combattevano o festeggiavano assieme qualche ricorrenza; si sarebbero riuniti solo per espellere un invasore ma non avevano un governo centrale, e nessun re Halav li riuniva.

In questo periodo, alcune tribù di

semi-umani iniziarono ad insediarsi in territorio traladariano, in zone non frequentate da umani. I gruppi più importanti furono i laboriosi gnomi di Alto-monte che occuparono le colline del nord ed i colonizzatori elfi della tribù dei Callarii provenienti da Alfheim, che si insediarono nelle profondità della foresta centrale di Traladara. Queste popolazioni di semi-umani si insediarono pacificamente e intrapresero proficui commerci con gli umani. Altre tribù di semi-umani, inclusi goblin, hobgoblin ed orchetti, occuparono con violenza alcuni tratti di terra. Il commercio non portò solo prosperità. Esso portò anche il male, sotto forma di uomini afflitti da vampirismo e licanthropia. Traladara, una terra ricca di foreste e di isolate comunità rurali, divenne un rifugio ideale per un vampiro od un licanthropo che aggrediva carovane o paesi; così, con il passare degli anni, le foreste più isolate ed i remoti villaggi furono teatro di orrori e violenza.

Un villaggio alla foce del fiume Volaga (chiamato ora Altosbocco dagli abitanti di origine thyatiana), Marilenev, divenne un fiorente centro di commerci, grazie alla sua magnifica baia soprannominata "Il porto dello specchio" da coloro che lo frequentavano.

Già un secolo fa, Marilenev era una fiorente città commerciale abitata da 500 persone.

In seguito, l'impero di Thyatis, per preservarvi i propri interessi imperiali, la occupò e dichiarò che tutta Traladara era diventata protettorato dell'impero.

Marilenev fu ribattezzata Specularum ("La città dello specchio"), vi si costruì attorno un muro ed un contingente di soldati thyatiani vi si installò, ma, oltre a ciò, ben poco cambiò dell'aspetto cittadino. Il commercio continuò come prima, le famiglie proprietarie di beni a Specularum non subirono alcuna espropriazione, e non vi furono né crudeltà né tasse tali da spingere alla rivolta.

STEFANO KARAMEIKOS I11

La storia moderna di Karameikos inizia circa 30 anni fa, nell'impero di Thyatis. Stefano Karameikos I11 nato nel 948, era erede del piccolo ma ricco Granducato di Machetos.

Sua madre morì quando lui aveva appena nove anni, suo padre quando ne aveva venti. Fu allora che divenne Duca. Era stato ufficiale della cavalleria di

Thyatis per tre anni e aveva partecipato ancor prima, ad avventure ed imprese eroiche. Era grande amico dell'imperatore di Thyatis. Il suo futuro sembrava prevedibile: anni di servizio nell'esercito di Thyatis con alcune occasionali avventure, poi il ritiro ed un saggio governo del Granducato, quindi un ruolo come consigliere dell'imperatore.

Ma Karameikos non era soddisfatto di questo destino. Voleva governare un territorio plasmato con le sue stesse mani e formato a sua immagine – il che non corrispondeva né al suo Granducato e neanche all'impero del suo amico imperatore. Decise allora di fare un'offerta all'imperatore. Avrebbe scambiato la maggior parte delle sue terre ancestrali per la regione di Traladara – ed una garanzia di autonomia.

Era una proposta attraente. Traladara era potenzialmente molto ricca, ma ci sarebbe voluto più tempo e sforzi di quanto l'imperatore si potesse permettere. Mentre invece le terre dei Karameikos erano ricche e prosperose. L'imperatore e Karameikos si accordarono e ritennero ciascuno di aver fatto un buon affare. Karameikos cedette le sue terre ereditarie all'imperatore. Le poche rimaste le vendette per acquistare navi e rifornimenti che gli sarebbero serviti per governare la nuova regione.

L'imperatore, a sua volta, riconobbe Traladara come Granducato di Karameikos, una regione sovrana sottoposta al dominio di Stefano Karameikos I11.

Entrambi i governanti firmarono un patto di eterna fedeltà e mutuo soccorso in caso di invasione e l'accordo fu concluso.

Può sembrare curioso agli studiosi di oggi che Karameikos preferisse il titolo di Duca a quello di Re, ma aveva dei buoni motivi.

Innanzitutto c'era il fatto che definendo Karameikos un Granducato, il Duca Stefano dava l'impressione alle nazioni circostanti che esso fosse in qualche modo legato all'impero e protetto da esso. Questo fatto era di enorme importanza per prevenire invasioni. Anche se vi furono pubblici annunci sull'autonomia del Granducato ed anche se l'imperatore mandò un ambasciatore e ritirò i suoi esattori delle imposte, l'impressione generale, durante i primi anni, fu che non si trattasse che di un'altro Granducato di Thyatis.

La storia di Karameikos

L'INSEDIAMENTO NEL GRANDUCATO

Subito dopo che l'accordo divenne legge, il Duca Stefano salpò verso il suo nuovo Granducato, arrivando a Specularum due settimane dopo. Non essendo uno sciocco, annunciò per prima cosa gli ordini dell'imperatore alla guarnigione della città ed in seguito radunò gli esponenti più in vista della città per annunciare le novità.

Le potenti famiglie traladariane di Specularum videro nel cambio di governo un'opportunità per ristabilire l'indipendenza traladariana. Se fossero riusciti ad eliminare il Duca, che era ancora molto vulnerabile, forse sarebbero riusciti a rendere poco vantaggioso, per gli avvenuti thyatiani, una nuova occupazione del territorio. Purtroppo per loro il clan di Marilenev scatenò prematuramente una rivolta armata che venne soffocata dal Duca e dalla sua guarnigione. La maggior parte degli uomini di Marilenev morirono nell'attacco. Da quel momento in poi, gli occhi del Duca furono sempre puntati sulle altre, potenti, famiglie ed in special modo sui Radu e sui Torenescu.

Vi fu una seconda rivolta contro il Duca, un assalto compiuto da assassini incappucciati che riuscirono ad arrivare fino alla sua stanza da letto, ma Stefano si svegliò in tempo ed afferrata un'arma riuscì ad uccidere gli attaccanti. Egli non scoprì mai chi li avesse mandati, anche se i sospetti naturalmente si concentrarono sulle più ricche famiglie traladariane. I clan traladariani, non riuscendo né ad uccidere né a rovesciare il Duca, lentamente iniziarono a prestare giuramento di obbedienza nei suoi confronti. Passarono ad altre forme di lotta politica e cominciarono a frapportogli degli ostacoli nei campi economico e mercantile. Intanto il Duca, iniziò ad attirare dei giovani ed ambiziosi nobili da Thyatis. Egli concentrò i suoi sforzi nell'attrarre i figli e le figlie della nobiltà thyatiana: in special modo coloro che non avrebbero ereditato le terre paterne. Molti accorsero, sia nobili che mercanti e gente comune; a volte arrivarono da soli, altre volte portandosi dietro intere famiglie.

Personaggi di spicco tra questi nuovi arrivi furono:

Ludwig von Hendriks, il cugino del Duca Stefano, un personaggio aggressivo quanto plateale che ottenne il titolo di Barone e delle terre nella parte occidentale del Granducato;

Philip Vorloi, un abile mercante che diede un grosso aiuto economico al Duca

e ricevette il titolo di Barone unitamente a delle terre ad ovest del feudo di Marilenev;

Sherlane Halaran, un chierico della nobiltà che ricevette il titolo di Barone e delle terre nella lussureggiante foresta nel nord del Granducato;

Desmond Kelvin, un ufficiale e gentiluomo che fu di cruciale importanza a Karameikos durante la ribellione a Marilenev e che, per questo, ricevette il rango di Barone e le terre a nord di Specularum, dove il fiume Altomonte (Volaga) si biforca.

LA CRESCITA DI KARAMEIKOS

Il Duca Stefano passò anni difficili a Specularum dopo il suo arrivo, dato che dovette spendere gran parte delle proprie entrate per mantenere l'esercito e per costruire strade che attraversassero il Granducato.

Mentre faceva ciò, gli immigranti thyatiani si sparsero da Specularum in tutto il territorio, fondando insediamenti, occupando villaggi, e spesso scontrandosi con i traladariani; usarono anche documenti falsi per impadronirsi illegalmente delle terre. Il Duca Stefano, nell'esuberanza giovanile di voler consolidare il suo dominio sul Granducato, e di voler portare avanti un processo di civilizzazione, non fu attento come forse avrebbe dovuto essere, nel reprimere questi abusi, di modo che si creò molto risentimento nei suoi confronti ed in quello dei suoi seguaci.

Non tutte le situazioni che si vennero a creare furono violente o crearono antagonismo. Il Barone Sherlane divenne signore del villaggio di Threshold e governò tutti, Thyatiani e Traladariani, con saggezza e giustizia. Desmond Kelvin creò un nuovo insediamento e gli diede il proprio nome; poiché non aveva occupato terre altrui e governò con piglio severo ma giusto, mantenendo l'ordine tra i suoi soldati, non creò inimicizie con i residenti traladariani.

Il Barone Vorloi non rubò terre, ma iniziò una feroce lotta commerciale con le famiglie che controllavano il commercio di Specularum riuscendo ad accaparrarsi molti dei loro traffici. Queste famiglie, già ostili al Duca e ai suoi seguaci, divennero ancora più aspre nella loro opposizione e cercarono con ogni mezzo, palese od occulto, di vendicarsi delle offese subite.

Il peggiore di tutti i thyatiani fu il biz-

zarro cugino del Duca, Ludwig von Hendriks, che creò subito dei problemi appena ebbe occupato le sue terre. Si impadronì con violenza di Halag, la maggiore cittadina sul golfo omonimo. Una volta conquistata, ne celebrò la cattura annunciando agli abitanti la sua nomina a Barone di quei luoghi. Rinominò la cittadina "Forte Destino" per saziare il suo gusto per le teatralità e chiamò il suo feudo la "Baronia dell'Aquila Nera" in onore del suo stemma di famiglia. Impiegò il lavoro coatto della popolazione per edificare un castello degno di lui. Rubò ai proprietari traladariani le loro proprietà e vi installò i suoi seguaci. Mise guardie su tutte le strade che conducevano fuori dai suoi territori per impedire alla popolazione di fuggire. Si dimostrò superbo e sprezzante degli abitanti chiamandoli "ignoranti e puzzolenti porci traladariani" e non perse occasione per opprimerli.

Notizie di tutto ciò arrivarono al Duca, ma Stefano era troppo occupato e riceveva rapporti simili da tutto il Granducato; la maggior parte d'essi erano esagerati per cui anche quelli che venivano dalla baronia di Ludwig vennero presi per tali.

Fortunatamente dopo la ribellione di Specularum non vi furono altri episodi di resistenza armata nei confronti del Duca o dei suoi subordinati. Il risentimento dei traladariani continuò però a covare sotto la cenere alimentata, per molti anni, dall'insensibilità dei loro governanti thyatiani.

LA CRESCITA DELLA SOCIETÀ

Sotto la guida di Karameikos I11 il Granducato prosperò. Il Duca pur non essendo né un economista né un mercante era, in genere, un buon giudice delle persone e riuscì a circondarsi di abili ministri e consiglieri. Non esitò a chiedere il consiglio di chiunque lo potesse aiutare quando riteneva di non essere abbastanza esperto per prendere una decisione. Il suo carisma e la sua reputazione di onestà personale lo resero benvenuto da tutta la popolazione, sia traladariana che thyatiana.

Oggi molti Traladariani e Thyatiani non si vedono ancora di buon occhio, ed ognuno parla la propria lingua fra le mura domestiche, anche se tutti si dichiareranno karameikesi con uno straniero.

Nei trent'anni trascorsi dall'arrivo del Duca a Specularum, il commercio è fiorito. Gruppi di boscaioli nei villaggi di Threshold e Kelvin hanno fatto guada-

gnare molto all'erario del Granducato. **Specularum** ora ospita ambasciatori di molti dei paesi civili del mondo, in particolare di quelli che commerciano con Karameikos.

Nel 979 di il Duca Stefano sposò Olivia Prothemian, una lontana cugina dell'imperatore di Thyatis. Erano stati fidanzati prima ancora della sua partenza per il territorio traladariano, quando lei aveva solo 11 anni; lei io sposò quando ne aveva 20, avendo ostinatamente aspettato di vedere se egli fosse riuscito a conquistarsi il Granducato. La loro prima figlia, Adriana, nacque nel 980, il figlio Justin nel 982 e Valen nel 986.

Molta della storia del Granducato negli ultimi 30 anni è stata influenzata dai confronti fra le fazioni traladariane e thyatiane e verrà discussa nella sezione "La politica a Karameikos", a pag. 16.

CRONOLOGIA

La seguente cronologia vi potrà aiutare a collegare la storia di Karameikos con le regioni degli altri Atlanti; potete confrontare le date e gli avvenimenti con le altre cronologie e vedere come interagiscono.

PI 3000: Il mondo di Blackmoor, nel lontano nord-ovest, prospera. Il mondo di D&D® si trova nella sua età glaciale.

PI 2000: Esplodono alcuni oggetti a Blackmoor spostando l'asse del pianeta. Uno di questi oggetti è situato nelle Terre brulle (vedere modulo X1). Il mondo di D&D® diventa lentamente abitabile con il progressivo scioglimento dei ghiacci. Le tribù umane abitanti vicino al fiume Nithia progrediscono dall'età dei bronzo a quella dei ferro in questo periodo.

PI 1500: La cultura di Nithian inizia ad ascendere verso la grandezza. Una spedizione coloniale guidata dalla nazione dei Traldar arriva nelle terre sconosciute ora come Karameikos.

PI 1400: Entro cinque generazioni, i coloni Traldar, subiscono enormi perdite nella popolazione (a causa di inverni freddissimi, attacchi di animali

selvaggio e malattie), e perdono la maggior parte dei materiali per forgiare il metallo (e, conseguentemente la conoscenza d'esso) e sono tornati ad una forma di vita pre-agricola. Cadono ora sotto il dominio dei Hutaaka, una razza umanoide proveniente dalle montagne del nord.

PI 1000: tribù di gnoll provenienti da ovest invadono il territorio dei Traldar. Gli Hutaaka si ritirano mentre umani e gnoll praticamente si annientano gli uni con gli altri. Quando gli gnoll si ritirano la popolazione dei Traldar è ridotta al 20% di ciò che era prima dell'invasione. L'età dell'oro dei Traldar finisce ed iniziano i secoli bui. In altri luoghi gli Alphetiani arrivano segretamente dal loro mondo e si insediano in una zona remota, ad est del mondo di D&D®. Essi progressivamente costituiscono un potente impero fondato sulla magia. L'impero di Nithian è al suo apice di potenza.

PI 500: I Traldar sono nel pieno dei secoli bui. Le comunicazioni tra le varie comunità sono praticamente inesistenti. I dialetti locali iniziano a prendere piede. Il periodo epico di re Halav è l'unica cosa che dà unità al popolo. Le differenze linguistiche sono tali che il popolo si considera traialadariano, erede dei Traldar, il popolo di re Halav. Altrove, l'impero di Nithian, essendosi guadagnato la disapprovazione degli immortali, termina bruscamente; quasi tutte le tracce dell'impero vengono cancellate dalla faccia della terra.

PI 100: Nella valle perduta degli Hutaaka i discendenti dei Traldar si liberano finalmente dal governo degli Hutaaka ed iniziano a combattere contro i propri padroni. Questa guerra razziale è destinata ad andare avanti per altri 1100 anni.

DI 0: I Traladara iniziano un ciclo di crescita mercantile con lo svilupparsi del commercio con le popolazioni del sud. Semi-umani pacifici (gli elfi callari e gli gnomi Altomonte) si insediano nei territori di Traladara; semi-umani bellicosi (goblin, hobgolin, orchetti) fanno

altrettanto, ma in numero minore. Altrove, viene incoronato il primo imperatore thyatiano.

DI 400: Il villaggio di Marilenev inizia a commerciare molti generi di mercanzia, non solo pesce, e cresce rapidamente. I chierici thyatiani imparano la "Ballatadi re Halav" e la scrivono, per la prima volta. I mercanti portarono innavvertitamente le maledizioni del vampirismo e della licanropia nelle foreste di Traladara.

DI 500: Altrove nel mondo, gli imperi di Alphetia e Thyatis hanno le loro prime dispute coloniali.

DI 900: Marilenev è un fiorente villaggio mercantile di circa 500 persone. L'impero di Thyatis occupa Marilenev, la conquista, e dichiara tutta la regione di Traladara suo protettorato. Marilenev viene ribattezzata Specularum.

DI 948: Nasce Stefano Karameikos 111.

DI 970: Stefano Karameikos 111 scambia, con l'imperatore, le proprie terre ancestrali con la regione di Traladara, che viene ora chiamata Granducato di Karameikos. Il Duca Stefano arriva, prende possesso del Granducato, ed inizia a distribuire le terre tra i suoi seguaci Thyatiani. Inizia la costruzione di strade attraverso il Granducato e la costituzione di un esercito.

DI 979: Il Duca Stefano sposa Olivia Prothemian.

DI 980: Nasce Adriana Karameikos.

DI 982: Nasce Justin Karameikos.

DI 986: Nasce Valen Karameikos.

DI 1000: Oggi. Tutti gli Atlanti sono ambientati in questo periodo. Per i nobili thyatiani del Granducato, questo è un anno di festa - il millennio dell'impero di Thyatis.

DI 1200: Periodo dell'invasione del Signore dei Nomadi del deserto (Moduli X4 e X5).

LA POLITICA DI KARAMEIKOS

Questa sezione non tratta di come la politica dovrebbe essere in una Karameikos ideale ma di come essa realmente si sia sviluppata.

I POTERI DEL DUCA E DELLA DUCHESSA

Il Duca e la Duchessa hanno i seguenti poteri:

(1) **Assegnazione delle terre:** Il Duca e la Duchessa possono dare ad una persona delle terre che non siano sotto il controllo di un nobile. Queste terre, o meglio feudi, divengono di proprietà del nobile. Maggiori dettagli sui feudi si trovano nelle sezioni "La società di Karameikos" e "l'Economia di Karameikos".

(2) **Conferimento di titoli.** Il Duca e la Duchessa possono assegnare a chiunque un titolo nobiliare. Nel Granducato vi sono attualmente cinque titoli di nobiltà al di sotto del Duca. In ordine ascendente d'importanza sono: Signore di corte, Signore terriero, Cavaliere, Cavaliere terriero e Barone. Maggiori informazioni su questi titoli, le loro responsabilità e diritti, vengono date nel capitolo "La società di Karameikos".

(3) **La rimozione di terre e titoli.** Ciò che il Duca e la Duchessa danno, possono portare via. Essi hanno, in teoria, il diritto di ridurre il Barone più potente, al rango di comune cittadino. Ciò che bilancia questo potere è il fatto che un uso improprio potrebbe provocare una rivolta. Nel caso in cui un Signore (nobile con terre) venga imputato di un grave crimine, il Duca può togliergli titolo e terre senza soverchi problemi. Egli dovrebbe, in seguito, dare il titolo agli eredi del nobile in questione - altrimenti gli altri nobili si preoccuperebbero della continuazione della loro linea dinastica.

(4) **Arruolare soldati.** La famiglia reale può arruolare chiunque nell'esercito e conferirgli qualunque grado. Questo non viene fatto normalmente, come logico, perché l'abuso di questo potere porterebbe a tumulti e rivolte. Il Duca usa questo potere in tempo di guerra, quando l'esercito regolare non è sufficiente. Il Duca (ed i giudici del Granducato) a volte condannano i criminali al servizio militare.

(5) **Raccolta delle tasse.** La famiglia reale può esigere tasse da qualunque cittadino del Granducato. Il suo ministro delle finanze controlla attentamente, i raccolti, il bestiame ed il commercio della nazione e quattro volte all'anno riscuote le tasse in base alle entrate di una regione.

(6) **Formulazione delle leggi.** Il Duca e la

Duchessa hanno il potere di stabilire la legge civile e penale all'interno del Granducato. Stefano ed Olivia si sono limitati a definire una serie di leggi riguardanti i crimini, stabilendo le procedure con le quali si possono effettuare arresti, celebrare processi, giudicare e condannare i colpevoli. Oltre a ciò ogni città e feudo ha il permesso di stabilire le proprie leggi locali. Le leggi che si applicano in tutto il Granducato vengono discusse in "La società di Karameikos", mentre le leggi locali vengono discusse ne "Le comunità di Karameikos".

(7) **Applicazione della legge.** Come corollario dei sopradetti poteri il Duca e la Duchessa possono anche applicare la legge. Possono essi stessi giudicare o nominare giudici. Il Duca e la Duchessa possono anche punire crimini che non siano stati provati in una corte di giustizia - potrebbero, ad esempio, condannare a morte chiunque con accuse false. Questo potere però è bilanciato dalla consapevolezza che un abuso porterebbe alla rivolta.

(8) **Stabilire le politiche.** Il Duca e la Duchessa determinano la politica estera - come il Granducato debba cooperare (o meno) con le altre nazioni. In genere, delineano un quadro generale e ne lasciano l'applicazione ai loro ministri che ne esplicitano le posizioni in materia di commerci, cooperazione internazionale e così via.

(9) **Poteri addizionali.** In aggiunta a questi poteri ducali, il Duca e la Duchessa hanno il controllo diretto del loro feudo. Esso comprende Specularum ed "Il parco del Duca" nelle adiacenze della città. Essi non governano direttamente queste terre ma attraverso dei subordinati.

TITOLI NOBILIARI E GRADI DELLA CITTADINANZA

In maggiore dettaglio i gradi della cittadinanza, in ordine ascendente:

Classe sociale	Equivalente ecclesiastico	Equivalente Militare
Forzato		Soldato/ Marinaio
Uomo libero		Sergente/ Alfiere
Signore di corte	Prete	Tenente
Signore terriero	Vescovo	Capitano
Cavaliere	Patriarca	Generale/ Ammiraglio
Cavaliere terriero		
Barone		
Duca		

La sopraddetta tabella indica (nella colonna di sinistra) la reale posizione sociale di un individuo a Karameikos. Ai membri della chiesa e dell'esercito viene accordato, di diritto, un certo grado sociale. Ad esempio un capitano in servizio nell'esercito o nella marina verrebbe trattato come un signore terriero nei suoi rapporti con la società di Karameikos.

I diritti, gradi e doveri di ciascuna classe vengono discussi in maggiore dettaglio nella sezione "La società di Karameikos"; vengono anche trattati i modi in cui un giocatore può arrivare ad ottenere questi gradi.

IL POTERE POLITICO A KARAMEIKOS

A Karameikos il potere politico è suddiviso fra alcuni gruppi sociali ben distinti:

La nobiltà. La famiglia reale e le famiglie nobili proprietarie di terre costituiscono il più potente gruppo di persone di Karameikos. I nobili sono estremamente ricchi ed hanno accesso ad una enorme quantità di manodopera. Il limite del loro potere sta nel fatto che la maggior parte di loro è di origine thyatiana e che la maggioranza dei loro sudditi è traladariana; questo fatto ne limita la potenza.

Le vecchie famiglie traladariane. Prima che vi fosse una nobiltà thyatiana, esisteva una nobiltà traladariana a Specularum. Essa consisteva di numerose e ricche famiglie come i Marilenev, i Torenescu ed i Radu. Le loro fortune declinarono rapidamente con l'arrivo, 30 anni fa, del Duca Stefano e non sono più riuscite ad ottenere il potere di un tempo. Queste famiglie ne sono conscie ed usano i loro considerevoli mezzi per cercare di riottenere il loro antico potere. Hanno numerosi seguaci ed adepti, come fossero dei nobili. La famiglia Marilenev è proprietaria delle terre adiacenti a Specularum; non è di per sé potente ma controlla una numerosa popolazione di contadini ed agisce a favore della famiglia Torenescu. La famiglia Torenescu ha molti membri nel governo della città di Specularum e può esercitare, attraverso questi elementi, una forte pressione politica. Il capo della famiglia Radu, Anton Radu, è anche capo della corporazione dei mercanti, la corporazione più potente di tutta Karameikos, e la famiglia Radu è una delle più potenti famiglie di mercanti del Granducato. Le altre influenti famiglie traladariane guardano a queste tre fami-

glie come loro guida o cooperano con esse quando è di loro utilità.

Le corporazioni. A Specularum, vi sono numerose corporazioni (dette anche "gilde") che esercitano una certa quantità di potere. Vi sono corporazioni di mercanti, artigiani, boscaioli, carrettieri, tavernieri e di molte altre professioni; se dovessero cooperare (ad esempio scioperando finché una certa legge non venga approvata o cancellata) potrebbero paralizzare la maggior parte delle attività a Specularum ed in altre città.

Il clero. Le chiese operano generalmente nell'interesse dei cittadini di Specularum. Forniscono conforto, consigli filosofici, e tutta una serie di aiuti nel campo della morale. A volte però, si intromettono nella politica, attraverso i loro sermoni. Il popolo si fida del clero, e generalmente approva il suo giudizio su qualunque evento. Fortunatamente i capi delle chiese di Traladara e di Karameikos sono uomini ragionevoli, ma alcuni dei loro subordinati lo sono meno.

Nel momento in cui un determinato gruppo volesse entrare nella scena politica un quinto centro di potere potrebbe intervenire.

I Militari. L'ammiraglio Hyrakos, il capo delle forze armate, e la maggior parte dei militari d'alto grado sono devoti al Duca. Se Hyrakos dovesse cedere il posto o se uomini meno fedeli dovessero arrivare ad occupare posizioni elevate, i militari potrebbero diventare importanti attraverso la semplice minaccia di deporre la famiglia reale se i loro desideri non venissero esauditi.

Con ciò vi abbiamo indicato i gruppi nei quali la maggior parte dei protagonisti può emergere. Ora parleremo delle loro manovre sulla scena politica.

LA PETIZIONE DI DAVINOS

Eccovi un esempio di come la politica può far nascere una storia a Karameikos. La divideremo in inizio, parte centrale e finale.

Inizio

Davinos, un giovane traladariano di Kelvin, ha per molte settimane, tentato di ottenere un'udienza con il Duca. Finalmente raggiunge il suo scopo.

Davinos presenta il suo caso alla corte: trent'anni fa, numerose famiglie tralada-

riane videro le loro terre ed i loro averi distrutti dagli invasori thyatiani. (Davinos ammette che si è trattato di un caso raro, ma dice che proprio per questo deve essere severamente punito).

Davinos propone che i Traladariani che furono economicamente danneggiati da questi invasori possano pagare delle tasse ridotte per alcuni anni, in modo che essi possano tornare a godere di quei livelli di prosperità che avevano un tempo.

Il Duca Stefano promette di considerare la questione e si informa su dove Davinos alloggia in modo da poterlo chiamare quando avrà preso una decisione. Il Master può decidere di fare presenziare all'udienza uno o più dei personaggi (vedere la parte sulle udienze in "La società di Karameikos"). In alternativa, i personaggi possono sentire la notizia il giorno successivo. Il giorno dopo succederà anche che un gruppo di teppisti thyatiani picchi Davinos, dicendogli che è un ingrato cane rabbioso traladariano e che si dovrebbe accontentare delle ossa che gli vengono lasciate. Ovviamente i personaggi saranno per caso nei paraggi e potranno intervenire per difendere Davinos. Gli aggressori non sono che un gruppo di ubriaconi che vogliono dare una "lezione" a Davinos.

Parte centrale

Anton Radu il capo della corporazione dei mercanti (e, segretamente, il capo dell'organizzazione criminale conosciuta come la Società Velata), vede in Davinos un'opportunità per accrescere il proprio potere.

Egli fa in modo che tutti i suoi scagnozzi spargano in giro la storia di Davinos - con una piccola modifica. In questa versione, Davinos chiese al Duca di abbassare le tasse a tutte le famiglie di commercianti traladariani per ripagarle dei danni subiti 30 anni fa. Ancora, secondo questa versione, il Duca Stefano si fa beffe della proposta e fa cacciare Davinos dal palazzo.

Questa storia ha l'obiettivo di far crescere un sentimento anti thyatiano tra la popolazione traladariana di Specularum. Ma ciò è solo l'inizio del piano di Radu.

Inoltre fa sì che un suo subordinato thyatiano, appartenente alla Società Velata, assoldi un gruppo di bruti thyatiani con l'intento di eliminare Davinos. Egli specifica anche il luogo dove dovrà essere ucciso - una strada tra la locanda dove alloggia Davinos e la rocca del Duca.

Radu fa in modo che il suo complice vada, vestito elegantemente, alla locanda di Davinos e gli dica che il Duca desidera vederlo immediatamente. Il complice conduce Davinos nel luogo dove lo attendono gli assassini.

Dopo aver fatto questo, un secondo complice, questa volta un mercante, trova un gruppo di avventurieri - preferibilmente un gruppo comprendente sia thyatiani che traladariani, che ovviamente saranno i giocatori, per informarli che Davinos è stato appena portato via da un uomo che si faceva passare per messo del Duca. Il mercante invece sostiene che si trattava di un famigerato criminale.

L'effetto di tutto ciò è il seguente: i giocatori arrivano sulla scena del delitto in tempo per vedere Davinos soccombere sotto i colpi degli assassini. Probabilmente avranno uno scontro con gli aggressori. (L'impostore si sarà però dileguato). Davinos giace morto.

Questo però è solo l'inizio dei guai. L'opinione pubblica, infiammata dalla propaganda sotterranea di Radu inizia a diventare ostile a tutto ciò che è thyatiano. "Davinos cercava solo di aiutare la sua gente, ed i thyatiani lo hanno ucciso per questo!..

Iniziano a verificarsi scontri e disordini ed alcune proprietà thyatiane vengono bruciate. I giocatori possono, se sono nelle vicinanze, cercare di salvare qualcuno.

Parte finale

I giocatori vengono avvicinati da Emilio il Grande (vedere la sezione "Personaggi"), che offre loro da bere e conversa con loro. Emilio dice che una persona "importante" (si tratta della Duchessa) sospette che l'intera faccenda sia il risultato delle azioni di un abile manipolatore. Questa persona desidera che quei giocatori che (anche se thyatiani) sono ben visti dalla popolazione per aver aiutato Davinos, investighino sull'accaduto e cerchino di risolvere la situazione.

Essi si dovrebbero informare in giro e scoprire cosa sia accaduto realmente.

Durante le indagini ci sarà una rivolta di traladariani in uno dei mercati; che verrà repressa dalla guardia cittadina (anche i giocatori vi potranno partecipare se lo riterranno opportuno).

L'opinione pubblica diventa sempre più ostile. Circolano voci in base alle quali, se le richieste di Davinos non verranno convertite in legge, la città si ribellerà. Il problema è che la maggior parte della gente crede che le richieste di Davinos

La politica di Karameikos

riguardassero tutti i mercanti traladariani e ciò, se venisse accolta, rovinerebbe tutta l'economia di Karameikos.

Mentre cresce la pressione popolare i personaggi, nelle loro indagini, scopriranno che la descrizione dell'impostore che ha condotto Davinos alla morte non è sempre la stessa.

Il mercante che ha chiamato i giocatori lo descrive in un modo; qualcun altro, pur non essendone sicuro, ne dà una descrizione diversa. Alla fine troveranno qualcuno che si trovava nella taverna quando Davinos fu condotto via, qualcuno che potrà identificare l'impostore se lo rivede. Potete usare una qualunque delle persone nella sezione "Personaggi": in special modo appropriati potrebbero essere Yolanda di Luln, Magdel, o "Lord" Dmitrios.

Queste persone sarebbero liete di accompagnare i personaggi nelle loro investigazioni. I giocatori ed i loro alleati potranno girare per la città e vedere la violenza che cresce, incontrando in tal modo persone molto pericolose, finché non troveranno la persona che ha fatto cadere Davinos nella trappola. Essi dovrebbero riuscire a catturarlo ed estorcergli le informazioni sui suoi misfatti; potrebbero anche scegliere di seguirlo per scoprirne il nascondiglio o per capire chi sia il suo capo – in quest'ultimo caso si tratterà di un membro traladariano della Società Velata. In alternativa, i personaggi potrebbero costringere il mercante a dire la verità sulla fisionomia dell'impostore e, dopo una lotta feroce con alcuni membri della Società Velata i giocatori potrebbero dire a tutti che è stato un traladariano ad uccidere Davinos. Vi sarà certamente dell'incredulità all'inizio ma, gli abitanti di Specularum, alla fine accetteranno il fatto e la violenza diminuirà.

I giocatori risolveranno il caso (anche se i membri della Società Velata non potranno dirgli chi siano i loro superiori – non lo sanno nemmeno loro) e, in questo modo, i personaggi si saranno imposti all'attenzione del Duca, per non parlare di Anton Radu – il quale non si vendicherà subito ma si ricorderà in futuro di loro.

Questo è il modo in cui la grigia politica di Karameikos può diventare un'occasione di eccitanti avventure. L'unica funzione della politica è di fornire incontri ed avventure interessanti per i giocatori.

LA CRIMINALITÀ NEL GRANDUCATO

Karameikos non è immune alla criminalità organizzata, ed il crimine influenza la politica. Di seguito troverete alcune informazioni sulle tre maggiori organizzazioni criminali di Karameikos.

La Società Velata

La Società Velata, come è stato menzionato prima, è una società criminale segreta guidata da Anton Radu, il capo della corporazione dei mercanti. La sua base è Specularum.

La Società Velata, negli alti livelli, è governata come una famiglia. I suoi obiettivi (che lo sappiano o meno gli accoliti di più basso grado) sono di accrescere il potere, la ricchezza e l'influenza del clan dei Radu. La società controlla una nutrita serie di sottogruppi che danneggiano gli oppositori della famiglia Radu.

La Società ha il monopolio sul gioco d'azzardo e sulle altre attività illegali soprattutto nei vecchi quartieri. Estorce la protezione ai negozianti di Specularum; in altre parole dice loro: "Noi ti proteggeremo da aggressioni e furti per solo 5 monete alla settimana." Ovviamente se i negozianti non pagano vengono aggrediti o uccisi dagli sgherri della Società.

La Società concentra i suoi sforzi soprattutto sui mercanti che sono in competizione con la famiglia Radu, ma colpisce un po' tutti per non far ricadere sospetti sui Radu.

La Società lavora anche per umiliare le altre due potenti famiglie mercantili di Specularum – i Torenescu ed i Vorloi. I membri di queste famiglie vengono, a volte, aggrediti per la strada o attaccati con false insinuazioni e notizie tendenziose.

L'anello di acciaio

L'anello di acciaio è un'organizzazione schiavista che ha la sua base nella Baronia dell'Aquila Nera, ma con degli adepti in tutti i villaggi di Karameikos.

Non è strutturata su base familiare – ma è piuttosto un collettivo di singoli criminali che lavorano assieme per un mutuo profitto. Il lavoro principale consiste nella tratta degli schiavi.

I criminali rapiscono i cittadini innocenti (specialmente uomini robusti e belle donne), li trasportano con vari mezzi nella Baronia dell'Aquila Nera e poi li spediscono da forte Destino nei vari paesi in cui la schiavitù è legale. I rischi sono elevati, e così anche i profitti.

L'anello di acciaio è anche molto interessata alla magia e dei modi in cui con essa potrebbe aumentare il proprio potere. Essi accumulano il più possibile nuovi incantesimi, mandano emissari per investigare sulle apparizioni di nuovi mostri e su tutti i fenomeni più strani e magici.

Il regno dei ladri

Il regno dei ladri, la cui base principale si trova a Specularum, è una ristretta società di ladri, specialisti in furti in case ben protette. Essi sono responsabili solo di una piccola parte dei furti che avvengono a Specularum, ma i furti sono così ben eseguiti che tutta la città ne parla facendo sì che le azioni dei ladri vengano amplificate oltre misura.

Per maggiori informazioni sul regno, vedete il profilo di Fiammone nella sezione "Personaggi" e la parte sulla corporazione dei ladri nella sezione "La società di Karameikos".

Il crimine in genere

Ciò che costituisce reato e come viene scoperto, riferito, giudicato e punito – verrà discusso nella prossima sezione "La società di Karameikos".

Politica ed economia

Per ultimo, una forte componente della politica a Karameikos viene determinata dai flussi di denaro. Per questa ragione, "L'economia di Karameikos" ha la sua sezione, subito dopo quella relativa a "La società di Karameikos".

LA SOCIETÀ DI KARAMEIKOS

In questa parte viene trattata la vita sociale di Karameikos. Voi, come Master, dovrete conoscerla bene – per potere ambientare correttamente le vostre avventure e rispondere ai quesiti dei giocatori.

Le classi sociali

Nell'ultima sezione abbiamo menzionato le classi sociali. Ora ne tratteremo in dettaglio.

I forzati

Un forzato è una persona che sta scontando una pena detentiva impostagli da un giudice di Karameikos. (Anche i nobili possono finire in prigione e diventare dei forzati ma in questo caso vengono privati del titolo. Quando finiscono di scontare la pena divengono dei normali cittadini con il solo appellativo di "uomo libero").

I forzati lavorano in catene, e vengono spesso usati per costruire strade ed edifici.

Un soldato semplice od un marinaio, dato che non è provvisto di grado ha lo stesso status sociale di un forzato. La differenza però esiste e consiste soprattutto nel fatto che i forzati vengono scherniti e densi mentre i cittadini hanno rispetto per i soldati ed i marinai.

Uomini liberi

Gli uomini liberi rappresentano il 98% della popolazione di Karameikos. Essi sono i normali cittadini; possono variare dal povero agricoltore ad un ricco mercante che è privo di titolo.

Gli uomini liberi vengono chiamati con il loro nome. Un uomo libero di una certa importanza viene spesso indicato come Mastro o Madonna. Esempi possono essere i sindaci, i ministri, gli ambasciatori, gli eroi e così via; se non hanno altro titolo, vengono chiamati Mastro... o Madonna...

Un nobile cortese si rivolgerà ad essi usando quel titolo, chi non lo fa (tranne i membri della famiglia reale) viene considerato scortese.

I sergenti dell'esercito e gli alfieri della marina hanno il rango di uomini liberi. Ci si rivolge a loro usando il loro grado.

Signore/a di corte

Questo è il titolo nobiliare più basso che viene elargito dalla corona. Non con-

ferisce terre al ricevente. Viene normalmente dato come premio per un qualche servizio reso. Può essere proposto nei confronti di un terzo da un nobile al Duca o direttamente dal Duca stesso.

Ad uno scudiero – l'assistente di un nobile – viene assegnato il titolo di Signore di corte. Il nobile non deve fare altro che mandare una lettera al Duca per ottenere per il suo scudiero il titolo.

In termini di gioco, l'avere questo titolo fa sì che un personaggio venga considerato come un nobile (anche se di poco conto).

Quando si viaggia, sarà trattato con rispetto dai nobili del luogo che cercheranno di offrirgli tutta l'assistenza possibile (senza esagerare e con le dovute eccezioni).

La famiglia e gli eredi di un signore di corte non ottengono benefici dalla nomina del congiunto ed il titolo non è trasmissibile ad eredi.

I signori di corte vengono chiamati Lord e Milady. Per esempio Zogrev Yarol viene chiamato Lord Zogrev o, in alternativa, Lord Yarol. Gli scudieri vengono chiamati come tali ma è anche possibile chiamarli Lord ad esempio Lord Kraigg o Scudiero Kraigg.

Gli uomini e le donne che sono sacerdoti vengono trattati con la deferenza dovuta ad un signore di corte; non hanno però alcun titolo. I tenenti nell'esercito e nella marina vengono considerati pari a signori di corte. Vengono chiamati con il loro grado (tenente) ma ci si può rivolgere loro anche come Lord.

Signore/a terriero/a

Questo è il rango più basso della nobiltà terriera di Karameikos. Quando viene assegnato il titolo esso viene sempre accompagnato da un feudo.

Può essere di piccole dimensioni, ad esempio un villaggio e le terre circostanti, o anche terra completamente incolta e spopolata, ma essa diventa di proprietà del nobile e tutti gli abitanti (tranne quelli di grado superiore al nobile in questione) diventano suoi sudditi.

La sposa di un signore terriero diventa automaticamente una signora terriera, e viceversa. L'erede dei signori terrieri riceve automaticamente il titolo alla morte o rinuncia dei genitori.

Per quanto riguarda il gioco una Signoria terriera comporta lo stesso grado di rispetto di un titolo di corte. La differenza è che bisogna provvedere alle necessità della popolazione e del territo-

rio del proprio feudo. La difesa dai briganti e dalle bestie feroci, oltre che da altri nobili, può essere spunto per avventure di ogni genere soprattutto al livello expert.

Ci si rivolge ai signori terrieri con il titolo di Lord e Milady; in aggiunta un nobile potrà chiamare un signore terriero usando il nome del feudo. Ad esempio, Lord Lev Dromilov di Dimitrov potrà essere chiamato "Lord Dromilov" da chiunque e "Dmitrov" da un altro nobile.

Un chierico che raggiunge il grado di vescovo viene trattato con il rispetto dovuto ad un signore di corte, ma senza un titolo formale. La stessa cosa accade ad un militare con il grado di capitano. Se il capitano non viene nominato signore terriero egli tiene il grado di signore di corte ottenuto con la nomina a tenente.

Cavaliere

Il cavalierato è un grado importante e di grande rispetto che viene dato a uomini e donne che abbiano combattuto a lungo e con successo a favore della corona.

La sposa di un Cavaliere diventa automaticamente una Signora di Corte così come avviene per lo sposo di una dama nominata Cavaliere. I figli di un Cavaliere diventano signori di corte al compimento del ventunesimo anno di età. Gli scudieri di un Cavaliere diventano Signori di Corte.

Quando il personaggio riceve il titolo di Cavaliere nel corso di una campagna, egli riceve anche certe responsabilità e certi diritti. Egli non è tenuto ad obbedire alle leggi locali concernenti le armi. Ha il diritto di chiedere asilo (in altre parole può esigere d'essere ospitato assieme ad un massimo di altre sei persone per una notte da chiunque – anche dal Duca). Il Cavaliere non deve pagare per questo privilegio, ma è considerato poco cortese non farlo. E contrario alla legge del Duca non concedere ospitalità ad un Cavaliere che la richieda. Il Cavaliere si troverà spesso nella situazione di dover uccidere bestie e mostri che infestano villaggi e boschi ed ha il dovere di aiutare la popolazione.

Un Cavaliere viene chiamato "Sir" per gli uomini e "Dama" per le donne. Ci si può anche rivolgere a lui con l'appellativo "Sir Cavaliere" o "Dama Cavaliere".

Ad un chierico che raggiunge il grado di Patriarca è dovuto lo stesso rispetto di un Cavaliere. Lo stesso si applica ad un

La società di Karameikos

generale dell'esercito ed un ammiraglio della marina.

Così, come con i Signori terrieri, un Cavaliere che acquista della proprietà non diventa automaticamente un Cavaliere terriero.

Cavaliere terriero

Un Cavaliere terriero ha il rango e le responsabilità di un Signore terriero.

La sposa di un Cavaliere terriero è una Signora terriera. I figli di un Cavaliere terriero sono Signori di corte fin dalla nascita. L'erede di un Cavaliere terriero al momento della morte del genitore o di una sua abdicazione diventa un Signore terriero. Se l'erede di un Cavaliere terriero non è un Cavaliere al momento della successione, egli diventa un Signore terriero.

Un Cavaliere terriero ha le responsabilità del Signore terriero e del Cavaliere, come abbiamo visto prima. L'essere un Cavaliere terriero a Karameikos è un impegno notevole, ed è un ottimo spunto per avventure.

I Cavalieri terrieri vengono chiamati esattamente come i Cavalieri. Però come i Signori terrieri essi possono essere chiamati come il loro feudo, ma solo dai nobili. Per esempio, Sir Retameron di Verge può essere chiamato "Sir Retameron", o "Sir Cavaliere", o, da nobili "Verge".

Barone/Baronessa

La Baronia viene concessa a nobili che si siano dimostrati degni di governare grossi feudi e leali nei confronti della corona per ottenere un rango inferiore solo alla famiglia reale.

Per poter diventare un Barone un personaggio deve essere da un certo tempo un Signore terriero o un Cavaliere terriero (il minimo sono cinque livelli d'esperienza).

La sposa di un Barone diventa Baronessa; lo sposo di una Baronessa, un Barone. I figli di un Barone sono Signori di corte fin dalla nascita. L'erede di una Baronia deve essere confermato nella carica di Barone dal Duca; se il Duca conferma il titolo, egli diventa il nuovo Barone altrimenti l'erede diventa un (infelicitissimo) Signore terriero.

I nobili di rango baronale vengono chiamati "Barone" o "Baronessa", dagli altri nobili possono essere chiamati con il nome del feudo. Il Barone Sherlane Halaran di Threshold può essere chia-

mato Barone Sherlane, Patriarca Sherlane (dato che è un chierico della chiesa di Karameikos) o, dagli altri nobili solo "Threshold".

Il Duca/la Duchessa

I governanti di Karameikos hanno il titolo di Duca e Duchessa. Anche se la maggior parte dei ducati fanno parte di regni più grandi, il Granducato di Karameikos è una nazione indipendente e perciò il titolo di Duca è il più alto del regno.

In teoria, i figli del Duca e della Duchessa sono Signori di corte fin dalla nascita. In realtà essi vengono trattati con un rispetto dovuto ai baroni. Quando un figlio viene designato come erede, egli diventa un Signore terriero - egli governa Specularum, assieme ai governatori della città per apprendere l'arte del governo.

Le persone con titolo di Duca vengono chiamati Duca o Duchessa o anche "Vostra grazia". A Karameikos possono anche essere chiamati Sire.

Classi sociali assenti

Vi sono diverse classi sociali che non sono presenti a Karameikos - in genere perché il Duca ha ragioni politiche o pratiche per non farle esistere.

Schiavi. Il Duca Stefano non approva la schiavitù e così essa è vietata a Karameikos. La classe sociale che più si avvicina è il forzato, che deve lavorare, come uno schiavo durante la reclusione. Una volta che è finita la pena il forzato diventa un uomo libero. Gli schiavi che vengono portati nel Ducato non vengono considerati proprietà; se riescono a fuggire sono considerati liberi. (Gli schiavi trasportati sulle navi fino a che restano a bordo sono un'eccezione e vengono considerati merce qualsiasi). Gli schiavi esistono nella Baronia dell'Aquila Nera.

Servi della gleba. Stefano non approva la servitù della gleba che, di conseguenza, non esiste nel Ducato. La popolazione della Baronia dell'Aquila Nera può però essere considerata tale.

Conte. Questo titolo nobiliare non esiste nel Ducato. Dato che Karameikos ha solo quattro Baroni ed un numero limitato di abitanti il Duca non l'ha ancora introdotto. Quando una superficie maggiore del Ducato sarà colonizzata ed un numero maggiore di Baroni allora il Duca assegnerà il titolo ai più fedeli tra di essi.

Re. Il Duca Stefano ha, al momento, diverse ragioni per non farsi chiamare Re. In futuro però ciò rientra nei suoi progetti.

FARE SALIRE DI RANGO I PERSONAGGI

Nella vostra campagna i personaggi vorranno salire di rango da uomini liberi a Baroni (o forse ancora più in alto).

Come fare? Ecco come.

Uomini liberi

Probabilmente nella vostra campagna tutti i personaggi inizieranno come uomini liberi. Tirate i D% e consultate la tabella "Status familiare" per determinare l'origine del personaggio; chiunque tiri da 01 a 85 o da 96 a 97 inizia come uomo libero. Se il personaggio ha ottenuto da 86 a 95 o da 98 a 00, inizia come signore di corte.

Naturalmente, la maggior parte dei giocatori non saranno contenti di rimanere al livello di uomo libero.

Signori di corte

Se i giocatori ottengono un 86-95 o 98-00, hanno il titolo di Signore di corte che potete fargli ottenere con un servizio reso alla corona durante la parte iniziale della partita.

In molte delle loro avventure i personaggi aiuteranno (direttamente o indirettamente) un nobile di Karameikos. Potreste perciò fare sì che al termine di una missione il nobile in questione in segno di gratitudine, nomini il giocatore Signore di corte.

Fate presente che, pur essendo una cosa bella da avere non è necessario essere titolati per compiere audaci avventure così come, affrontare le avventure per solo spirito mercenario può indisporre i committenti.

Signori terrieri, cavalieri, cavalieri terrieri

Questi titoli possono essere ottenuti da un giocatore lungo la via che li conduce a diventare Baroni. Alcuni giocatori non diverranno mai dei Baroni; per loro questi titoli saranno il culmine della carriera.

Quando i giocatori arrivano al nono livello, la Famiglia Reale e le altre nobili

famiglie incominceranno ad interessarsi a loro ed essi potrebbero venire proposti per un titolo nobiliare – sempre che i giocatori stiano compiendo eroiche gesta a Karameikos da un certo tempo. (Un vian-dante che arrivi a Karameikos non verrà considerato degno di un titolo a meno che non si fermi stabilmente ad abitare a Karameikos).

I criteri usati per l'assegnazione di titoli sono i seguenti:

Se il personaggio (a) ha raggiunto il nono livello, (b) ha dimostrato inequivocabile fedeltà alla Famiglia Reale di Karameikos, (c) ha partecipato ad almeno due avventure di grande significato per la Corona, (d) viene ritenuto degno di governare un feudo, allora verrà preso in considerazione per una signoria terriera.

Se il personaggio risponde solo ai requisiti (a), (b) e (c), non viene ritenuto capace di governare un feudo, ma se nel contempo è nota la sua abilità guerriera (e), verrà valutata la possibilità di concedergli il titolo di cavaliere.

Se il personaggio risponde a tutti e cinque i criteri di cui sopra, da (a) ad (e) allora viene preso in considerazione per il titolo di cavaliere terriero.

Definizione dei termini

Prima di continuare a descrivere come un giocatore può accedere ad un titolo, è necessario definire alcuni termini.

Inequivocabile fedeltà: Il personaggio non deve aver compiuto atti noti di infedeltà alla Corona (dei quali non sia stato ritenuto innocente); il giocatore deve aver dimostrato la sua disponibilità a compiere avventure ed eventualmente dare la propria vita per la Corona.

Avventure di grande importanza: queste sono avventure che sono di vitale importanza per la Corona. Tali avventure potrebbero riguardare la protezione della Famiglia Reale, la risoluzione di controversie politiche di particolare gravità e così via. Un membro della Famiglia Reale deve essere a conoscenza del contributo del giocatore alla risoluzione di un determinato problema perché il giocatore possa aspirare ad un titolo. Diversi scenari nella sezione avventure sono segnati con un simbolo (*); queste sono avventure di grande importanza.

Degno di governare un feudo: questo comporta un difficile giudizio. In genere, il giocatore deve avere dimostrato di non essere un prevaricatore: non deve perciò aver preso decisioni catastrofiche, essere soggetto a crisi di rabbia o avere dei grossi pregiudizi, ecc. Se voi, come Master,

ritenete che il personaggio possa essere un adeguato governante di un feudo, allora lo ritenete anche la Famiglia Reale.

Abilità guerriera: questa è un'altra spinosa decisione. Potete ritenere che un guerriero (o un nano, elfo o halfling) che raggiunga il nono livello diventi conosciuto per le sue abilità di combattente. Un chierico che raggiunge il nono livello avrà anch'egli fatto un bel po' di combattimenti per cui potrebbe essere anche lui noto come abile guerriero. Un ladro dovrebbe compiere una serie notevolissima di imprese per poter essere conosciuto come tale. Un mago non dovrebbe mai essere noto come valoroso combattente. (Di conseguenza, essi non possono diventare Cavalieri o Cavalieri terrieri ciò che non è loro necessario per arrivare alla Baronìa).

Ottenere i titoli

Una volta che sapete per quale titolo un giocatore venga preso in considerazione, dovrete indicargli il modo per ottenerlo.

Se il giocatore cerca un cavalierato, fate in modo che venga portato in udienza dal Duca alla conclusione di un'avventura di una certa importanza (o di un'avventura di cui si è molto parlato nel Ducato). Il Duca conferirà il titolo di Cavaliere al giocatore nel modo descritto in seguito in "Cerimonie".

Per i giocatori che vogliono diventare Signori terrieri o Cavalieri terrieri: o il Duca deciderà di sua iniziativa che è il caso di discuterne o sarà invece il giocatore che chiederà udienza e, citando le sue benemerite cercherà di ottenere il titolo.

A questo punto voi, il Master, dovrete decidere l'ubicazione del feudo... e quali gesta il giocatore dovrà compiere per venirne in possesso.

Le gesta, esempio I

Il Duca potrebbe dire ad un giocatore: "Costruisci un forte sul fiume Cruth a venti miglia nord-ovest da forte Riverfork. Abbiamo bisogno di una forte presenza di umani sul confine con le "Cinque Contee". Se riesce a costruire il forte, e proteggere la comunità dalle creature della regione per due anni allora gli concederò il feudo a titolo pieno.

A questo punto, è compito del giocatore mettere a posto tutti quei dettagli come il radunare dei coloni, comprare sementi ed acquistare materiali.

Se non ha abbastanza soldi per costruire un forte dovrete dargli la possibilità

di compiere diverse avventure nella zona per poterli reperire. Queste avventure non dovrebbero essere facili ma tali da impegnare seriamente un giocatore.

Dipende dal giocatore l'attirare dei coloni per il suo feudo. Potrebbe offrire terre gratuite, o promettere avventure ai più temerari. Potrebbe aver abbastanza seguaci ed amici da mettere assieme un gruppo di discrete proporzioni. Ad ogni modo, ed indipendentemente dal modo in cui egli si organizza, dovrete far sì che le attività necessarie per la realizzazione del feudo siano varie e stimolanti, di modo che quando avrà successo saprà di aver costruito qualcosa di speciale.

Le gesta, esempio II

È possibile che un giocatore abbia ottenuto con il tiro dei dadi un personaggio di famiglia benestante o ricca sulla tabella dello status sociale, e così avrete deciso di fargli ereditare il feudo di famiglia.

Se questo è ciò che è successo, fate così: i genitori abdicano o muoiono. Il giocatore deve tornare al proprio feudo per governarlo. Lì viene a conoscenza del fatto che il feudo è in gravi difficoltà e che deve risolvere la situazione per far sì che il Duca gli riconosca il titolo di feudatario.

Quali sono questi problemi? Potreste, ad esempio, fare sì che il cugino del giocatore od un'altro parente, stiano intriggando per ottenere il feudo e che questi gli combinino ogni genere di bassezze per fare sì che il Duca non ritenga il giocatore capace di governare un feudo. Potreste anche fare intervenire mostri a distruggere case e raccolti o strane malattie che colpiscono uomini ed animali.

Ancora una volta, potete formare una lista di avventura notevoli da fare compiere al giocatore. Se lui ed i suoi amici riescono a superarle, il feudo sarà suo – ma dovrà essere un compito arduo.

Nobili terrieri semi-umani

Fino ad ora tutti i nobili terrieri di Karameikos sono umani. Vi sono numerosi Signori elfici ed alcuni Condottieri di clan naneschi e gnomeschi nel Ducato, ma essi non hanno mai chiesto al Duca di confermare il loro titolo.

Un giocatore semi-umano può costruire il suo forte senza l'intercessione e l'autorizzazione del Duca se (a) ha il permesso consuetudinario del suo clan e (b) se lo costruisce all'interno di terre possedute da clan di non umani (ad esempio, le foreste ad ovest di Kelvin per gli elfi, le montagne del nord per i nani).

La società di Karamaikos

Gli halfling non hanno terre loro a Karamaikos. Un personaggio semi-umano potrebbe costruirsi un forte alla maniera degli umani se ha più alleati nella comunità umana che in quella semi-umana. Ad esempio, un nano che non sia di Karamaikos e che abbia passato gran parte della sua vita a servire fedelmente il Duca, potrebbe voler costruire un forte sotto la protezione del Duca. In queste circostanze il Duca potrebbe garantirgli le stesse opportunità che vengono offerte ad un umano. Il nano potrebbe perciò costituire una comunità di nani che come lui provengono da terre straniere e che siano desiderosi di formare una nuova comunità.

Barone

Un giocatore che è Signore terriero o un Cavaliere terriero può venire preso in considerazione per il titolo di Barone.

Per diventare Barone, il giocatore deve essere stato un nobile terriero o un Cavaliere terriero per almeno cinque livelli d'esperienza. (Potete anche modificare questi termini e farli diventare cinque anni-gioco di governo di un feudo).

Egli deve essere rimasto fedele al Duca ed avere ben governato (nessun abuso sui contadini, nessuna catastrofe economica da lui provocata).

Se dunque sussistono le giuste circostanze alla fine di una impresa gloriosa il Duca potrebbe concedere il titolo di Barone. È da notare che alcuni Baroni di cui troverete in seguito una descrizione non hanno dovuto attendere di arrivare al 14° livello per raggiungere il titolo. Furono infatti spesso fatti Baroni nel momento in cui Stefano Karamaikos divenne il padrone di Karamaikos (Sherlane, Vorloi, von Hendriks) o sono i discendenti di Baroni morti o che hanno abdicato (Kelvin).

Fate sì che i giocatori non siano invidiosi dei primi, ricordategli infatti che allora Karamaikos era ben diversa da come è oggi, e che anche loro potranno arrivare al titolo, un giorno.

Per quanto riguarda la seconda categoria – è possibile che abbiate deciso che un giocatore è l'erede di una Baronia. Ci sono tre modi possibili per risolvere questa situazione.

In primo luogo, potete fare sì che il giocatore erediti il feudo quando raggiunge il nono livello – ma che il Duca, dato che non lo conosce abbastanza, lo voglia mettere alla prova e lo faccia rima-

nere al momento solo un Signore o Cavaliere terriero.

Come seconda ipotesi, potete fare vivere il genitore del giocatore fino a che egli non raggiunge il 14° livello. Se il personaggio vuole ereditare il feudo dovrà aspettare. Se non vuole può tentare di costruirsi uno proprio nella maniera prima descritta... ma inizierebbe con il titolo di Signore terriero o Cavaliere terriero e non di Barone.

Come terza ipotesi, potete modificare le regole e permettergli di ereditare il titolo di Barone prima di raggiungere il 14° livello se entrambi i parenti muoiono o abdicano (come ad esempio è successo a Desmond Kelvin II). Non lo fate se ciò crea dissensi tra i giocatori; fatelo solo se vi conviene all'interno della vostra trama.

Duca

Ci sono solo tre modi per diventare Duca o Duchessa.

(1) Il giocatore ha tirato 00 sulla tabella dello status sociale della famiglia, indicando con ciò l'appartenenza alla Famiglia Reale. Se, nel corso di anni di gioco, gli altri potenziali candidati alla successione morissero o non fossero degni di governare allora il giocatore potrebbe accedere al trono. Nel momento in cui un giocatore riuscisse a diventare Duca dovrete coinvolgerlo in una grande avventura nella quale siano in palio la sua vita ed il Ducato.

(2) Il giocatore potrebbe sposare un erede al trono. Sia Adriana che Valen potrebbero finire per governare Karamaikos; anche Justin o Lord Alexis sarebbero candidati in mancanza d'altri.

La Famiglia Reale è però abbastanza intelligente; non è difficile per loro capire se un giocatore fa la corte ad un membro della famiglia solo per arrivare al trono e quando invece si tratta di amore vero.

(3) Il giocatore potrebbe ribellarsi e catturare il trono con la forza. A parte le considerazioni morali di impadronirsi in questo modo del trono, ciò sarebbe un compito assai difficile. Tuttavia la vostra campagna potrebbe essere condotta da personaggi particolarmente caotici, o potreste aver dato una interpretazione diversa delle azioni della Famiglia Reale (trattando la figura del Duca come fosse un despota ecc.). Ad ogni modo, l'intero processo rivoluzionario (propaganda fra i contadini, armamento degli eserciti, battaglie, occupazione delle posizioni chiave, trattative con governi stranieri e così via)

porterebbe a moltissime avventure; sarebbe veramente una campagna interessantissima.

Chierici, maghi e ladri

A Karamaikos, i rifugi per maghi, chierici e ladri sono diversi da quelli di tutti gli altri paesi e da ciò che avete letto nel D&D® Expert.

I chierici

L'idea di un "rifugio" per i chierici è estranea a Karamaikos. Nel Granducato, i chierici normalmente non si riuniscono per costruire un forte e stare tutti assieme.

Ci sono tre tipi di rifugi che un giocatore chierico può costruire a Karamaikos.

(1) **Feudo.** Non ci sono ragioni per cui un giocatore chierico non **possa** avere un titolo nobiliare e governare come Signore terriero o Cavaliere terriero. Infatti le baronie di La Soglia e Kelvin **sono** rette da chierici: La Soglia dal patriarca Sherlane (Barone Halaran) e Kelvin dal Barone Kelvin (Patriarca Desmond). **È** possibile per un Signore terriero chierico avere dei problemi di incompatibilità tra la sua filosofia di chierico **ed** il suo giuramento al Duca ma, nessuno dei due chierici precedenti, ha avuto di questi problemi.

(2) **La chiesa.** Il chierico **non** deve per forza governare un feudo; le sue ambizioni non devono necessariamente essere così elevate. Se questo è il **caso**, allora il Duca non considererà il giocatore per il governo di un feudo. **Il** giocatore potrebbe, però, costruire una chiesa ove ce ne fosse bisogno. Tutto ciò che **gh** serve è il permesso di un membro importante della sua chiesa. La chiesa può **essere** fortificata se le necessità lo richiedono (a Luln, nelle brughiere ecc); però un giocatore chierico non può assoldare **un** numero di soldati superiore **al** doppio dei chierici presenti nella chiesa. Voi, come Master, impersonerete **il capo della sua** chiesa, e dovrete impedire **al** giocatore di costruire un forte sotto guisa di una chiesa.

(3) **L'ordine militare.** L'ordine del Grifone, di cui tratteremo in seguito, è un ordine militare della chiesa di Karamaikos. Esso non dispone **di** un forte ma ciò non precluderebbe ad **un altro** ordine di possederne uno. **Se** un personaggio lo desidera, può proporre la creazione di un ordine militare **al capo** della chiesa. Il giocatore deve avere buoni motivi per creare un nuovo ordine; **se** ne ha di validi dategli la possibilità di farlo. Il giocatore

potrebbe costituire un forte in una zona selvaggia di Karameikos come centro di un nuovo ordine; egli ha il permesso sia del Duca che del **capo** della sua chiesa, e verrà osservato da entrambi. Se volete, potete fare sì che ciò gli possa fruttare, in futuro, un titolo nobiliare.

I maghi

Un mago può costruirsi una torre a Karameikos esattamente come viene descritto in D&D® expert. Il Duca non farà alcun proclama pubblico sulla torre e sui residenti, e tenderà ad ignorarne l'esistenza; il mago non riceverà alcun titolo e non avrà dei sottoposti (tranne eventuali seguaci).

Non vi è però ragione per cui un mago non possa ricevere un titolo nobiliare nello stesso modo in cui lo ottengono i guerrieri e gli altri personaggi. Fategli compiere le stesse avventure di un guerriero e vedete come se la cava.

I ladri

Un ladro può costruire un rifugio che faccia parte della sua corporazione, come descritto in D&D® expert.

Anch'egli può raggiungere un titolo nobiliare.

Dopo tutto, un ladro non ha scritto in fronte: "Ladro. Fate attenzione!". Per la maggior parte delle persone egli sarà un avventuriero che usa armature leggere ed armi che richiedono destrezza più che forza. La maggior parte delle persone, famiglia reale inclusa, non saprà che egli è un ladro.

Potrebbe perciò diventare un Signore terriero, un Cavaliere ed anche un Barone.

Se è un membro attivo della corporazione dei ladri, è probabile che i suoi alleati vogliano usare il suo feudo come base di operazioni. È possibile che lui non lo voglia: in questo caso ci potrebbero essere scontri tra lui ed i suoi ex compari. D'altro canto lui potrebbe voler usare il suo feudo come rifugio: sta a lui scegliere.

Cerimonie e giuramenti

Per ciò che riguarda il rango di nobile dobbiamo ancora parlare di due aspetti: le cerimonie di iniziazione ed il giuramento di fedeltà.

Le cerimonie

Ogni rango nobiliare ha una sua cerimonia d'iniziazione:

Il **Signore di corte**, come ricorderete

viene semplicemente chiamato dal nobile che gli dà il titolo; il nobile lo informa del suo cambio di status (o, se il tutto si svolge durante una festa, sarà un araldo ad annunciarlo); al giocatore verrà consegnato un bellissimo papiro firmato dal Duca, e con ciò si esaurisce la cerimonia.

Il candidato a **Signore terriero** dopo aver adempiuto ai compiti che il Duca gli aveva proposto, viene chiamato dal Duca e dalla Duchessa, in genere durante una festa di qualche rilevanza. L'araldo elenca i successi del giocatore nel corso delle sue avventure per ottenere il feudo. Il Duca allora gli chiede se è pronto a svolgere i doveri di Signore di (il nome del feudo) e di scambiare il giuramento di fedeltà (cosa sia la fedeltà a Karameikos, lo sapremo tra poco). Se il giocatore è pronto, egli ed il Duca si scambiano i giuramenti. L'araldo darà ora al giocatore una pergamena che sancisce il suo nuovo ruolo; spesso, il Duca offre un regalo di grande valore al giocatore, in genere un qualcosa con le insegne ducali.

Il candidato a diventare **Cavaliere** viene informato un giorno prima della cerimonia. Egli trascorrerà l'intera giornata in un cerimonia di purificazione chiamata "vigilia" in un luogo di sua scelta, generalmente una chiesa, indossando guanti bianchi simbolo della purezza d'intenti che dovrebbe avere, avrà con sé solo le sue armi e mediterà in digiuno per l'intera giornata. Durante questo periodo, egli dovrebbe riflettere sulla sua vita passata e decidere se si sente degno di assolvere gli obblighi di cavaliere. Se si sente pronto, il giorno dopo si presenta in udienza dal Duca e partecipa a una cerimonia simile a quella del Signore terriero - anche se, ovviamente, non viene fatta menzione alcuna di un feudo.

Il candidato a **cavaliere terriero** segue una cerimonia simile a quella del Signore terriero e del Cavaliere. Il giorno prima della cerimonia il candidato effettua il digiuno meditativo; quello seguente partecipa ad una cerimonia simile a quella vista precedentemente.

Il candidato a diventare **Barone** viene chiamato di fronte al Duca generalmente in una data importante o durante una festa. L'araldo legge un documento che ricorda i meriti di assoluta fedeltà, coraggio ed abilità del candidato che gli hanno permesso di diventare Barone di (segue il nome del feudo). Al nuovo Barone viene data una pergamena che ne conferma il titolo, ed in più dei doni del Duca, della Duchessa e degli altri nobili. Spesso, il Duca dichiarerà due giorni di festa in onore del nuovo Barone.

Il **Duca** che è appena salito al trono riunisce tutti i nobili del reame, generalmente nella stanza del trono. L'araldo legge una pergamena scritta dal nuovo regnante, nella quale egli dice che, per la grazia degli immortali, egli è assunto al trono e che promette di compiere al meglio il suo dovere nei confronti del popolo e dei nobili di Karameikos. Poi, il capo della chiesa di Karameikos o di Traladara (a scelta del Duca) lo incorona. Anche in questo caso vengono proclamati due giorni di festa.

La fedeltà

La fedeltà a Karameikos viene definita dal giuramento che si scambiano il Duca ed i nobili a partire dal rango di Signore terriero.

Nel giuramento di fedeltà, il nuovo nobile promette di essere leale al Duca ed alla Duchessa; di aiutarli in tempo di pace con le tasse provenienti dalle sue terre, ed in tempo di guerra con guerrieri e provviste; di riconoscere il legittimo erede al trono e di giurargli fedeltà nel momento della sua ascesa al trono; di non cospirare mai contro il trono e di obbedire le leggi del Ducato.

Il Duca promette di mantenere il diritto del nobile e dei suoi eredi al feudo; e di aiutare il nobile se dovesse difendere contro gli aggressori il suo feudo.

Se un personaggio è così indipendente da non voler fare giuramento al Duca, lo può anche fare, ma non salirà di grado oltre Signore di corte.

Il clero

I chierici, come avete visto, appartengono ad un certo numero di chiese. Karameikos ha tre culti nativi, e ci sono spesso dei chierici ambulanti che provengono da altre terre che appartengono ad altre fedi.

Le chiese di Karameikos hanno filosofie diverse. Sono tutte dedicate al rafforzamento dello spirito umano attraverso la meditazione e il rispetto di regole morali.

I titoli nella chiesa

Una nota rapida sui titoli clericali: come abbiamo menzionato nell'introduzione per i giocatori la maggior parte dei nomi relativi alle varie classi non vengono usati a Karameikos. Alcuni titoli però vengono usati.

La società di Karamaikos

Quando un personaggio diventa un chierico (cioè diventa un chierico del primo livello) viene chiamato novizio, anche se non si tratta di un titolo formale. Quando un chierico raggiunge il 3° livello, il giocatore viene giudicato essere un sacerdote od una sacerdotessa.

Quando raggiunge il 7° livello, il personaggio ha conoscenze sufficienti per essere promosso al rango di Vescovo. E quando il chierico raggiunge il 9° livello viene giudicato degno di diventare Patriarca o Matriarca.

Gli altri titoli (accolito, adepto, vicario, curato, anziano e lama) non vengono usati. Quando il giocatore passa dal 3° al 4° livello, viene chiamato sacerdote dalla chiesa.

La chiesa di Karamaikos

Queste sono le credenze della chiesa di Karamaikos:

(1) Gli atti di violenza, omicidio, furto, adulterio, il mentire ed il convivere senza essere sposati è peccato; questi peccati macchiano lo spirito del peccatore; e richiedono atti e cerimonie di purificazione (di severità diversa a seconda del peccato) per purificare lo spirito;

(2) La mancanza di volontà di purificarsi è un peccato di per sé, punibile con l'allontanamento dalla chiesa con il risultato finale di rendere l'anima del peccatore non più purificabile;

(3) Il ruolo di ciascuno nell'aldilà viene determinato dalla quantità di peccati compiuti al momento della morte;

(4) E responsabilità dei membri della chiesa il diffondere la filosofia della chiesa tra i miscredenti e il portarne i benefici in terre lontane ed ostili.

(5) L'uso della magia che non abbia le basi nel rituale della chiesa significa solo superstizione ignorante, e perciò l'uso di portafortuna, il leggere la mano e le foglie del tè ed i tarocchi non sono che sciocche superstizioni.

La maggior parte degli abitanti di origine thyatiana fa parte della chiesa di Karamaikos; circa la metà di coloro che sono di discendenza mista lo sono; e molti abitanti di origine traladariana si sono convertiti alla filosofia "dello spirito senza macchia". In tutto circa il 25% della popolazione di Karamaikos appartiene alla chiesa di Karamaikos, e questa parte della popolazione comprende la maggior parte dei nobili terrieri e moltissime delle più importanti figure politiche.

Molti dei membri della chiesa, in special modo i convertiti recenti, non capi-

scono fino in fondo la sua filosofia. Questa filosofia sostiene che nessun peccato compiuto in questo mondo è tanto grande da non poter essere purificato con un atto di sacrificio e penitenza. Molti convertiti però ritengono di dover interpretare la regola nel senso di poter fare qualunque cosa tanto ci si potrà purificare, non importa quanto grande fosse il peccato.

Voi, come Master, dovete sapere quale dei vostri giocatori sono aderenti alla chiesa di Karamaikos. Quando avranno commesso un atto discutibile, secondo le dottrine della chiesa, dovrete ricordargli che dovrebbero cercare una forma di purificazione spirituale chiedendo consiglio ad un chierico.

Un peccato meno grave, per esempio il dire una bugia, potrebbe richiedere una cerimonia di purificazione non più complessa di qualche preghiera. Un peccato più grave – ad esempio il colpire qualcuno che non lo meritava – potrebbe richiedere un'intera giornata di preghiere e digiuno sotto la guida di un sacerdote della chiesa. Un peccato grave – ad esempio l'omicidio – potrebbe essere espiato non solo finendo in galera ma anche attraverso una cerimonia di purificazione nella quale ad esempio si richieda al peccatore di rischiare la vita per una causa che la chiesa ritiene degna.

Ovviamente questa è una grande opportunità per avventure nelle quali i giocatori si sentiranno molto coinvolti.

Non dimenticate che la chiesa di Karamaikos esercita grande influenza sui suoi devoti. Il comune credente ha il terrore di venire separato dalla chiesa, dato che significherebbe accumulare peccati senza poterli purificare. Anche se chierici approfittatori non sono molto comuni, quelli che ci sono possono chiedere forti somme e fare compiere strani riti di purificazione ai loro seguaci.

La chiesa di Traladara

Queste sono le credenze della chiesa di Traladara:

(1) Il ferire, l'abusare, l'uccidere ed il mentire sono peccati, compiuti per debolezza o per intrusione di spiriti malvagi o animaleschi;

(2) I peccati sopra descritti dovrebbero essere puniti nel modo in cui i genitori puniscono i bambini; reclusione fisica, punizioni corporali e la perdita di certi diritti (anche la morte nei casi più estremi);

(3) Il ruolo dell'individuo nell'oltretomba viene determinato dalla saggezza,

dalla forza di carattere e dalla bontà di un individuo nel momento della sua morte;

(4) Le relazioni tra uomini e donne sono materie private delle quali la chiesa non si occupa a meno che non si verifichino i peccati sopracitati;

(5) L'uso di rituali magici come la lettura della mano e delle foglie del tè, l'uso di amuleti e così via non sono che la esternazione della curiosità umana nei confronti del mondo e della sua volontà di proteggersi dal male, e l'uso di tali strumenti di conoscenza viene a volte premiato dagli immortali con degli attimi di conoscenza sul futuro o sulla natura del mondo;

(5) Gli avvenimenti trattati nella "Ballata di Halav" sono assolutamente veri; re Halav, la regina Petra e Zirchev sono ora degli immortali che guidano i giusti e puniscono i malvagi a Traladara Karamaikos; e l'epoca d'oro di Traladara tornerà di nuovo.

La filosofia di base della chiesa di Traladara è che le persone non si dovrebbero fare del male le une con le altre, e che quando lo fanno la comunità dovrebbe punire il colpevole in proporzione al suo peccato. La loro filosofia non è molto più di ciò, ed è per questo che essa è adatta agli allegri e spensierati traladariani.

Il ruolo del chierico traladariano è di fornire consigli per i più giovani, basandosi sulla propria esperienza e sull'esempio del comportamento tenuto dagli eroi ne "La ballata di halav". I chierici traladariani, indirizzano i giovani, officiano matrimoni, predicano la filosofia della chiesa e cercano di promuovere la pace. A volte combattono per salvare delle vite in pericolo o per sconfiggere il male.

Circa il 70% della popolazione di Karamaikos appartiene alla chiesa di Traladara.

Il culto di Halav

Queste sono le credenze del culto di Halav:

(1) Re Halav, morto sul campo di battaglia dello scontro finale tra uomini e bestie, è stato preso dagli immortali, fatto resuscitare, guarito e addormentato;

(2) Lo scopo degli immortali era di restituire Halav a Traladara quando sarà giunto il momento di restituire alla nazione l'antica gloria.

(3) Gli immortali hanno deciso che il momento è giunto, e che hanno mandato lo spirito di re Halav nel neonato Stefano Karamaikos, in modo da farlo diventare il nuovo re Halav.

Il culto si dedica all'idea che Stefano Karamaikos trasformerà Traladara di

nuovo in una potente nazione, armerà gli eserciti per conquistare tutto il mondo. A dire il vero il primo obiettivo del culto è di convincere tutti, incluso il Duca Stefano, sulla verità della causa, e questo finora non è successo. Ciò li frustra, ma sono molto determinati.

Anche se la maggior parte delle persone li ritengono dei pazzoidi, è un fatto che i loro chierici sono abili maghi. Ciò significa che essi ricevono aiuto e forza dagli immortali. Così anche se la maggior parte della popolazione li ritiene matti, i chierici in genere sono molto interessati a questo culto.

Solo una piccola parte della popolazione appartiene al culto.

L'Ordine del Grifone

L'Ordine del Grifone, è un ordine militare della chiesa di Karameikos. Sia i chierici che i combattenti possono fare parte dell'ordine.

Appartenere all'ordine è un fatto di grande prestigio per un guerriero; i suoi membri sono costantemente impegnati in avventure, a favore della chiesa, della nazione e dell'uomo comune. Far parte dell'ordine è un grande onore ed è per questo che ogni anno molti guerrieri tentano di accedervi.

Gli aspiranti si presentano a Lord Olliver Jowett, Patriarca di Specularum, e dichiarano il loro intento. Il Patriarca assegna gli aspiranti ad un membro dell'ordine, che verificherà la loro capacità di combattimento, gli porrà delle domande per verificarne la conoscenza della dottrina della chiesa e ne valuterà il carattere.

Per diventare un membro dell'ordine del Grifone, un giocatore deve:

(1) Avere una certa capacità di combattimento (essere cioè almeno del quinto livello);

(2) Essere un devoto seguace della chiesa di Karameikos; e

(3) Fare solenne giuramento di adempiere ai compiti dell'ordine.

Queste sono le responsabilità di un membro dell'ordine:

(1) Il giocatore deve donare il 25% dei propri guadagni alla chiesa per tutto il periodo durante il quale egli farà parte dell'ordine.

(2) Il giocatore deve obbedire ai dettami della chiesa per ciò che riguarda i peccati e le purificazioni.

(3) Il giocatore deve accettare le missioni ed i doveri assegnatoli dal capo della chiesa o dai suoi superiori dell'ordine; queste missioni sono spesso avventure o missioni militari a favore dell'ordine, della chiesa o della nazione.

Ci sono una serie di benefici per i membri dell'ordine:

(1) Il giocatore può chiedere asilo in qualunque chiesa di Karameikos (la maggior parte dei chierici l'offrirebbero comunque ma questo diritto impone ai chierici di ospitare membri dell'ordine che lo vogliano o meno).

(2) Il giocatore, a causa del rispetto e dell'ammirazione di cui gode l'ordine, viene trattato da tutti come se fosse un cavaliere, non importa quale sia il suo reale rango sociale; perciò potrà essere ospitato da nobili e partecipare alle loro avventure.

(3) Il giocatore gode della compagnia degli altri membri dell'ordine, che diventeranno suoi amici, dandogli consigli ecc.

I membri dell'ordine portano un distintivo che ne dichiara l'appartenenza; può essere portato come una spilla sulla tunica o sulla cintura o in un altro posto meno in vista.

Un membro può rassegnare le dimissioni dall'ordine in qualsiasi momento.

Altre filosofie

Ovviamente non tutte le persone appartengono ad una delle religioni più comuni di Karameikos. Gli avventurieri, in special modo, tendono a sviluppare dei loro culti particolari, che riflettono il loro modo di vita.

Il numero di coloro che non appartengono ne alla chiesa di Karameikos ne a quella di Traladara corrisponde a circa il 5% della popolazione.

I Militari

Karameikos dispone di un esercito di professionisti di circa 2000 soldati e marinai. In tempo di guerra, possono essere reclutati altri 4000 soldati in una settimana (dalla popolazione costiera e da Specularum) e circa altri 4000 entro alcune settimane dopo la prima (costoro provengono dalle città dell'interno).

La seguente è l'organizzazione dei militari a Karameikos.

Gradi

Come avete visto prima, i militari a Karameikos sono inquadrati secondo i seguenti gradi:

Soldato/marinaio, il comune combattente dell'esercito e della marina.

Sergente, comanda uno squadrone

Tenente, comanda una compagnia. Con il grado riceve anche il titolo di Signore di corte.

Capitano, comanda un battaglione. Trattato con la deferenza dovuta ad un Signore terriero.

Generale, comanda una divisione. Viene trattato con il rispetto dovuto ad un Cavaliere.

Le forze armate di Karameikos

Le forze armate di Karameikos sono organizzate in **divisioni**. Ogni divisione ha un massimo di 996 soldati e viene comandata da un generale assistito da quattro capitani amministratori. (La marina in teoria è anch'essa una divisione, ma non ci si riferisce mai ad essa in quel modo.)

La divisione è composta da due a quattro **battaglioni**. Un battaglione può avere fino a 244 soldati ed è comandato da un capitano assistito da quattro tenenti amministratori. Una flotta di navi è teoricamente un battaglione; dato per che la flotta di Karameikos è piccola, l'ammiraglio Hyraksos tende a comandare personalmente ogni azione.

Il battaglione è composto da un minimo di due ad un massimo di quattro **compagnie**. Una compagnia ha fino a 60 soldati e viene comandata da un tenente. Una nave è teoricamente una compagnia, ma viene tradizionalmente comandata da un capitano aiutato da alcuni tenenti. La guarnigione di una piccola fortezza o di una un grosso presidio può essere una compagnia.

La compagnia è divisa in **squadroni**, da due a quattro. Lo squadrone ha un massimo di 14 uomini e viene comandato da un sergente. Questa è la più piccola unità dell'esercito di Karameikos. La guarnigione di un normale presidio sarà di uno squadrone.

Perciò una divisione a piena forza può essere vista in questo modo:

COMANDO DIVISIONALE

Generale (uno)
Capitani amministratori (quattro)

COMANDO DI BATTAGLIONE

Capitani (quattro)
Tenenti amministratori (dodici)

COMANDO DI COMPAGNIA

(sedici compagnie)
Tenenti (sedici)

COMANDO DI SQUADRONE

(sessantaquattro squadroni)
Sergenti (sessantaquattro)

SOLDATI (sessantaquattro squadroni)
Soldati (ottocentonovantasei)

La società di Karamaikos

Forze disponibili

Al momento le forze disponibili sono strutturate su cinque divisioni. Nessuna delle divisioni è a pieno organico, dato che il Ducato non è attualmente in guerra.

1ª Divisione (Guardia cittadina)

Dato che fu la guardia della città di Specularum che difese il Duca durante la ribellione di Marilenev, Stefano onorò la guardia cittadina quando essa venne ristrutturata; egli decise di chiamarla la 1ª Divisione di Karamaikos.

La guardia cittadina reca anche l'antico nome di Guardia Phorsis. Il suo comandante ha il grado di generale ed è un membro della Famiglia Reale; dato che non ha ancora nominato un erede è il Duca stesso a comandare la divisione. Egli lascia la maggior parte dei compiti di routine al capitano di maggiore esperienza della divisione, Mikel.

La guardia Phorsis è guidata da un guerriero dell'ottavo livello; i tenenti ed i sergenti al suo comando sono in genere del 4° livello, i soldati del 1° livello. Le guardie indossano armature di cuoio, portano scudi ed hanno spade, pugnali e balestre.

Per quanto riguarda il *Regolamento di guerra* i valori sono i seguenti:

MV 4, VB 105

Personale: 244 (quattro compagnie a piena forza distribuite in città in otto caserme composte ciascuna di uno squadrone e altre quattro composte da due squadroni)

Classe delle truppe: buona

2ª Divisione (Guardie)

Questa divisione amministra le due unità di guardie che sono accasermate nel castello del Duca. Esse sono la Guardia elfica e la Guardia ducale.

La Guardia elfica ha la responsabilità di mantenere l'ordine nel parco del Duca e nelle zone boschive attorno la città di Specularum; essi hanno anche il compito di mantenere l'ordine nei territori abitati dagli elfi e di aiutarli qualora ce ne fosse il bisogno.

La Guardia ducale è l'unità che deve proteggere il castello del Duca in caso di assalto; aiuta altresì, in caso di bisogno, la guardia Phorsis; tra i suoi ranghi vengono reclutate le guardie del corpo del Duca.

Lord Alexius Korrigan è il generale comandante della 2ª divisione.

La Guardia elfica è guidata da un capitano del 10° livello; gli ufficiali al suo comando sono normalmente del 4° livello; i soldati sono tipicamente del 2° livello. Essi dispongono di corazze di maglia, spade, pugnali ed archi lunghi.

La Guardia ducale è guidata da un capitano guerriero del 12° livello; i tenenti e capitani sono di media del 6° livello; i soldati sono normalmente del 2° livello. Le guardie indossano armature di piastre e dispongono di spade a due mani, pugnali e balestre.

Per quanto riguarda il *Regolamento di guerra* i valori sono i seguenti:

(Guardia elfica)

MV 4, VB 202

Personale: 122 (due compagnie a piena forza)

Classe delle truppe: eccellente

(Guardia del Duca)

MV 4, VB 119

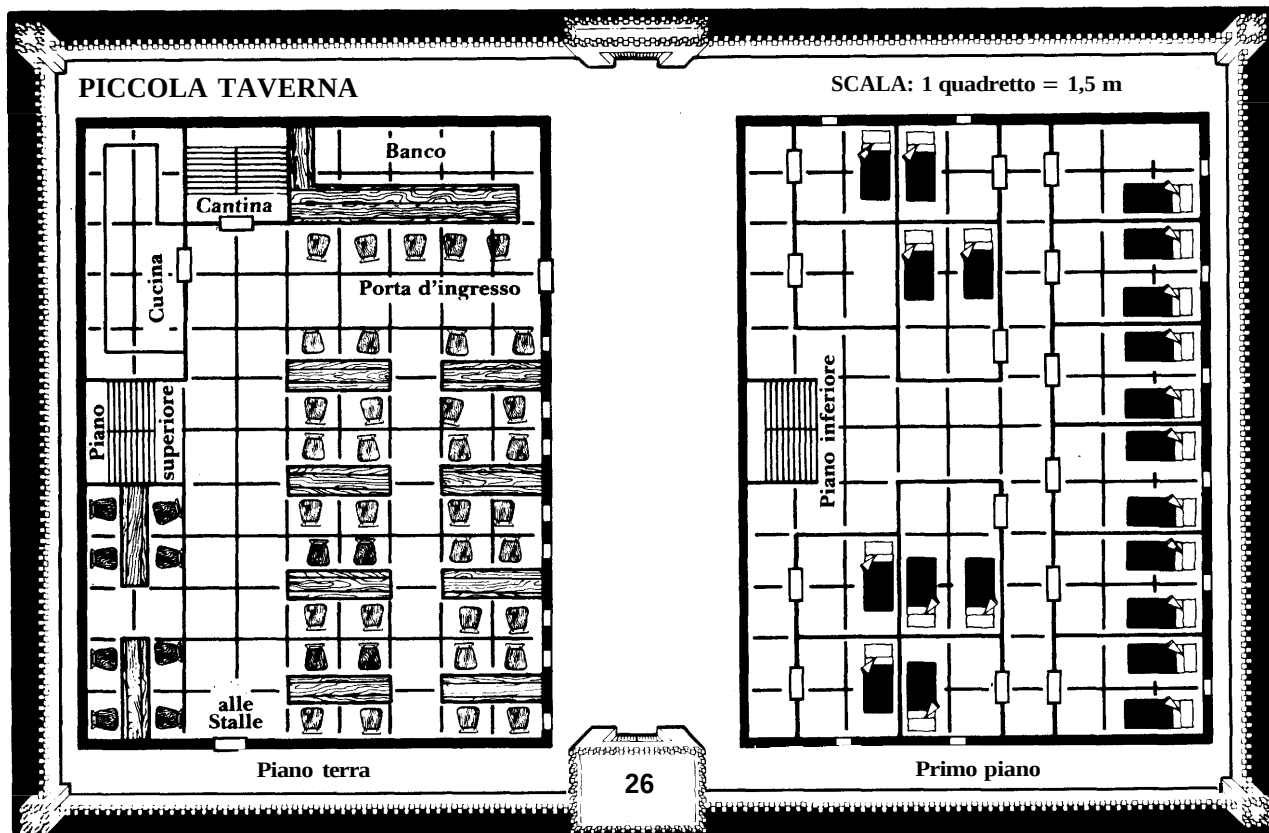
Personale: 244 (quattro compagnie a piena forza)

Classe delle truppe: buona

3ª Divisione (Regia marina)

La 3ª divisione è la regia marina di Karamaikos. E sotto la supervisione dell'ammiraglio Lucius Hyraksos e pattuglia la costa di Karamaikos ed ingaggia occasionali duelli con i pirati che operano nel golfo di Halag. L'arsenale della marina e la sua base sono a Specularum.

Una nave è composta da un capitano del 6° livello, un tenente del 4° livello, quattro sergenti del secondo livello e 52



marinai. I marinai sono normalmente sprovvisti di armatura ed armati con spade, balestre e pugnali. Vi sono attualmente otto navi di linea nella marina, anche se ne verrebbero messe in linea di più in caso di guerra.

Per quanto riguarda il *Regolamento di guerra* i valori sono i seguenti:

3° divisione (Regia Marina)
MV 6, VB 73
Personale: 498
Classe delle truppe: modesta

Una nave
MV 6, VB 63
Personale: 61
Classe delle truppe: debole

4° Divisione (Forti del nord e dell'est)

La 4° divisione ha il compito di controllare la frontiera del nord e dell'est di Karamaikos. Essa dispone di tre forti:

La *Rocca del Castellano* si trova sulle montagne di Altan Tepes e deve tenere a bada le incursioni delle tribù non umane delle montagne. In caso di guerra con Ylarum (un evento improbabile) essa agirebbe come perno dello schieramento dell'esercito di Karamaikos.

La *Rocca della strada del Duca* si trova nelle montagne sulla strada che porta a Selenica. Essa ha il compito di tenere aperti i collegamenti... o, in caso di guerra con Darokin o Alfheim di chiuderli del tutto.

Rugalov si trova vicino al villaggio di Rugalov sulla frontiera con Thyatis. E suo dovere tenere d'occhio le attività thyatiane ed in caso di guerra tra Karamaikos e Thyatis, bloccare la strada alle unità nemiche.

Ognuna di queste guarnigioni è costituita da un battaglione. Ciascuno di questi è comandato da un capitano guerriero dell'ottavo livello aiutato da un tenente del 6°, da sergenti del 4° e da soldati del 1° livello. Indossano armature di cuoio, e sono armati di spade, pugnali e scudi; circa il 20% dispone di balestre. Le guarnigioni dispongono di cavalli sufficienti per il 20% della guarnigione.

Per quanto riguarda il *Regolamento di guerra* i valori sono i seguenti:

4° divisione, battaglione guardie castellane "Tempesta delle montagne"
MV 4, VB 123
Personale: 244
Classe delle truppe: media

4° divisione battaglione della strada del duca "Gli schiaccia-goblin"

MV 4, VB 123
Personale: 244
Classe delle truppe: media

4° divisione, battaglione guardie di Rugalov "La spada di Halav"

MV 4, VB 123
Personale: 244
Classe delle truppe: media

5° Divisione (Forti dell'ovest)

La 5° divisione presidia i forti sulla frontiera ovest di Karamaikos.

La *rocca di Radlebb*, vicino a Luln, deve proteggere la frontiera occidentale contro le attività del Barone dell'Aquila Nera. Essa fa quello che può, ma è un compito difficile cercare di fermare le piccole, feroci bande che il Barone invia.

La *rocca di Riverfork* si trova vicino alla frontiera di Darokin; in caso di conflitto con Darokin, il suo dovere sarebbe di tenere il controllo della strada contro gli invasori. Anch'essa è impegnata a difendere la popolazione contro la baronia dell'Aquila Nera.

Come le guarnigioni degli altri forti, anch'esse sono costituite da un battaglione guidato da un capitano dell'ottavo livello aiutato da un tenente del 6° livello, sergenti del 4° e soldati del 1° livello. I soldati indossano armature di cuoio, e sono armati con spade, pugnali e scudi; circa il 20% dispongono di balestre. Le guarnigioni hanno cavalli sufficienti per il 20% degli effettivi.

Per quanto riguarda il *Regolamento di guerra* i valori sono i seguenti:

5° divisione battaglione guardie di Radlebb "Carcerieri dell'inferno"
MV 4, VB 123
Personale: 244
Classe delle truppe: media

5° divisione battaglione guardie di Riverfork "Le furie dell'ovest"
MV 4, VB 123
Personale: 244
Classe delle truppe: media

Forze militari di mobilitazione

In tempo di guerra, il Duca e i suoi comandanti reclutano la milizia tra la popolazione di Karamaikos. Si tratta di truppe male addestrate, armate di ciò che si portano da casa o di ciò che gli armaioli del Duca riescono a procurargli.

Se viene dichiarata guerra, il Duca può arruolare quattro divisioni, a pieno organico, entro la prima settimana, dalle comunità costiere di Karamaikos. Entro il mese successivo ne potrebbe arruolare altre quattro dai villaggi dell'interno. In questo caso le prime quattro si chiameranno 6°, 7°, 8° e 9° divisione della milizia e le ultime quattro porteranno i numeri da 10 a 13.

Le truppe, armate di armature di cuoio o equivalenti, dispongono di un'arma – per l'80% armi da taglio e per il 20% armi da lancio.

Per quanto riguarda il *Regolamento di guerra* i valori sono i seguenti:

6°-13° divisione della milizia
MV 4, VB 49
Personale: 996
Classe delle truppe: modesta

I giocatori ed i militari

Vi sono diversi modi in cui i vostri giocatori possono partecipare alle faccende militari.

Una campagna militare. Potreste basare un'intera campagna su attività militari, con l'arruolamento dei vostri giocatori nell'esercito e la loro promozione, per meriti obiettivi. Essi potrebbero combattere battaglie nelle guarnigioni del nord o dell'ovest, contro nemici umani e non.

Mzisioni Mercenarie. I giocatori potrebbero sempre farsi assumere come mercenari per rinforzare un determinato avamposto o per compiere una importante missione.

Guerra. Se dovesse scoppiare la guerra – ad esempio tra Karamaikos e la Baronia dell'Aquila Nera – i giocatori potrebbero essere coinvolti a vario titolo. Se sono ancora a livello base potrebbero essere arruolati in unità dell'esercito e le loro avventure avranno come sfondo le battaglie della guerra. Se sono di livello elevato, la loro esperienza può fruttare un brevetto di ufficiale (sergente o tenente) nel qual caso le avventure saranno simili ma con in più il fatto che i personaggi saranno responsabili dei loro sottoposti e della riuscita delle azioni. Se sono personaggi di altissimo livello o Companion, il giocatore con il grado sociale più elevato può comandare una delle nuove divisioni della milizia, mentre gli altri possono essere i suoi capitani e consulenti civili. Il generale dovrebbe avere qualche difficile compito da portare a termine – tenere il controllo di un importante passo, o villaggio – e ciò dovrebbe mettere alla prova le sue abilità di combattente e stratega.

La società di Karamaikos

La corporazione dei ladri

Il giocatore ladro a Karamaikos può scegliere tra l'appartenere ad una delle tre corporazioni di ladri o operare da solitario. Eccovi alcune informazioni per guidare le scelte.

Il regno dei ladri

Se il giocatore vuole appartenere ad una corporazione dei ladri, questa è la migliore.

Il regno dei ladri chiede il 15% degli introiti di un giocatore. Però incluso in quel 15% vi è una efficiente organizzazione di ricettatori attraverso i quali il giocatore può vendere la propria merce senza rischio.

Il regno a volte offre dei lavori "speciali"; quando il re dei ladri pianifica una missione sceglie anche l'adepto più adatto a compierla.

Il regno accetta solo personaggi di allineamento neutrale, niente caotici.

La Società Velata

La Società Velata è adatta a personaggi che amano le organizzazioni circondate da un'aureola di crudeltà e segretezza. Se il giocatore ama tanto ferire le persone quanto il derubarle, allora la Società Velata fa per lui.

La Società Velata esige il 15% di tutti i guadagni di un aderente ad essa. Essa offre, a pagamento, un servizio di ricettazione. Aiuta i giocatori a fuggire di prigione o a vendicarsi di torti subiti - la Società è leale con i propri membri.

Essa però ogni tanto dà degli ordini come ad esempio "Vai alla casa della seta vicino alla strada dei sogni. Entra nel negozio ed uccidi il vecchio e sua figlia e poi dai fuoco a tutto". Non è una corporazione per chi abbia degli scrupoli.

I neutrali ed i caotici possono appartenere alla Società Velata.

L'Anello d'acciaio

L'Anello d'acciaio è la più crudele delle tre corporazioni. Tra i suoi membri si ritrovano ladri, guerrieri e maghi di allineamento neutrale o caotico ed anche chierici di allineamento caotico.

I suoi membri non possono operare singolarmente - il loro unico dovere è di agire per l'organizzazione.

Si tratta di spie, schiavisti, ladri ed assassini al servizio dell'Anello d'acciaio ed il loro unico fine è di accrescere la potenza e diventare ricchi.

Un giocatore che faccia parte dell'Anello, se si trova in un gruppo in cui è il solo ad appartenervi, è stato mandato per spiarli, per rubargli qualcosa, o per ostacolarli in qualche maniera. Gli sarà ordinato in un certo momento di tradirli. La società si addice soprattutto a personaggi caotici.

Agire da soli

A Karamaikos, un ladro non deve necessariamente appartenere ad una corporazione di ladri. La maggior parte agisce indipendentemente - si tratta di ladri che vivono a malapena rubacchiando qua e là a Specularum.

Un personaggio ladro può dunque agire da solo senza dover pagare contributi a nessuno. Voi, come Master, dovreste fare sì che egli debba fare tutto da solo. Deve eludere da solo gli investigatori e la polizia, riuscire a trovare i ricettatori e così via. Egli non può fidarsi di nessun altro ladro, cosa che non avviene facendo parte del Regno dei Ladri o della Società Velata. Fate fare al giocatore ciò che vuole - ma tenetelo sempre all'erta e nervoso quando compie operazioni illegali. Questo è il prezzo dell'indipendenza in questo campo.

La legge del Duca

Parleremo ora dei crimini e delle loro punizioni a Karamaikos.

La legge penale

Innanzitutto dobbiamo spiegare cosa è un crimine a Karamaikos, e quali punizioni vengono inflitte per ogni classe di crimini. Ogni crimine è diviso in una serie di sottoclassi; queste classi vengono trattate più avanti. Nota: il termine "persona" indica anche elfi, nani e halfling.

Violenza. Attaccare qualcuno con l'intento di usargli violenza è un reato. La violenza è di tre tipi.

Violenza semplice è l'attaccare qualcuno con le mani nude o il minacciare qualcuno.

Violenza aggravata è l'attaccare qualcuno con una qualche forma di arma improvvisata come ad esempio una bottiglia o una sedia (questa è l'accusa più frequente dopo una rissa in una taverna).

Violenza letale è l'attaccare qualcuno con un'arma letale o con la magia.

Violenza semplice è un crimine di 1° classe, **violenza aggravata** di 2° classe e **Violenza letale** di 4° classe.

Pericolo di vita. Esporre deliberatamente

una persona ad un pericolo per la sua vita è un crimine. Questa accusa viene contestata quando la vittima ha rischiato di perdere la vita. L'incitare una folla alla violenza è un esempio di tale crimine. È un crimine di 4° classe.

Fuga/evazione. Fuggire dalle autorità o evadere le conseguenze di un proprio crimine è di per sé un crimine di 8° classe. **Imbrogliare.** Imbrogliare un'altra persona è un crimine (il gioco d'azzardo non è un crimine a meno che non vi sia stato un imbroglio). Viene punito come il furto; vedere più avanti sotto furto.

Omicidio. Togliere la vita ad un'altra persona o tentare di farlo è reato. Ci sono cinque categorie: Omicidio colposo, tentato omicidio - preterintenzionale, tentato omicidio - volontario, omicidio preterintenzionale, omicidio volontario.

L'omicidio colposo si verifica quando l'omicidio avviene per la stupidità o l'inosservanza di qualche norma da parte dell'omicida.

Omicidio preterintenzionale si ha quando qualcuno decide di uccidere preso da raptus o sotto l'influsso di liquori.

Volontario significa aver progettato e pianificato l'omicidio. L'omicidio colposo è un crimine di 4° classe. Tentato omicidio preterintenzionale è di 5° classe. Tentato omicidio volontario è di 6° classe. Omicidio preterintenzionale è di 6° classe. Omicidio volontario è un crimine di 7° classe.

Diffamazione. Spargere notizie false e tendenziose su di una persona è un crimine. C'è da dire che si tratta di un crimine difficile da provare. L'accusa deve provare che le notizie sono false e che hanno danneggiato la reputazione della vittima. Si tratta di un crimine di 3° classe.

Evasione fiscale. L'evadere le tasse è un crimine. Viene considerato come un furto con la corona come la parte danneggiata. Vedere il paragrafo sul furto.

Furto. Rubare soldi o merce ad un'altra persona è un crimine. La classe del crimine dipende dal valore dei beni rubati. Se il valore dei beni è meno di 10 m.o. è un crimine di 1° classe. Se si tratta di un valore tra le 11 ed le 100 m.o. è di 2° classe. Da 101 a 1000 m.o. è di 3° classe. Da 1001 a 10.000 m.o. è di 4° classe e se si tratta di un valore superiore a 10001 m.o. viene classificato come crimine di 5° classe.

Tradimento. Rivelare segreti di stato ad una potenza straniera, aggredire un membro della Famiglia Reale, la disobbedienza ad un ordine diretto del Duca o della Duchessa, l'ammutinamento e la disobbedienza da parte dei militari viene considerato tradimento. La maggior par-

te di questi crimini sono di classe 7. L'ammutinamento e la disobbedienza agli ordini in tempo di pace sono crimini di classe 6.

Le punizioni

Dopo aver visto i vari tipi di crimine, esaminiamo le punizioni relative.

Tipo di crimine Punizione inflitta

Classe 1	Ammenda: 1d6 m.O. oppure galera: 1gg oppure entrambi
Classe 2	Ammenda: 10d6 m.O. oppure galera: 1d6 settimane oppure entrambi
Classe 3	Ammenda: 100x1d6 m.O. oppure galera 1d6 mesi oppure entrambi.
Classe 4	Ammenda: 100x1d6 m.O. oppure galera: 1 anno oppure entram- bi
Classe 5	Ammenda 5000x1d6 m.O. oppure galera 1d6 anni oppure entrambi
Classe 6	Ammenda 10000x1d6 m.O. oppure galera: 5x1d6 anni oppure entrambi oppure morte.
Classe 7	Morte

Determinare le sentenze

Quando una persona è stata condannata per un reato, il giudice determina la pena. Il giudice sa in quale classe il crimine si colloca e deve scegliere la pena tra quelle della tabella.

Voi, come Master, impersonerete la maggior parte dei giudici durante le campagne. Potete scegliere le punizioni dalle opzioni di cui sopra (basandovi sulla personalità del giudice e sulle circostanze del crimine) o a caso tra le varie opzioni.

Servizi speciali

Un giudice può ignorare le punizioni consigliate quando ricorrano determinate circostanze. Se il crimine è di classe da 1 a 3, egli può offrire al condannato la scelta tra la normale punizione o il compimento di un particolare servizio – come l'arruolarsi nelle forze armate, portare a termine una missione nell'interesse di Karamaikos e così via.

Con il permesso scritto del Duca un

giudice può offrire l'opzione dei servizi speciali ad un criminale condannato per qualunque crimine tranne che della classe 7. Per esempio un potente mago potrebbe venire condannato per un grave delitto ma, se le sue abilità speciali sono indispensabili alla comunità o al Duca, la sua condanna potrebbe essere commutata o completamente cancellata se egli fosse disposto a portare a termine la missione.

Ciò non accade di frequente e dovrebbe essere usato raramente durante una campagna.

Recidivi

I recidivi di crimini che vanno dalla 1^a alla 3^a classe ricevono punizioni via via più pesanti. Alla terza condanna il giudice infliggerà il massimo della pena prevista per il reato. Spesso il giudice cercherà di fare entrare il recidivo nell'esercito per insegnargli un po' di disciplina.

I recidivi di crimini di classe che vanno dalla 4^a in su fanno esaurire in fretta la pazienza del giudice. Dalla seconda condanna ricevono la pena massima.

Cause di giustificazione

Una persona incolpata di un crimine può esserne scagionata – non importa quale sia il crimine commesso – se può addurre delle cause di giustificazione.

Esempio: Un avventuriero scopre che alcuni briganti vogliono commettere un omicidio. Egli li trova, li sfida a duello e li uccide. Supponendo che il nostro avventuriero non abbia ancora una fama tale da farlo automaticamente ritenere innocente, egli dovrà disculparsi di fronte alle autorità e dimostrare che una persona innocente, senza il suo intervento, sarebbe stata, uccisa.

Esempio: Un ufficiale scopre che il suo comandante lavora segretamente per il nemico. Gli è appena stato ordinato di condurre i suoi uomini in quello che certamente sarà una trappola che costerà la vita dei suoi uomini e che potrebbe influire sulle sorti della guerra. Egli disobbedisce agli ordini, combatte la battaglia a modo suo e vince. Viene accusato di tradimento. Deve provare che il suo comandante era un traditore e che sarebbe successo un disastro se avesse obbedito.

Modifica dell'imputazione

In qualunque momento durante il processo, il giudice, basandosi sulle prove che ha di fronte può modificare l'accusa nei confronti dell'imputato.

Applicazione della legge

Ecco come normalmente si applica la legge a Karamaikos.

Una persona nota che è stato commesso un crimine. (Lo vede mentre si svolge, trova un cadavere ecc.) Riferisce il fatto alle autorità (il capo del villaggio o le guardie se è in città).

Le autorità aprono un'inchiesta. Interrogano i testimoni, e le parti interessate. (Ricordatevi che le capacità investigative delle autorità di Karamaikos non sono eccelse e che il livello medio di efficienza è basso). Una volta che le autorità ritengono di avere capito chi ha compiuto il reato, lo arrestano (se è possibile). Ciò può richiedere una caccia all'uomo.

Se e quando il sospettato viene arrestato egli viene condotto di fronte al giudice locale. In un villaggio si tratta del capo dello stesso. In una comunità di maggiori proporzioni sarà una persona investita dal Duca della facoltà di fare giustizia. Ve ne sono diversi a Specularum.

Il giudice vaglia le prove e se decide che esistono sufficienti indizi per dare luogo ad un processo fissa la data per l'udienza. Il tempo varia a seconda delle richieste delle autorità e dell'imputato e per consentire loro di raccogliere le prove a carico ed a discarico. La carcerazione preventiva è fissata nel termine massimo di 6 mesi, trascorsi i quali se non è stato celebrato il processo, le accuse decadono e l'imputato è rimesso in libertà. Il giudice deve anche decidere se l'imputato possa godere di cauzione o se debba invece rimanere in carcere fino a processo. Il caso viene poi assegnato ad un accusatore pubblico che istruisce la causa. Nei piccoli villaggi, il giudice sceglie l'accusatore tra gli abitanti del villaggio; deve essere una persona non coinvolta nel caso, dotata di buon senso e che abbia, possibilmente, un precedente esperienza in materia. Nelle comunità maggiori, gli accusatori pubblici sono pagati dal governo.

L'imputato può assumere qualcuno per difenderlo; in teoria dovrebbe essere una persona con esperienza di tribunali e con la legge ed è chiamato avvocato. Se l'imputato non può permettersi un avvocato dovrà parlare per sé e difendersi da solo durante il processo.

Durante il processo, che può durare da qualche minuto ad alcune settimane (ciò dipende dalle prove e dalla complessità del caso, numero di testimoni ecc.) l'accusatore presenta il caso. Lui e l'avvocato introducono testimoni e li interrogano, esaminano le prove e concludono entrambi con una arringa finale; dopo

La società di Karamaikos

ciò il giudice trae le sue conclusioni ed emette la sentenza.

Se l'imputato viene giudicato innocente, viene rilasciato. Se ritenuto colpevole viene punito con la pena secondo i criteri di cui sopra. Se gli viene inflitta una ammenda, il giudice può dividere l'ammenda tra coloro che hanno subito il danno ed il governo.

Se l'imputato viene giudicato innocente, viene rilasciato. Se il giudice ritiene che ha sofferto immeritatamente a causa del processo può infliggere alla persona che lo ha denunciato una multa (Non superiore a 600 m.o.).

I nobili in giudizio

I processi nei quali l'imputato è un nobile terriero o più richiedono che sia una giuria di suoi pari a determinare la colpevolezza o l'innocenza. Sette nobili con il titolo di Signori terrieri o più siedono in giudizio in questi casi. Le decisioni vengono prese a maggioranza.

I processi nei quali l'imputato è un Cavaliere o più richiedono che il giudice sia di status equivalente o maggiore dell'imputato.

Se viene giudicato un Barone il Duca o la Duchessa devono fare da giudice e la giuria deve essere composta da 13 giurati di rango di Cavaliere o più.

I giocatori ed il sistema legale

Ci sono diversi modi per usare il sistema legale all'interno della vostra campagna.

I giocatori come imputati. Almeno una volta dovrete fare arrestare un giocatore per avere compiuto una azione che, se tecnicamente illegale, era perfettamente giustificabile e necessaria. L'accusatore dirà che si tratta di un criminale, mentre l'avvocato e l'imputato cercheranno di raccogliere prove sufficienti per discolarsi e per incastrare il corrotto e malvagio accusatore.

I giocatori come partecipanti al processo. In un piccolo villaggio, dove ognuno ha la sua opinione sulla colpevolezza o meno dell'imputato, il capo del villaggio sarà grato se i giocatori potranno fare da accusatori o avvocati. Può essere divertente fare sì che un giocatore faccia l'avvocato e l'altro l'accusatore.

Diritti

In breve, questi sono i diritti che i cittadini di Karamaikos possiedono.

Uomo libero. Ha il diritto di proprietà e di fare testamento in favore di eredi; d'essere processato per i crimini di cui è accusato (invece d'essere punito senza processo); d'andare dove vuole (fino a che obbedisce alle leggi nazionali e della comunità); e di fare da giudice nei casi riguardanti persone fino allo status di Signore di corte.

Signore di corte. I diritti di un Signore di corte sono identici a quelli di un uomo libero.

Signore terriero. Il Signore terriero, in aggiunta ai diritti di cui sopra, ha il diritto di imporre tasse sulle sue terre; di agire come giurato nei processi in cui siano coinvolti persone di rango da Signore terriero in su, in particolare per i crimini commessi nelle sue terre; e di reclutare soldati dalle sue terre in caso di guerra.

Il Cavaliere. Il Cavaliere ha gli stessi diritti di un Signore di corte e può anche agire da giurato nei processi in cui siano imputati dei nobili fino al rango di Barone; può chiedere asilo (vedere La politica a Karamaikos); i capi dei villaggi possono chiedere che un Cavaliere faccia da giudice sui processi celebrati in un villaggio; qualunque processo nel quale sia coinvolto un Cavaliere o un nobile di rango superiore deve essere presieduto da un Cavaliere.

Cavaliere terriero. Il Cavaliere terriero ha gli stessi diritti del Cavaliere e del Signore terriero (dove i diritti si sovrappongono, prevalgono quelli del Cavaliere). Il processo di un Cavaliere terriero deve essere presieduto da un nobile di rango pari o superiore.

Barone. Il Barone ha gli stessi diritti di un Cavaliere terriero. Il processo ad un Barone deve essere presieduto da il Duca o dalla Duchessa.

Duca. Il Duca e la Duchessa sono teoricamente immuni dai processi. ("Teoricamente" significa che questo avviene solo fino a che il Duca regna. Nel momento in cui fosse deposto il primo atto di un nuovo governo sarebbe di processarlo.) Essi hanno i diritti riservati loro e che abbiamo visto nella sezione "La politica a Karamaikos". Essi hanno anche il diritto del "giudizio istantaneo" – possono imporre qualunque sentenza (fino alla 6^a classe, ma non la pena di morte), a chiunque, per qualunque motivo. Ovviamente non lo fanno spesso. Però, l'incorrere nell'ostilità del Duca può significare finire in galera per alcune settimane o il ritrovarsi arruolato nell'esercito e spedito nelle lande del nord.

Udienza generale

Questo è l'ultimo diritto a cui si possono appellare gli abitanti di Karamaikos (tranne i forzati): il diritto di una udienza con il Duca.

Questa è una usanza che il Duca ha fortemente voluto. Chiunque può domandare udienza al Duca – se riesce a districarsi nel groviglio della burocrazia.

Una persona che voglia una udienza con il Duca deve prima andare da un segretario del ministro di stato a Specularum. Il segretario chiederà alla persona qual'è il motivo per cui chiede udienza. Dopo averlo sentito, egli informerà la persona su quale sia la corretta procedura per risolvere il problema. Se la persona rifiuta di seguire la corretta procedura, il segretario gli fissa un appuntamento per qualche giorno dopo; il giorno fissato la persona deve ripetere la sua storia al segretario ed a un ministro o un assistente del ministro che ha la giurisdizione sui fatti in questione.

Se la persona si rifiuta nuovamente di ricorrere ai normali canali, il segretario gli fissa un appuntamento durante una udienza generale del Duca. Il giorno fissato per l'udienza generale è il Nytdain di ogni settimana (vedere il calendario alla fine di questa sezione). L'attesa media per un'udienza è di tre settimane, e così il terzo Nytdain seguente la persona potrà entrare nel castello del Duca ed assieme agli altri postulanti, presentare il suo caso.

Se il Duca rimane impressionato dalla persona o dalle sue ragioni, rifletterà sulla vicenda. Se non lo è – perché la persona è maleducata, o perché la persona non dice nulla di nuovo – il Duca gli infliggerà qualche settimana di prigione. (In questo modo il Duca cerca di tenere basso il più possibile il numero di persone che gli vogliono parlare senza reale necessità).

Le persone che normalmente usufruiscono di questo diritto sono: coloro che chiedono giustizia, e che hanno avuto risposte negative dal governo; coloro che vorrebbero proporre modifiche alla legge, e che hanno visto le loro proposte naufragare nella burocrazia; coloro che hanno messaggi personali per il Duca e che solo a lui possono essere riferiti; e coloro che portano avanti una causa per la quale sono disposti a rischiare qualche settimana di carcere.

Anche i giocatori hanno questo diritto e lo possono utilizzare.

L'abbigliamento

In questa sezione (e nelle illustrazioni che l'accompagnano) tratteremo dell'abbigliamento che gli abitanti di Karameikos usano in diverse circostanze.

Gli abiti in genere

Alcuni elementi dell'abbigliamento sono comuni a tutte le classi sociali. Essi includono:

Capelli. Gli uomini thyatiani portano i capelli corti. Alcuni si tagliano la barba mentre altri si fanno crescere barbe fluenti e baffi imponenti.

Le donne thyatiane portano i capelli molto lunghi. A seconda della situazione li possono portare sciolti o raccolti.

Gli uomini traladariani portano i capelli **li sia** lunghi che corti; se sono lunghi li raccolgono spesso in un codino. Gli uomini traladariani generalmente si sbarbano accuratamente e quando uno d'essi porta la barba è tagliata molto corta.

Le donne traladariane portano i capelli lunghi, indifferentemente sciolti o raccolti.

Gioielleria. I thyatiani portano pochi gioielli. Gli uomini usano anelli, e medaglioni. Le donne indossano sobri orecchini, ed anelli ma spesso lunghe collane d'oro e di perle.

I traadariani tendono ad indossare

molta gioielleria. Anelli vistosi ed orecchini, spille colorate e collane. Le donne anelli, collane, braccialetti ed orecchini in quantità.

I colori. I thyatiani che vogliono impressionare tendono a vestirsi semplicemente: due o tre colori coordinati, che combacino elegantemente.

I traladariani invece adoperano con profusione i colori vivaci. Ad esempio, un uomo traladariano può indossare stivali neri, pantaloni giallo fiammante, una sciarpa rossa sui fianchi (con una di uguale colore al collo), una tunica bianca, ed un mantello invernale azzurro.

Abbigliamento di tutti i giorni

L'uomo thyatiano veste normalmente con pantaloni che arrivano alla caviglia, una cintura ed una tunica senza maniche. In estate, la tunica viene portata sopra una camicia a maniche lunghe con i bottoni davanti. Se ha abbastanza soldi, indossa stivali o scarpe ed ha con se una borsetta da legare alla cintura per i denari. I fermapolso di cuoio sono molto usati dai guerrieri.

Le donne thyatiane normalmente indossano gonne che arrivano d'estate al polpaccio d'inverno toccano per terra, una tunica senza maniche su di una blusa con il collo a V che si chiude davanti ed a volte una cintura con attaccata una borsa.

I sandali e le scarpe sono le calzature più usate.

L'uomo traladariano indossa pantaloni attillati ed una larga tunica che si chiude con dei lacci davanti al petto. Indossa normalmente una variopinta cintura od una sciarpa colorata e, se ha i soldi, stivali (spesso con delle frange). Può indossare una sciarpa attorno al collo o sulla fronte. Se ha i capelli lunghi, ne fa spesso un codino. Può avere una borsa da attaccare alla cintura o infilare la borsa nella sciarpa che porta attorno alla vita.

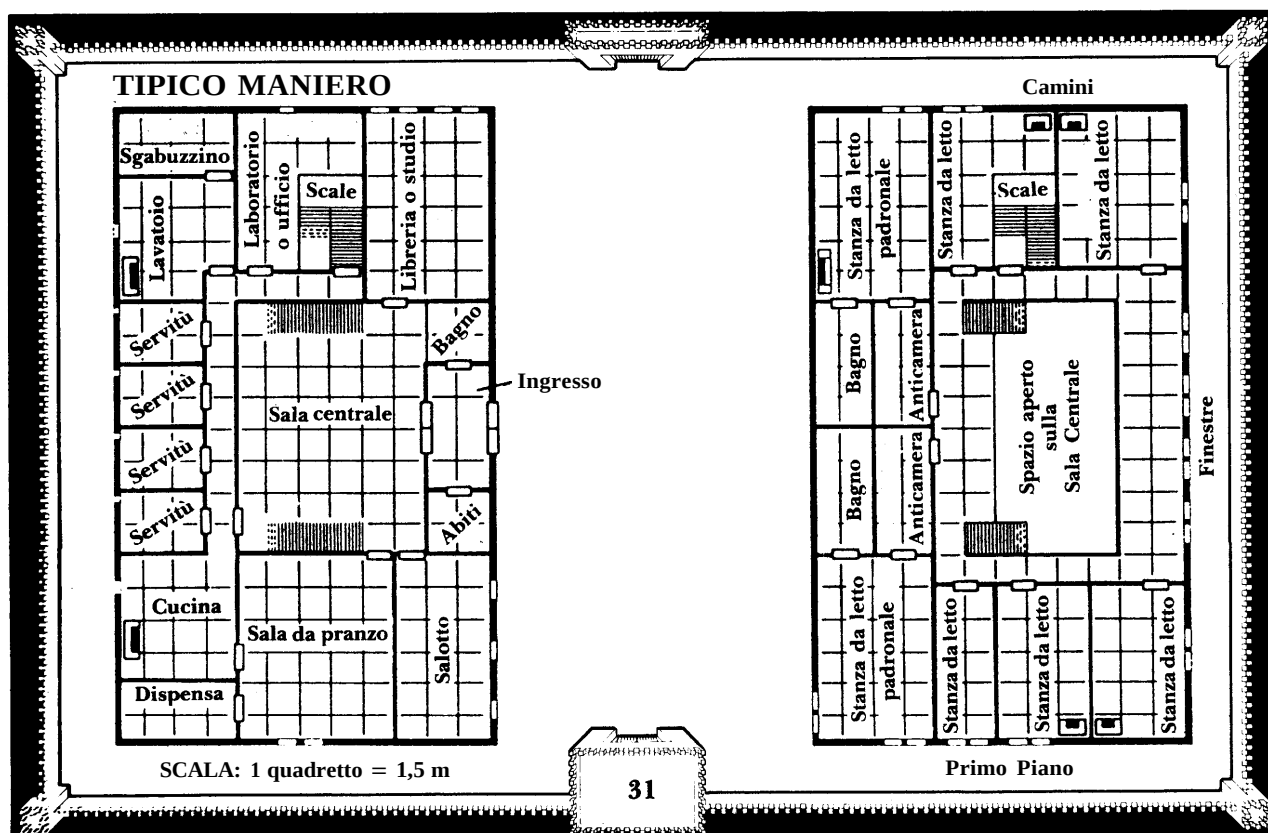
La donna traladariana indossa una gonna gaiamente colorata che le arriva al ginocchio o al polpaccio ed una larga blusa con una stretta vita. Sia il girare a piedi scalzi, o sandali sia soffici stivali sono appropriati per questo abbigliamento.

La gente comune veste soprattutto di marrone e di nero. ma coloro che hanno un po' di denaro tendono ad indossare colori più vivaci.

Sia i thyatiani che i traladariani indossano mantelli quando il tempo si fa freddo; in pieno inverno, indossano mantelli con un cappuccio; in autunno coloro che hanno i soldi si possono permettere un mantello che arriva solo alla vita.

Abbigliamento formale

Lo stile di abbigliamento formale di Specularum iniziò a prendere forma



La società di Karameikos

circa un secolo fa, con l'invasione thyatiana di Marilenev. Oggi non esiste un abbigliamento formale diverso per i thyatiani e per i traladariani – anche se a dire la verità esso ha uno stile più thyatiano.

Gli uomini in abbigliamento formale indossano stivali scuri, pantaloni e cinture, tuniche con le maniche lunghe (sia senza bottoni che con; queste tuniche sono riccamente decorate e sono di colori intensi).

Le donne in abito formale, indossano gonne lunghe e tuniche con le maniche lunghe e fluenti; il vestito si allaccia generalmente dietro. Le calzature adatte sono delle scarpe basse o dei mocassini. Altri oggetti possono variare da cinture di cuoio o di stoffa, spesso avvolte ripetutamente attorno alla vita; la gioielleria (portata secondo la moda traladariana o thyatiana) ed un lungo mantello di pelliccia pregiata.

I nobili del rango di Signori terrieri o più possono indossare una sottile corona che dimostra il loro rango; i Baroni ne indossano una intarsiata di gemme mentre il Duca e la Duchessa indossano magnifiche e preziose corone.

Abbigliamento formale per il clero

Per le occasioni formali, i chierici possono indossare degli abiti formali.

Per la chiesa di Karameikos, ciò consiste in un saio con le maniche che arriva a toccare terra con le insegne della chiesa di Karameikos (o dell'ordine del Grifone) sul petto. I chierici della chiesa di Karameikos portano uno scettro di metallo che li identifica come chierici.

Per la chiesa di Traladara, l'abito formale consiste in un saio con le maniche **lunghe e** che arriva alle ginocchia, del

colore marrone particolare della chiesa. I chierici della chiesa di Traladara portano un nodoso bastone, chiamato scettro, che li identifica.

Abbigliamento da avventurieri

Gli avventurieri in genere, si vestono come i normali cittadini – anche se gli abiti possono essere di materiali raffinati. Le donne che combattono si vestono spesso come i maschi, dato che è più facile indossare le armature con abiti maschili.

Oltre che per l'abbigliamento formale dei chierici di cui sopra, non esiste un abbigliamento "tipico" di ogni classe. Non vi sono vesti che identificano immediatamente un mago come tale; indossare una armatura di cuoio senza lo scudo non significa essere un ladro. Voi, come master, dovrete ricordarlo ai vostri giocatori. Una persona che indossa un'armatura di piastre ed armato di mazza (ma senza uno scudo) potrebbe essere un guerriero, come lo potrebbe esserlo quello che indossa una armatura di cuoio. Un potente mago potrebbe essere vestito come un mercante. **Solo** se i personaggi indossano dei distintivi particolari sarà possibile riconoscerli e capire la loro professione.

Distintivi, marchi e stemmi nobiliari

Molte delle grandi famiglie, delle corporazioni e degli ordini di Karameikos hanno un simbolo che li rappresenta. Nelle illustrazione ne vedete alcuni.

Se il capo di una famiglia è un Signore terriero o più, l'insegna della famiglia

viene chiamato stemma nobiliare. Se il capo della famiglia è un uomo libero o un Signore di corte, viene chiamato marchio. Se il disegno rappresenta una corporazione, un'unità militare, un ordine religioso o altro viene chiamato distintivo.

Ma esso rappresenta sempre la stessa cosa – un simbolo portato su scudi e bandiere, su medaglie e fibbie per indicare l'appartenenza e la fedeltà ad un certo gruppo.

La maggior parte dei nobili terrieri hanno un sottoposto, l'araldo, il cui dovere è di conoscere gli altri segni, distintivi e stemmi nobiliari di Karameikos ed anche di altri paesi.

Il Calendario

Questo è il calendario usato dal Granducato di Karameikos. Karameikos segue il calendario thyatiano, che fa iniziare l'era moderna dall'anno dell'incoronazione del primo imperatore di Thyatis, esattamente 1000 anni fa.

Kaldmont, Nuwmont e Vatermont sono i mesi invernali; Thaumont, Flaurmont e Yarthmont sono la primavera; Klarfont, Felmont e Fyrfont sono l'estate; Ambyrfont, Sviftfont ed Eirfont sono l'autunno.

La stagione delle piogge, con piovaski ogni due o tre giorni inizia in Vatremona e termina alla fine di Thaumont. A causa delle brezze marine che arrivano da sud, i mesi estivi non sono troppo caldi (la temperatura massima è di circa 28 gradi). Anche l'inverno è piuttosto mite; i venti marini e la barriera delle montagne di Altan Tepes impediscono al freddo tempo del nord di arrivare con tutto il suo rigore su Karameikos.



Karameikos



Radu



Torenescu



Vorloi



Guardia Cittadina



Corporazione Maghi Specularum



Chiesa di Karameikos



Ordine del Grifone



Elfi Callarii



Chiesa di Traladara



Baronia Aquila Nera

Date importanti

Sul calendario, le seguenti date sono importanti per gli abitanti di Karamaikos.

- 1 Nuwmont.** L'inizio del nuovo anno. Grandi feste: la maggior parte delle attività sono chiuse, ci sono parate per le strade ed altre attività, soprattutto a Specularum. Quest'anno (DI 1000) 1 Suwmont sarà anche il giorno della celebrazione del millenario dell'incoronazione dell'imperatore di Thyatis, e così le feste saranno ancora più grandi del solito.
- 1 Vattermont.** Gli esattori locali e quelli del Duca raccolgono le tasse per il periodo che va da Sviftmont a Kaldmont dello scorso anno.
- 1 Thaumont.** Questo è l'inizio ufficiale

della primavera (non importa quale sia il tempo). La carovana degli gnomi parte tradizionalmente per Specularum in questo giorno. Questa è anche al data tradizionale dell'inizio della stagione dei viaggi per mare.

- 11 Thaumont.** La carovana degli gnomi arriva a Specularum.
- 15 Thaumont.** Conclusi i commerci, la carovana gnomesca tradizionalmente riparte a questa data.
- 1 Yarthmont.** Gli esattori raccolgono le tasse per il periodo che va Nuwmont a Thaumont di quest'anno.
- 1 Klarmont.** Questo è ufficialmente il primo giorno di primavera.
- 1 Felmont.** Giorno delle bestie. Questo, è secondo la tradizione, il giorno in cui si svolge l'ultima battaglia tra re Halav e gli uomini-bestia, e viene festeggiato in maniera chissosa in tutta Karamaikos.

I partecipanti si vestono da uomini-bestia e girano per le strade e ci sono battaglie finte tra uomini-bestia e uomini, oltre che danze ed altri eventi che commemorano la battaglia. Vengono celebrati riti religiosi dalla chiesa di Traladara.

- 1 Fyrmont.** Gli esattori delle tasse raccolgono i tributi per i mesi da Flaurmont a Klarmont di quest'anno.
- 1 Ambrymont.** Questo è ufficialmente il primo giorno di autunno.
- 28 Sviftmont.** Il compleanno del Duca. Feste a Specularum, simili a quelle per l'anno nuovo.
- 1 Eirmont.** Gli esattori delle tasse raccolgono i tributi per i mesi da Felmont a Ambrymont.
- 1 Kaldmont.** Questo è ufficialmente il primo giorno d'inverno.

NUWMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	22112
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

FLAURMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25(!)(?)
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-
Loshdain	6	13	20+	27
Soladain	7	14	21	28

FELMONT

Lunadain	1(o)	8112	15(*)	22112
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24(!)
Moldain	4	11	18	25+(!)
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-(!)
Loshdain	6	13	20	27(!)
Soladain	7	14	21	28(-)

SVIFTMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	22112
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-
Loshdain	6(!)	13	20	27
Soladain	7(?)	14+	21	28

VATERMONT

Lunadain	1(o)	8112	15(*)	22112
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4(?)	11	18+	25
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-
Loshdain	6	13	20(!)	27
Soladain	7	14	21(?)	28

YARTHMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	22112
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-
Loshdain	6	13	20	27(!)
Soladain	7	14+(e)	21	28

FYRMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)+	22112
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10(e)	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

EIRMONT

Lunadain	1(o)	8112	15(*)	221/2
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-
Loshdain	6(-)	13	20	27
Soladain	7	14+	21	28

THAUMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	22112
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25(e)
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14(!)	21	28

KLARMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	22112
Gromdain	2	9	16(?)	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

AMBYRMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	22112
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-(!)
Loshdain	6	13	20	27(-)
Soladain	7	14	21	28(x)

KALDMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24(!)
Moldain	4	11	18	25(!)
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q- 26 1q-(!)
Loshdain	6	13	20	27+(-)
Soladain	7	14	21	28(x)

Guida al calendario

100 Luna nuova

1q- Quarto di luna calante

1q+ Quarto di luna crescente

1? Mezza luna

3q- Tre quarti di luna calante

3q+ I tre quarti di luna crescente

100 Luna piena

(!) stella cadente - una cometa attraversa il cielo (probabilità 20%), in una direzione d'aiuto ai viandanti.

(e) eclisse - il sole scompare dietro alla luna per un numero di turni pari ad 1d6.

(?) nuova stella - una stella brilla in maniera particolare (probabilità 5%) o ne compare una nuova (probabilità 3%).

(-) manca una stella - una stella nota scompare improvvisamente (probabilità 10%).

(x) cataclisma stellare - attività celesti bizzarre fanno sì che il cielo cambi di colore per un giorno, o faccia brillare la notte, causando il panico tra la popolazione (probabilità 3%). Ogni forma di magia è inefficace in questo giorno.

L'ECONOMIA DI KARAMEIKOS

Struttura dell'economia

Come funziona l'economia di Karameikos.

(1) Una persona lavora e riceve dei soldi come compenso. Le persone che lavorano a Karameikos si dividono in quattro categorie:

Contadini (coltivano la terra); Salariati (lavorano per un datore di lavoro); Proprietari (possiedono e fanno andare avanti un'attività, anche se sono gli unici lavoratori – gli avventurieri cadono in questa categoria); nobili (vivono con le tasse raccolte dal feudo o dalla baronia).

(2) Quattro volte l'anno vengono raccolte le tasse. Tutti, tranne i nobili ed alcuni contadini, pagano le tasse che sono uguali per tutti: il **25%**.

I contadini che non vivono in un feudo o in una baronia, pagano le tasse agli esattori del Duca. Se appartengono ad un feudo o una Baronia pagano il **50%** agli esattori del nobile. (La percentuale maggiore dipende dalla protezione che viene loro offerta dai soldati del nobile ecc.). Le tasse vengono normalmente pagate in natura. I membri di una famiglia lavorano spesso per un nobile (come servitori, o nei suoi campi) e questo conta come pagamento delle tasse.

I salariati ed i proprietari seguono lo stesso schema. Possono però solo pagare in danaro contante. Devono indicare agli esattori del Duca l'esatto ammontare anche se pagano ad un nobile.

I nobili che raccolgono i tributi ne versano il **20%** al Duca.... ma il Duca può anche richiedere dei soldati o che vengano effettuati dei lavori nel feudo, tutti a spese del nobile.

Se avete il D&D® Companion, le regole sull'amministrazione dei territori sono in vigore; la proporzione delle entrate di cui sopra è uguale a quella della guida sull'amministrazione. (In altre parole, una famiglia di contadini in una zona agricola pagherà l'equivalente di 13 m.o. al mese, pari al **50%** del loro potere d'acquisto).

(3) I tributi raccolti vengono spesi per le forze armate, per creare strade, per la manutenzione di Specularum, per l'appannaggio della Famiglia Reale e per i salari dei ministeri.

(4) Vengono imposte tasse sui commerci. A Karameikos il **5%** dell'ammontare di una transazione va al Duca su base quadrimestrale. Queste imposte vengono anch'esse usate per i motivi del punto (3). **Esse** non vanno mai ai governanti locali. La dogana raccoglie una tassa pari all'1% del valore della merce importata; questo è l'ammontare che il commerciante paga



per vendere la merce ad un commerciante locale. Una volta che il commerciante inizia a vendere la merce? viene imposta la tassa del **5%**.

La moneta

Se sapete qualcosa dell'economia medievale, saprete che il mondo di D&D® ha molto più oro di quanto non ne avesse il mondo medievale europeo e questo si verifica in quanto il mondo di D&D® è anche molto diverso da un punto di vista geologico. Come detto vi è molto più oro, ma esso vale anche molto meno; la moneta d'oro con cui una famiglia medievale europea poteva sopravvivere dei mesi, qui vale come pochi spiccioli. (Ciò non significa che la vita sia più facile per i contadini di Karameikos).

A Karameikos, il pezzo d'oro è chiamato il "reale". Sul dritto vi è un profilo di re Halav, con l'elmo da guerra; sul rovescio, le iscrizioni "Granducato di Karameikos", "Gloria in tutti gli atti" ed "Un reale".

Il pezzo d'argento si chiama "crona". Sul dritto vi è il palazzo di Specularum; sul rovescio vi sono le iscrizioni, "Granducato di Karameikos" e "Una Crona".

Il pezzo di bronzo è chiamato kopec. Sul dritto è rappresentato il grande lupo delle foreste; sul rovescio ci sono le (ovvie) scritte "Granducato di Karameikos" e "Un kopec".

L'economia della chiesa

Gli uomini e le donne di Karameikos non sono obbligati per legge a versare una parte del loro reddito ad una chiesa della nazione. Stefano Karameikos non

avrebbe potuto fare pagare una tassa ai thyatiani in favore della chiesa di Traladara e così non avrebbe potuto fare pagare dei tributi ai traladariani a favore della chiesa di Thyatis. Per questi motivi non esiste una chiesa di stato a Karameikos.

Le chiese chiedono ai loro fedeli di versare un obolo pari al **10%** del loro reddito. Pochi se lo possono permettere (in aggiunta alle normali tasse), ma sono abbastanza perché circa il **2%** della ricchezza della nazione appartenga alle chiese.

Inoltre le chiese chiedono che i loro chierici, che prendono parte alle avventure, versino il **10%** dei loro guadagni alla chiesa, e molti chierici tendono a versare anche di più.

Gli oboli servono per costruire e mantenere le chiese, per addestrare i chierici, per finanziare cerimonie e (spesso) per aumentare l'influenza sui governanti di Karameikos.

I giocatori, il Master e l'economia.

Mentre le strutture ed i numeri sopra citati sono utili per chiarire alcuni punti di carattere generale, essi significano molto poco dal punto di vista del giocatore.

Ecco come l'economia influenza le avventure ed i giocatori:

(1) Le tasse. Come avete visto, tutti devono pagare le tasse, inclusi i giocatori. I giocatori spesso ritengono di non dovere pagare le tasse sui tesori sottratti a mostri e briganti, ma gli uomini del Duca non sono d'accordo. Ogni tanto – diciamo una volta l'anno o ogni volta che i giocatori si saranno impossessati di un tesoro – il master chiederà ai giocatori se intendono dichiarare i guadagni al fisco. Se lo fanno, bene. Se no, fategli passare dei brutti momenti nel contrabbandare il tesoro da una parte all'altra della nazione. Poi, se continuano a tenersi il tesoro ed a spenderne il ricavato, un esattore del fisco se ne accorgerà; i giocatori saranno soggetti ad investigazioni segrete, ed infine accusati, arrestati e processati per evasione fiscale. Non fate che ciò accada di sorpresa: fatelo in precedenza accadere ad un personaggio che i giocatori conoscono.

(2) Territori. Quando un personaggio inizia a costruire un forte ed a governare un territorio, usate le regole sui territori del D&D® Companion; assicuratevi che i giocatori siano a conoscenza delle stesse.

Non occorre che calcoliate le tasse rac-

DESCRIZIONE GEOGRAFICA

colte e le spese di ogni feudo e Baronia di Karamaikos. Se i giocatori sono curiosi, descrivetegli la situazione economica generale: prospera, in difficoltà, disastrosa ecc. Modificare lo stato dell'economia potrebbe essere lo scopo dell'avventura – riusciranno i nostri avventurieri ad eliminare i problemi che stanno danneggiando l'economia della nazione?

Date un'occhiata alla mappa a colori di Karamaikos che accompagna questo Atlante, e vi faremo fare un breve giro attraverso le differenti caratteristiche della geografia di Karamaikos. L'economia di Karamaikos

L'orografia

L'intera frontiera settentrionale del Granducato è montagnosa. Una linea continua di montagne fa da confine a nord.

La stessa catena montuosa, viene chiamata con diversi nomi, in posti diversi. Nel Karamaikos occidentale, sono le montagne Cruth. Nel Karamaikos centrale, sono le montagne Altan Tepes, – e lì, la catena si allarga con una parte che continua a nord e l'altra che va verso sud-est.

Queste montagne sono ricoperte di fitte foreste, che tendono a diradarsi man mano che si sale di quota. L'altezza media delle montagne è di circa 1400 metri, anche se ve ne sono di molto più alte.

A sud di questa catena montuosa, trovate chilometri e chilometri di colline – anche loro ricoperte da fitti boschi. Nella parte occidentale di Karamaikos, il terreno collinoso si estende per circa 6 ore di cammino fino al golfo di Halav; nella parte orientale di Karamaikos, le colline più meridionali arrivano fino a 30 chilometri dalla costa.

La restante parte del Granducato è prevalentemente pianeggiante, a volte interrotta da basse colline.

La parte più occidentale delle pianure (le pianure di Cruth di Karamaikos occidentale) si trova a circa 400 metri sopra il livello del mare; le pianure a sud delle montagne delle Cime nere sono a circa 250 metri sopra il livello del mare.

Le terre emerse

Karamaikos è una delle nazioni più ricche di foreste del mondo. Nelle parti settentrionali del Granducato, foreste di pini coprono le montagne e le colline. Più a sud si va e più si incontrano alberi di dimensioni maggiori, soprattutto querce;

nella parte meridionale della foresta di Dymrak nel Karamaikos Orientale, la foresta è composta solamente da enormi querce secolari.

Vi sono tre grosse foreste a Karamaikos.

Ad ovest, vicino al confine, c'è la foresta chiamata Riverfork e quella di nome Achelos; queste foreste sono, in larga parte, inesplorate, e disabitate dagli umani (eccetto che per i fortunati soldati che sono di guarnigione nella rocca di Riverfork) esse inoltre sono cupe e piene di pericoli.

Nella parte centrale di Karamaikos vi è la foresta di Radlebb, abitata dalla gran parte degli elfi Callarii. E meno pericolosa della foresta occidentale... ma, anche qui, i pericoli non mancano.

Nella parte sud-orientale di Karamaikos c'è la più grande foresta del regno, quella di Dymrak. Essa si estende dai confini della baronia, di Kelvin fino al confine con Thyatis. E una foresta di alberi enormi, ed è popolata da numerose tribù di non-umani – in maggioranza violenti, con esclusione degli elfi Vyalia.

Il resto di Karamaikos consiste in zone pianeggianti contenenti sia zone adatte per l'agricoltura che sprazzi di foreste; è in queste zone che gli umani preferiscono insediarsi.

Vi è una palude a Karamaikos: la palude Funesta, vicino al confine occidentale. E una zona malsana composta da alberi in putrefazione e vegetazione morente. Insetti portatori di malattie e strani animali ne infestano le acque. Anche di giorno lo spettacolo è spettrale e cupo. La parte sud-occidentale della palude, guarda caso, fa parte della Baronia dell'Aquila Nera.

Vi è anche una zona di brughiere nella nazione: a nord-est della Baronia di Kelvin. Queste brughiere sono zone di pianura con colline appena marcate dove la vegetazione è scarsa; piccoli fiumi si intersecano con limitate zone di palude dove, sia uomini che animali, possono scomparire in poco tempo inghiottiti dalle sabbie mobili. Anche questa è una zona stregata, dove si possono sentire strani ululati durante la notte e dove niente appare amichevole o confortante durante il giorno.

Le acque

La mappa indica diversi fiumi che attraversano la nazione.

Nella parte occidentale di Karamaikos, i fiumi Cruth, Magos, Gustos ed Achelos

scendono dalle montagne di Cruth. A circa 20 chilometri a nord del confine della Baronia dell'Aquila Nera, si riuniscono per formare il grande fiume Achelos. Questo fiume si allarga e rallenta la sua corsa uscendo dalle foreste e si va ad immettere nella Palude Funesta da dove passa per finire nel golfo di Halav.

Nella parte centrale ed orientale di Karamaikos, il fiume Ventoso scende dalle montagne delle cime nere, mentre i fiumi Altosbocco e Scendimonti provengono dalle Altan Tepes. Si uniscono vicino a Kelvin, e continuano (come fiume Altosbocco) fino al mare.

I nomi Ventoso, Scendimonti ed Altosbocco sono stati conati dai colonizzatori thyatiani. Questi fiumi hanno nomi più antichi – rispettivamente Wufwolde, Shutturga e Volaga – che vengono ancora usati dai traladariani.

La nazione ha anche molti altri piccoli fiumi che non sono segnati sulla carta. Ogni volta che avete bisogno, per l'avventura, di un fiume o di una baia aggiungeteli pure. Potete essere certi che nessuna comunità numerosa e tanto meno una città sarà distante da un fiume.

Altre caratteristiche geologiche

I metalli

Le miniere sono numerose sulle montagne di Wufwolde (specialmente miniere di nani e gnomi); il ferro viene qui estratto in grandi quantità, così come una piccola quantità di metalli preziosi.

Si sa che esiste l'oro nella zona meridionale delle montagne di Altan tepes, e molti hanno cercato di impiantarvi delle miniere. Alcuni hanno avuto un grande successo; la maggioranza ha trovato la morte per mano dei non-umani che infestano quelle zone.

Le caverne

Infine, ci sono molte caverne e complessi sotterranei a Karamaikos, specialmente nelle montagne delle Cime nere e nei monti Wufwolde. Le caverne sono, ovviamente, i luoghi ideali dove ambientare incontri con popoli perduti, gruppi di banditi, ed antichi mostri in letargo.

LE COMUNITÀ DI KARAMEIKOS

In questa sezione tratteremo delle diverse città e comunità di Karameikos.

Di ogni luogo verrà descritto il governante, la popolazione, le leggi (in aggiunta a quelle del Duca che abbiamo visto nella sezione "La società di Karameikos"), ed alcune note riguardanti la comunità.

Specularum

Governante: Duca Stefano Karameikos III (vedere il suo profilo nella sezione "Personaggi"). Le attività di routine vengono svolte dal sindaco Lord Lucas Tormandros (guerriero del 4° livello, età 36 anni, capelli neri ed occhi azzurri).

Popolazione: Dati non certi; l'ultimo censimento è stato fatto 15 anni fa, e Specularum aveva allora una popolazione di 50000 abitanti. Oggi è certamente superiore.

Leggi: Tutte le armi (eccetto i pugnali) devono essere tenute legate nel fodero con dei lacci. Portare armi che non siano legate è un crimine di 2° classe (vedere "La legge Ducale" nella sezione "La società di Karameikos"); l'omicidio con un'arma slegata viene automaticamente trattato come crimine di 7° classe. E permesso usare la magia, ma l'effettuare incantesimi su qualcuno che non ne è a conoscenza è un crimine di 2° classe (omaggiare a secondo degli effetti della magia). In tempo di feste, chiunque entri a Specularum deve versare una tassa di otto crone.

Note: La città anche se grande, è affollata, rumorosa e sporca – una caratteristica città medievale. Le strade sono di terra battuta, strette e tortuose, prive di illuminazione e spesso pericolose.

Le fogne sono costituite da un canale che passa in mezzo alla strada. Gli edifici sono costruzioni di uno o due piani di mattoni o legno; alcuni sono fatti di pietra.

I Quartieri: Date un'occhiata alla mappa di Specularum. Diversi quartieri vi sono menzionati, e vengono descritti più avanti. Sota importante: eccetto dove vedete un muro la transizione tra i vari quartieri avviene gradualmente e non di colpo. Quando si viaggia dalla ricca zona della collina fino al quartiere benestante di Bricktop tutto ciò che il viandante noterà sarà che le abitazioni diventano gradualmente meno lussuose. Proseguendo per il quartiere dei mercanti, si troverà una quantità sempre maggiore di negozi lungo la strada, fino a che non avranno completamente sostituito le abitazioni.

Bricktop: Questa è una zona relativamente ricca, a metà strada tra le lussuose

residenze sulla collina ed il quartiere dei mercanti. Prende il nome dalla strada di Bricktop, una via molto trafficata. Nel gergo di Specularum il termine "Bricktop" indica qualunque cosa sia di buona qualità. Questa zona è caratterizzata da case di piccola e media dimensione; la maggior parte della popolazione è di origine thyatiana. Molti mercanti, burocrati statali, e persone benestanti vi abitano.

Il parco del Duca: Non è in effetti parte della città, ma è una zona cintata da mura, custodita per il Duca dal cugino, Lord Alexius Korrigan. Il Duca e la sua famiglia ci vanno a caccia ed a cavalcare; è una sorta di zona franca a disposizione della Famiglia Reale.

La roccaforte del Duca. Questo è il castello del Duca; viene descritto in dettaglio più avanti.

Quartiere degli stranieri. Questa zona della città, costruita fuori dalle mura, è il luogo dove vive la maggior parte della comunità straniera di Specularum – non solo gli umani di altre nazioni ma anche molti semi-umani. Come potete aspettarvi, le bande tendono ad essere di uno specifico gruppo etnico ed a combattersi tra di loro. Nota: I Thyatiani non abitano in questo quartiere, perchè sono troppo simili ai governanti di Karameikos.

La collina. Questa è la zona più elegante della città; le strade sono lastricate di mattoni, ed il quartiere è diviso in numerose proprietà cinte da mura. Queste proprietà appartengono alle più potenti famiglie della città – anche se i potenti Radu non abitano qui. La collina, in parte, giace sui pendii della collina sulla quale vi è il castello del Duca.

Piccolo quartiere dei mercanti. Questo non è un quartiere di mercanti poveri; è solo più piccolo rispetto all'altro quartiere mercantile. Data la sua vicinanza con il quartiere degli stranieri, vi si possono trovare oggetti e cibi esotici; anche se in quantità contenute vi si possono trovare più cose che nell'altro quartiere dei mercanti.

Quartiere dei mercanti. Questo è il principale quartiere mercantile della città. E la parte di Specularum che non dorme mai; molte taverne e locali sono aperti tutta notte, e pochi commercianti, che di solito abitano dove lavorano, rifiutano un cliente anche nelle ore più tarde. Vi si può trovare ogni genere di beni e mercanzie, mercenari, stalle e cavalli, fornai, macellai, gioiellieri, fabbri, orafi, argentieri, carpentieri, astrologi, geometri, scribi, filosofi, alchimisti, ladri, giocolieri e tutto ciò che vi può venire in mente.

Il nido. Questa è la parte più vecchia e

squallida della città; gli abitanti sono in maggioranza traladariani. Le guardie non osano entrarci; il crimine regna sovrano. Quando avete bisogno di un posto dove fare assalire i vostri giocatori da ladri e malfattori, questo è il posto giusto.

Lato nord. Questa è una zona residenziale della città; molte persone che lavorano come servitori nella città o che fanno i braccianti nelle tenute di Marilenev vi ci abitano.

Quartiere vecchio. È oggi com'era trent'anni fa Il Nido. Ha le stesse strade tortuose e la stessa varia umanità ma il crimine, se pur frequente, non è ai livelli del Nido. La popolazione anche qui è, in maggioranza traladariana.

Lato sud. Questa zona assomiglia al lato nord.

Canale dei mercanti. Questa striscia poco oltre la riva, non è protetta dal muro anti-maree della città. Questo è il luogo dove avviene la maggior parte degli affari all'ingrosso riguardanti le merci e le navi, ci sono anche diversi mercati del pesce. In genere, questa zona ha numerosi moli, magazzini ed uffici; qui si possono prenotare viaggi oltremare; i messaggi internazionali vengono qui smistati; ma soprattutto tutte le merci importate ed esportate via mare vengono qui imbarcate sulle navi.

La via Occidentale. Questa è una via piena di negozi ed attività commerciali che collega il lato nord a quello sud.

Luoghi specifici: Ci sono diversi luoghi e quartieri specificamente segnalati sulla mappa:

La strada di Bricktop. Questa è la strada dalla quale prende il nome il quartiere omonimo.

Le mura del Duca. Quando il Duca Stefano arrivò trent'anni fa a Specularum, la città si era già ampliata oltre le vecchie mura. Questo è il muro che ha fatto costruire per proteggere anche la parte nuova della città; come vedete, parte dal lato est del quartiere degli stranieri per arrivare al lato sud-orientale del distretto della chiesa di Karameikos.

La strada del Duca. Questo è il luogo dove la strada del Duca – che arriva fino alla frontiera settentrionale – entra a Specularum.

La residenza del Duca (Il Palazzo Ducale). Il Palazzo Ducale è dove abitano il Duca, la sua famiglia, i suoi servitori e le loro famiglie. E il punto più alto della roccaforte del Duca e dalle sue mura si possono vedere con magnifica chiarezza la città, la baia e la campagna circostante. L'edificio più grande è il palazzo vero e

proprio; un edificio a tre piani. Qui è dove vive la famiglia, dove la Duchessa organizza le sue feste ed i suoi balli. Nel piccolo edificio a nord-est vi sono le scuderie della Famiglia Reale. L'altro piccolo edificio a sud-est è l'abitazione dei giardinieri, dove essi vivono e tengono i loro attrezzi e le sementi. L'ultimo edificio è il vecchio palazzo di Marilenev, ormai in rovina e abbandonato dai tempi dell'invasione thyatiana un secolo fa. È un cadente edificio di pietra che appare disabitato; voi ovviamente potete far sì che all'interno siano custoditi misteriosi segreti o caverne nascoste.

La guarnigione. Lungo il pendio si trova l'edificio che ospita la guarnigione, dove sono alloggiati la guardia ducale e quella degli elfi. Sono grossi edifici di un solo piano; quelli occidentali sono occupati dagli elfi, quelli orientali dalla guardia ducale e dall'armeria. Le stanze dove si svolgono le riunioni e gli uffici amministrativi sono nell'edificio di nord-est (di fronte ai giardinieri).

I granai. Si tratta di una grossa struttura di pietra dove vengono custodite le granaglie, le carni essiccate e gli altri cibi necessari per sostenere un assedio.

Il mercato grande. Questo è il più grande mercato all'aperto di Specularum. È ricco di bancarelle e mercanzie che giungono giornalmente dalle campagne; alla sera le bancarelle chiudono per riaprire i battenti all'alba. E qui che "lord Dmitros" il re dei mendicanti, si esibisce (vedere il suo

profilo tra i "Personaggi").

La torraccia. Questa è una combinazione di torre e faro. Ci sono sempre delle guardie in servizio, che scrutano i movimenti per terra e per mare; la torraccia ospita dei corrieri che portano messaggi sulle navi in arrivo alla guarnigione. Di notte viene accesa una enorme lampada ad olio per guidare le navi nella baia.

Il palazzo. Questo lungo edificio è il luogo dove si svolgono le attività amministrative del Granducato. Il Duca e la Duchessa hanno la stanza del trono in questo edificio (c'è anche una più piccola nel palazzo Ducale); i ministri hanno i loro uffici in questo edificio; questo è in effetti il centro nevralgico del Ducato.

Molo militare. Dopo gli edifici della guarnigione si trova il molo militare, dove vengono ormeggiate e riparate le navi della marina.

Le vecchie mura. Queste sono le vecchie mura che cingevano la vecchia città di Marilenev. Sono ancora ben mantenute e potrebbero servire in caso di attacco.

La strada dei sogni. Questo è il centro magico e di profezie di Specularum; in esso si trova la più grande concentrazione di maghi e veggenti che sono disponibili ad offrire i loro servizi.

Strada occidentale. Questo è il luogo dove la strada occidentale entra a Specularum.

(1) Legazioni. In questa parte della città abitano gli ambasciatori. Il Duca Stefano ha acquistato tre isolati in questa zona e li

ha offerti agli ambasciatori a Karameikos. Tutti gli ambasciatori descritti nella sezione "Personaggi" abitano in questa zona.

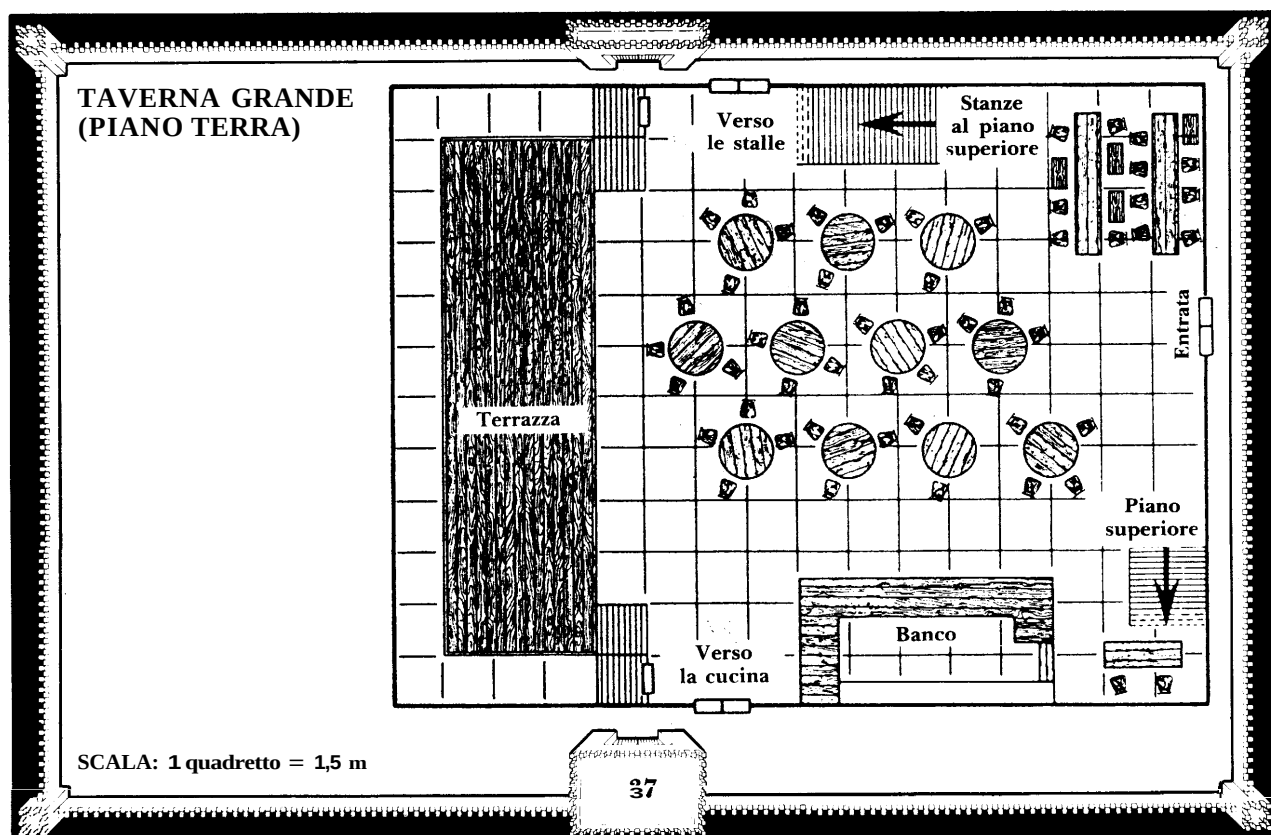
(2) Il mercato della collina. Questo piccolo mercato offre le sue mercanzie agli abitanti della collina; oltre che i normali servizi esso offre molti articoli di pregio e cibi raffinati.

(3) Il gaglio nero. Qui si trova l'omonima locanda, una delle più famose di Specularum. Leggete la descrizione di Luthier Sforza e di Yolanda di Luln nella sezione "Personaggi" per saperne di più. La locanda corrisponde esattamente alla mappa della "Tipica locanda di grosse dimensioni", di cui vedete la mappa in basso.

(4) Il "Palazzo". Questo non fa parte dei possedimenti ducali; da qualche parte in questa zona si trova il quartiere generale del regno dei ladri. È noto che ci si può mettere in contatto con il regno, chiedendo in giro nel "Nido". Il "Palazzo" sembra essere un edificio sotterraneo decorato lussuosamente; ciò che si dice è vero. Fiammone non ci viene spesso ma i "principi" e le "principesse" operano da questo luogo.

(5) Il mercato settentrionale. Questo è un mercato all'aria aperta che rifornisce la parte nord della città; ha le stesse caratteristiche del piccolo quartiere dei mercanti.

(6) Il territorio dei Radu. Ad est del mercato grande, la famiglia Radu possiede



La comunità di Karameikos

diversi isolati di edifici. Il clan ha la propria abitazione nella zona e tutti quelli che abitano nelle vicinanze sono o alle dipendenze della famiglia o in debito con essa o ancora sono legati da vincoli di sangue. Vedere la descrizione di Anton Radu nella sezione "Personaggi".

(7) **Il territorio dei Torenescu.** Questa è la zona collinare proprietà della famiglia Torenescu; vedere il profilo di Aleksander Torenescu nella sezione "Personaggi".

(8) **Arsenale navale.** Questo è il luogo dove vengono costruite le navi della marina.

(9) **Caserme.** Queste sono le caserme della guardia cittadina. Delle dodici caserme di Specularum, otto sono indicate sulla mappa; le altre quattro potete metterle dove volete. Le caserme più vicine al mercato principale ed al quartiere vecchio ospitano ciascuna uno squadrone di guardie.

(10) **La casa di Alya.** Questa è una delle case dei veggenti della strada dei sogni ed è importante solo perché vi abita Alya, anche conosciuta come Fiammone, il re dei ladri (vedere il profilo nella sezione "Personaggi").

(11) **Cattedrale di Karameikos.** Nell'imponente cattedrale, che è il centro spirituale della chiesa di Karameikos, vivono il patriarca Olliver Jowett ed anche Alfric Oderbry e Magdel sui quali troverete maggiori informazioni nella sezione "Personaggi".

(12) **Chiesa di Traladura.** La massiccia chiesa è il centro della chiesa di Traladura. Vi abita e lavora il patriarca Aleksyev Nikelnevich.

(13) **Sala dell'ordine del Griyone.** Questo edificio è una chiesa circondata da alte mura (per attutire il rumore dell'addestramento); esso funge da centro organizzativo e di addestramento dell'ordine del Grifone, l'ordine militare della chiesa di Karameikos.

(14) **La sala della corporazione dei maghi.** Questo è l'edificio che fa da centro all'attività dei maghi. È una torre decorata semplicemente con attaccato un edificio delle dimensioni di una scuderia; nella torre abita Teldon, il capo della corporazione (vedere il suo profilo nella sezione "personaggi"); questo edificio fa anche da laboratorio e scuola per i maghi.

Dmitrov

Governante: Lord Lev Dromilov, Dromilov è un combattente del 6° livello, età 38 anni, capelli neri ed occhi marroni. Il

suo feudo è piccolo ma lo governa bene; va abbastanza d'accordo con il Barone Vorloi, con le cui terre confina.

Popolazione. 6500

Leggi: Nessuna, oltre a quelle del Duca.

Note: Questa è principalmente una comunità di pescatori, con una popolazione prevalentemente traladariana. È un posto piacevole in cui crescere, ma non è molto eccitante da visitare come turista.

Forte Destino

Governante: Barone Ludwig von Hendriks (vedere il suo profilo nella sezione "Personaggi").

Popolazione. 10000

Leggi: La legge del Duca non viene rispettata; solo la legge del Barone von Hendriks ha valore. La legge: obbedire il Barone o morire. Le leggi cambiano di giorno in giorno, a suo piacere; oggi potrebbe essere legale l'omicidio, domani un crimine il semplice mangiare. Tutti i crimini sono puniti con la morte a meno che il Barone non dimostri clemenza. Egli esercita questa prerogativa quando ritiene che la persona sia più divertente viva che morta.

Note: La popolazione di Forte Destino (una volta noto come Halag) è composta in maggioranza di pescatori traladariani. Ogni famiglia di pescatori è obbligata a lasciare in ostaggio un membro della famiglia con le guardie; se un pescatore fugge, l'ostaggio viene ucciso. Le guardie sono umani e orchetti, altri umanoidi, in particolare bugbear, gironzolano liberamente per le strade e combattono per il Barone. Questo è un posto infelice ed oppressivo e, a parte il Barone, Bangle l'infame (vedere il suo profilo nella sezione "Personaggi"), ed i numerosi mercenari e guardie che vivono alle spalle degli altri, tutti vorrebbero fuggire da Forte Destino. Dato che coloro che scappano, vengono inseguiti, spesso catturati e sempre uccisi dopo la cattura, pochi ci riescono.

Altomonte

Governante: Dorfus Cimaio, re degli gnomi di Altomonte. Dorfus è un tipico gnomo. Non ama particolarmente gli umani – ed anche se non è scortese preferisce averci a che fare il meno possibile; l'annuale carovana gli basta, anche se lui non vi partecipa.

Popolazione: 6500 gnomi e 1000 nani.

Leggi: Ad Altomonte gli gnomi ed i nani ignorano la legge del Duca e vivono secondo le loro usanze; risolvono le dispute e processano i criminali senza riferire i fatti ai messi del Duca. Inoltre non pagano le tasse agli umani; hanno il loro sistema economico e pagano le tasse solo quando vendono merci agli umani.

Note: Ci sono molte miniere nella zona – ciò non sorprende visto la quantità di nani che vi abitano. Per gli standard di Rockhome, la terra d'origine dei nani si tratta di robe da poco – per gli standard umani esse sono numerose, meravigliosamente scavate ed in ottimo stato.

Kelvin

Governante: Barone Desmond Kelvin II (vedere il suo profilo nella sezione "Personaggi").

Popolazione: 20000

Leggi: Nessuna magia può essere usata all'interno delle mura cittadine. Infrangere questa legge è un reato di 3° classe (o peggio, se con la magia si commette un crimine maggiore).

Note: Come potete vedere sulla mappa, Kelvin si trova sulla biforcazione di due fiumi, lungo i quali corre la strada ducale che segue sia il fiume Ventoso che il Scendimonti. Kelvin è circondato da solide mura in pietra (vi è anche una aggiunta alle mura fatta di pali di legno; questa palizzata racchiude un'area nota come la "Piazza d'armi"). Altri luoghi indicati sulla mappa sono:

"La Piazza d'armi" Diversi anni fa, il Barone Kelvin II recintò con una palizzata una parte di terreno appena fuori dalle mura; per offrire protezione alle carovane durante la notte.

Il Castello Kelvin. Il padre del Barone Kelvin, il primo Barone di Kelvin, era un uomo a cui piaceva vivere bene, e ciò è evidente quando si visita il castello. Anche se ha solo un muro di cinta, questo è alto venti metri e largo sette – immenso ed inattaccabile. Gli edifici all'interno sono altrettanto imponenti – una magione enorme di due piani per la famiglia Kelvin, alloggi per una guarnigione di 500 uomini, enormi scuderie ed una numerosa collezione di oggetti d'arte. Il giovane Barone ha una concezione di vita più spartana del padre, ma ritiene il castello un ottimo centro di governo e pensa di abituarci ad esso mano a mano che si estenderà la sua Baronia.

Zona dei pescatmi. Questa è una piccola zona appena fuori dalla città; era qui prima ancora che Kelvin venisse costruita ed

i pescatori traladariani ritengono che quando Kelvin non esisterà più, loro saranno ancora lì.

Il ponte di Kelvin. Questo è un robusto ponte di pietra che attraversa il punto più stretto del fiume Scendimonti.

Zona dei mercanti. Questa zona è principalmente occupata da mercanti, ed essi abitano negli stessi edifici in cui lavorano. Kelvin prospera sul commercio che si svolge attraverso i tre fiumi, ed è per questo che una parte così vasta della città è riservata ai mercanti.

Zona residenziale. Questa è una zona prevalentemente residenziale.

Caseggiuti. Anche questa zona è per la maggior parte residenziale ma il livello medio di reddito è più basso.

Un'ultima annotazione: A circa 8 metri dalla superficie è ci sono i resti del villaggio di Lavv, luogo che appare nella "Balata di Halav". Quando costruirono il castello Kelvin gli operai si imbararono nei resti del villaggio ma nessuno ci fece caso ed i materiali stessi furono usati per edificare il castello; nessuno a Kelvin è a conoscenza di questo fatto. Se volete, potete fare sì che esistano ancora abbastanza edifici nel sottosuolo per costituire delle catacombe e dei sotterranei... nei quali magari si aggirano gli spettri degli antichi guerrieri.

Luln

Governante: Madama Sascia (vedere il suo profilo nella sezione "Personaggi").

Popolazione: 5000

Leggi: Nessuna oltre quella del Duca.

Note: Luln, come si è detto prima, è una cittadina agricola a metà strada tra la civiltà e la Baronia dell'Aquila nera. Viene tenuta assieme, più o meno, dalla guida di Madama Sascia; il suolo è molto ricco e la foresta attorno è ricca di selvaggina, per cui, se la Baronia dell'Aquila nera smettesse di saccheggiarne i raccolti e di opprimerla sarebbe un bel posto dove vivere.

Marilenev

Governante: Milady Magda Marilenev (vedere il suo profilo nella sezione "Personaggi").

Popolazione: 900

Leggiz: nessuna oltre quelle ducali.

Note: Questa è una comunità agricola che fa parte del feudo di Marilenev, situata nel luogo in cui è costruito il castello di Marilenev. Il castello è una

mostruosità cadente in stile gotico; anche se non può permettersi i necessari restauri, Milady Magda continua testardamente ad abitarci per continuare nella tradizione della famiglia.

Penhaligon

Governante: Milady Arteris Penhaligon. k una guerriera del 9° livello, età 29 anni, capelli castani ed occhi marroni.

Popolazione: 3750

Leggiz: nessuna oltre quella del Duca.

Note: Questa è una città fortificata a metà strada tra Kelvin ed il valico di montagna che porta a Selenica. Fu fondata 30 anni fa da Lord Arturus Penhaligon, un amico del Duca Stefano. Viene ora governato dalla figlia, Milady Arteris, che è stata confermata nel suo titolo, quando egli morì, quattro anni fa. Il villaggio di Penhaligon fa da stazione di posta per i commercianti da e per Selenica. Ha subito più di un attacco da parte dei non-umani, ma i commerci vanno bene e la sua posizione al momento, è salda.

Riflian

Governante: Prestelle (Capo mercante). È un'elfa di terzo livello ed una astuta commerciante.

Popolazione: 1700, in maggioranza elfi callarii.

Leggiz: Quando sono coinvolti degli umani vengono seguite le leggi del Duca, altrimenti sono in vigore gli usi ed i costumi degli elfi.

Note: Questo è il posto dove gli umani commerciano con gli elfi callarii, scambiando materie prime e cavalli per cibo, equipaggiamenti ed oggetti di produzione elfica. Gli umani si sentiranno a loro agio soprattutto alla locanda del Cigno d'argento, che è gestita da Stubbs Plattermann, un halfling (primo livello).

Rugalov

Governante: Lord Vlad Lutescu. Lutescu è un chierico di 6° livello della chiesa di Traladara; età 36 anni, capelli castani, occhi marroni.

Popolazione: 650

Leggiz: nessuna oltre a quelle del Duca.

Note: Questo è un villaggio di commercianti e pescatori, ma la maggior parte dei guadagni li ottiene rifocillando i viaggiatori che vanno da Karameikos a Thyatis (e vice versa) e con la fornitura di cibo alla guarnigione della rocca di Rugalov. Il villaggio esiste solo da 30 anni.

Sulescu

Governante: Lord Zemiros Sulescu (Nosferatu). Lord Sulescu è un non-morto, specificamente un Nosferatu, un mostro che viene descritto nella sezione "Mostri". Sulescu è un essere dal quale il villaggio prese il nome, 300 anni fa. Lui è di allineamento neutrale, e si può muovere normalmente sotto la luce del sole; ha anche il potere di un mago del nono livello. Egli pretende d'essere l'ultimo di una lunga serie di Sulescu - ma, gli abitanti del villaggio, in fondo al cuore, sanno la verità.

Popolazione: 950

Leggiz: Nessuna oltre quella del Duca, perciò è come se fosse in vigore un copri-fuoco notturno - al tramonto, la popolazione si chiude in casa e la locanda spran-ga le porte e chi è fuori ci resta.

Note: Ricordate: Zemiros Sulescu non è veramente un personaggio malvagio - è un neutrale con grandi poteri. Lui protegge il suo villaggio. (Durante l'invasione thyatiana di un secolo fa, lo squadrone di soldati thyatiani che si erano installati nel villaggio scomparve in circostanze misteriose.) Egli infligge le pene più severe per i criminali, ma non conduce mai dei processi ingiusti. Ovviamente tenterebbe di eliminare i giocatori che tentassero di ficcargli un paletto nel cuore. Ma non commetterà violenza per primo a meno che non siano i giocatori ad iniziare.

La Soglia

Governante: Il patriarca Sherlane (Barone Halaran) (vedere il suo profilo nella sezione "Personaggi").

Popolazione: 5000

Leggiz: All'interno dei limiti cittadini, non può essere lanciata alcuna magia. Le punizioni per i colpevoli sono di medio livello, e aumentano di severità per ogni ulteriore infrazione. In città possono essere portati solo pugnali, spade e bastoni; le armi proibite vengono ritirate alle porte della città dove viene fornita una ricevuta per poterle ritirare all'uscita. Anche se il portare un'armatura non è proibito dalla legge, le guardie cittadine interrogheranno ripetutamente chi ne viene scoperto in possesso su quali siano i suoi affari in città; se il giocatore sta uscendo dalla città allora tutto bene ma, se il personaggio non si convince a depositarla, dopo qualche ora le guardie lo riterranno un poco di buono e lo preleveranno per interrogarlo. Le guardie sono in maggioranza del primo livello; ci sono

La comunità di Karameikos

anche dei sergenti del terzo livello (Arthol); se i giocatori disobbediscono alle autorità locali, il patriarca Sherlane e sua figlia Aleena interverranno personalmente (con degli amici molto potenti se necessario; essi non tollerano dei criminali nella loro città). Nessuna casa può essere costruita entro 15 metri da un'altra.

Note; La Soglia è una città molto grossa in rapporto alla popolazione. Eccetto che per l'isola di Fogor, non è la solita città disordinata e sporca; per ordine del Barone Halaran, nessuna casa può essere costruita entro 15 metri da un'altra, ed è per questo che La Soglia si estende su una superficie ampia, con belle case circondate da giardini e recinti per gli animali domestici. Sulla mappa sono segnati:

I pescatori. Questo è un piccolo (1000 abitanti) villaggio di pescatori di fronte al lago Ventoso.

L'isola di Fogor. Quest'isolavenne abitata prima che entrasse in vigore il decreto relativo allo spazio minimo tra una casa e l'altra ed è perciò simile a qualunque altra città – squallida, strade strette e molte opportunità per i criminali. Ci sono molti commerci fiorenti, alcuni legali ed altri meno. La guardia cittadina non si spinge oltre il ponte per andare all'isola di Fogor quando cala il sole.

I boscaioli. C'è un accampamento di boscaioli nei boschi vicini alla città; vi abitano circa 1000 boscaioli. Il campo ha la sua segheria, che ha sostituito quella vecchia (vedere più avanti).

La vecchia segheria. Nella parte settentrionale di Fogor c'è la vecchia segheria che fu distrutta da un incendio circa 15 anni fa. Le rovine dell'edificio sono ancora in piedi dato che nessuno si è mai preso la briga di demolirle del tutto. Le rovine sono ora il covo di alcuni insetti giganti che devono essere periodicamente eliminati.

Le rovine. A nord di La Soglia, sulla parte occidentale del lago ci sono le rovine di un'antica città; restano in piedi alcuni muri di pietra, ed alcuni resti di fondamenta di case. Ci sono anche, ma sono difficili da trovare, delle aperture che portano in sotterranei ancora percorribili. Si tratta dei resti di un villaggio Hutaaka di centinaia di anni fa, ma nessuno a La Soglia sarebbe in grado di individuarli come tali. (per maggiori informazioni sugli Hutaaka vedere la sezione "La storia").

La rocca di Tarn. Questo è il castello del Barone Halaran – una piccola, robusta fortezza con un singolo muro di cinta e

quattro torri con all'interno uno spazioso maniero. Il maniero ha un sotterraneo dove si tengono i prigionieri. In un secondo livello -segreto del sotterraneo opera la zecca che produce, per il Barone, delle crone dall'argento che gli vengono portate dalla guardia elfica, una volta al mese. Nessuno conosce l'esistenza della zecca tranne il Barone, sua figlia Aleena, coloro che vi lavorano e certi membri della guardia elfica... il Barone von Hendriks ne sospetta solamente l'esistenza.

Municipio. Questo è un grande edificio nel centro della città. E qui che si svolgono le riunioni cittadine, ed è qui che vengono tenute le armi illegali, inoltre qui vengono condotti i processi e si svolgono le feste.

Lo sbarramento e la diga. La diga è stata costruita per impedire alle navi di navigare oltre La Soglia; il Barone ritiene che ci sia un diritto esclusivo dei residenti di La Soglia. Lo sbarramento è usato dai pescatori di La Soglia; esso può essere rimosso, quando arrivano i tronchi dall'accampamento dei boscaioli sul lago Ventoso.

Vorloi

Governante: Barone Filippo Vorloi (vedere il suo profilo nella sezione "Persaggi").

Popolazione: 7500

Legg.2; nessuna oltre quelle del Duca.

Note: Questo è il tradizionale feudo della famiglia Vorloi. E una città commerciale con un piccolo porto; i Vorloi lo usano soprattutto per esportare le loro merci dato che coloro che le importano preferiscono Specularum.

Le rocche

Cinque importanti rocche proteggono le frontiere di Karameikos. Dato che siamo in tempo di pace, esse hanno solo una piccola guarnigione (ognuna ha un battaglione di 244 soldati); il loro compito è di pattugliare le strade principali e di sbararle nel caso di invasione, fino a che non arrivino dei rinforzi.

La rocca del Castellano. Questa fortezza fredda e solitaria si trova sulle montagne di Altan Tepes, e l'unico modo per arrivarci è in barca. La guarnigione (Quarta divisione, Battaglione guardie del Castellano, "Le furie dei monti") deve tenere d'occhio le frontiere settentrionali ed occidentali e controllare le attività dei Giganti del ghiaccio che vivono in quelle zone selvagge.

La rocca della strada del Duca. Questa fortezza è situata sul passo di montagna, vicino alla strada del Duca, che porta da Karameikos a Darokin. Anche questa fortezza si trova in montagna, ma è un posto più allegro del precedente essendo un luogo di passaggio da Selenica al sud. La guarnigione della rocca è la quarta divisione, battaglione strada del Duca, chiamati anche "Gli sterminatori di goblin" per alcune operazioni di grande successo compiute contro i goblin della montagna.

La rocca di Radlebb. Questa fortezza è situata sulle montagne ad est della baronia dell'Aquila nera. La guarnigione (quinta divisione, battaglione guardie Radlebb, chiamati anche i "Carcerieri dell'inferno") deve impedire penetrazioni nel territorio di Karameikos da parte della baronia dell'Aquila nera. Deve anche aiutare Luln il più possibile. Il costante pericolo derivante dalle attività della baronia dell'Aquila nera, e la cupa presenza della rocca di Koriszeg, tende a far sì che la situazione non sia molto allegra.

La rocca di Riverfork. Questa fortezza è il perno della difesa dalle aggressioni da ovest (nel caso gli halfling diventassero violenti o che Darokin desse dei problemi).

La sua missione è di fermare eventuali invasioni lungo la strada occidentale, e di limitare le attività aggressive della Baronia dell'Aquila Nera il più possibile. La sua guarnigione è la quinta divisione, battaglione guardie Riverfork ("Furie dell'ovest").

Rocca di Rugalov. Questa rocca orientale vigila su possibili azioni ostili di Thyatis. La sua guarnigione è la quarta divisione, battaglione guardie Rugalov (soprannominati "La spada di Halav" e composto in maggioranza da traladariani).

Luoghi strani

Haven. Se avete l'avventura B3, "Il Palazzo della principessa d'argento", potete inserire Haven dove è indicato sulla mappa – Karameikos orientale, a nord di Rugalov. Dovrete però fare alcune modifiche per quanto riguarda la valle. La maggior parte della popolazione è composta da elfi Vyalia (vedere più avanti), più altri elfi, umani, nani, gnomi e rappresentanti di altre razze. A Karameikos, Haven è una "valle sperduta" creata dagli immortali Halav, Petra e Zirhev come una sorta di parco di divertimenti. Essi l'hanno quasi del tutto isolata dal

resto del mondo; fanno entrare gli estranei solo se si trovano in grave pericolo, senza che questi, una volta usciti, possano ritornarci.

Il lago dei sogni perduti. È qui che abitano gli elfi Vyalia. I vyalia hanno una pelle chiara e gli occhi verdi; vivono in case sugli alberi vicino alla sponda sud-orientale del lago. Non hanno molti contatti con gli uomini – non perchè abbiano delle antipatie, è ma solo perchè la loro è una comunità autosufficiente e nessun insediamento umano si trova nelle loro vicinanze.

La rocca di Koriszegy. Uno dei più famosi luoghi stregati di Karameikos è la rocca di Koriszegy, una volta feudo della famiglia Koriszegy. Come narra la leggenda, circa 200 anni fa una grande calamità si abbattè sui Koriszegy, distruggendo le mura della rocca, ed uccidendone la famiglia; **oggi**, le persone che si avvicinano alle rovine scompaiono. La leggenda è vera; alcuni secoli fa il capo della famiglia cercò di formare un'alleanza con le forze del male e, per questo, venne trasformato in un vampiro – ma venne anche maledetto per cui non gli è possibile lasciare il castello per più di 24 ore. La mappa a pagina 41 mostra la rocca come è oggi – una rovina. Sulla mappa ci sono, (1) un camino; (2) un pozzo, dal quale è possibile estrarre acqua potabile, (3) una stanza

delle guardie ridotta in rovine, (4) l'entrata più accessibile alle rovine, (5) le torri dove il vampiro tiene i suoi servitori, quando ne sente il bisogno, (6) la caverna centrale dove vive il vampiro, (7) una stanza, con una piscina dove abitano i suoi servi, che sono spesso dei ghouls, (8) la stanza segreta dove tiene la sua bara ed il suo tesoro (standard V x 3). Il vampiro Koriszegy è pazzo ma anche intelligente e potrebbe essere un incontro estremamente pericoloso per degli avventurieri.

Krakatos. Questa rovina viene descritta nella sezione "Introduzione per i giocatori".

La valle perduta. Abitata da discendenti degli Hutaaka e dei traladariani, ormai diventati grassi e pelati, non certo degni dei loro antenati.

campagne. Il maniero è del tipo posseduto da famiglie benestanti (ma non ricchissime) di Specularum, Kelvin e La Soglia. Tipica abitazione per un ambasciatore di qualche stato estero. Basterà che modifichiate l'arredamento, il proprietario e gli occupanti ed avrete così pronto l'ambiente per l'avventura.

Come usare le mappe della locanda e del maniero

Ci sono delle mappe, a pagina 26 e 31, che forniscono un'indicazione su come ambientare delle azioni in una locanda ed in un maniero; potrete usarle ogni volta che vi troverete in ambienti di questo tipo. La locanda è del tipo che si incontra in una grossa città – come la locanda del Giglio Nero a Specularum. Locande più piccole si trovano sia nelle città che nelle



I PERSONAGGI CELEBRI

I seguenti personaggi vengono tutti menzionati nelle sezioni "La storia di Karameikos", "Le comunità di Karameikos", e "Avventure".

Il profilo di ogni personaggio è composto da:

Nome e titolo;

Personalità (comportamento);

Storia (famigliare e/o personale);

Aspetto (descrizione del carattere)

Note per il master (come usare il personaggio)

Note di combattimento (livelli, abilità, magie ecc.)

Vengono inoltre descritti, se è il caso, incantesimi ed oggetti particolari a disposizione del personaggio.

La città di Specularum

La Famiglia Reale

Il Duca Stefano Karameikos 111

Storia: La storia del Duca si trova nella sezione "La storia di Karameikos" di questo Atlante. Le informazioni di base sono: nato nel 948 Ac; nel 970 PI assume il governo del Granducato; 979 PI, sposa Milady Olivia Prothemian. Tre figli: Adriana (nata nel 980), Justin (nato nel 982) e Valen (986).

Personalità: Il Duca esterna le proprie emozioni solo nell'ambito della famiglia e con gli amici più fidati. Non usa mai giri di parole ed arriva sempre rapidamente al punto. Le sue sentenze, nei processi, non sono delle gemme dal punto di vista della giurisprudenza, ma sono giuste ed oneste. Sfortunatamente il Duca non sa come comportarsi di fronte al male – esempio di questo è il suo procrastinare di fronte alle malefatte di suo cugino, il Barone von Hendriks, che saccheggiò la baronia dell'Aquila Nera mentre il Duca si faceva in disparte nella speranza che fosse solo una fase momentanea. In genere, quando si tratta di affrontare persone o situazioni totalmente malvage il Duca si trova in difficoltà, dato che non riesce a comprenderne i motivi.

Aspetto. Il Duca Stefano Karameikos 111 è di mezza età. E di altezza media, ma abbastanza robusto. I suoi capelli, la barba ed i baffi sono di un rosso intenso, con qualche striatura grigia; i suoi occhi sono di colore azzurro. Al contrario di molti sovrani con un passato di militare, il Duca è perfettamente a suo agio in abiti civili, e si sente a suo agio qualsiasi cosa indossi. A corte indosserà costumi sontuosi e raffinati; quando è a caccia vestirà con abiti semplici, in guerra porterà una logora ma bellissima armatura.

Note per il master: In avventure di livello base, il Duca sarà per i giocatori un personaggio di cui hanno molto sentito parlare ma che non hanno mai visto. Nelle prime avventure di livello expert, potrebbero incontrarlo a corte; ai giocatori potrebbe venire chiesto di aiutare il Duca in qualche modo; o i giocatori potrebbero anche incappare in qualche piano per danneggiarlo in qualche modo. Nelle avventure successive di livello expert, i giocatori avranno ormai una reputazione tale da permettere loro di incontrarsi personalmente con il Duca e magari di ottenere, per i servizi resi, un titolo nobiliare. Durante le avventure di livello Companion, i personaggi interagiranno con i più alti membri del governo di Karameikos, e potrebbero essere diventati amici o anche nemici del Duca.

Note di combattimento: CA 6 (a corte: armatura di cuoio sotto i vestiti e anello di protezione +1) o -1 (in guerra: armatura di piastre, scudo +2 e anello di protezione +1); pf 80; MV 36m (12 m) (a corte) o 27m (9m) (in guerra); N°ATT. 1 (spada +2); F 1-8; ML 12; AM L; Fr 16, In 13, Sg 15, Ds 16, Co 14, Ca 17. Lingue conosciute: thyatiano, traladariano e allineamento. Abilità speciali: cavalcare (Ds), persuasione (Ca) conoscenza del governo (In), codice delle leggi e della giustizia (Sg), conoscenza delle tattiche militari +1 (In +1), navigazione (In) seguire tracce (In).

Duchessa Olivia Karameikos

Storia: Olivia Prothemian è nata nel 959, ed è la figlia primogenita di una ricca famiglia thyatiana imparentata con l'imperatore di Thyatis (lei è una sua lontana cugina). Fu fidanzata all'età di 11 anni con il Duca Stefano (si trattava di cementare un'alleanza tra le due famiglie), ma poco dopo il Duca scambiò le sue terre con l'imperatore e partì per il Granducato. La famiglia Prothemian disapprovò le azioni di Stefano e, nel 973, dette ad Olivia la possibilità di rompere il fidanzamento. Lei decise di aspettare e di vedere se il Duca fosse stato capace di forgiare una nazione o se fosse solo un pazzoide. Nel 979, ritenendolo un marito degno di lei, lo sposò.

Personalità: La corte di Specularum vede la Duchessa Olivia come "l'ospite perfetta", e questa è l'impressione che lei coltiva per gli ospiti: gentilezza, compostezza e charme. In realtà lei è una donna nata per governare ed è l'unica cosa che ha sempre desiderato. Anche se a corte ciò non sembra, lei detiene lo stesso potere del marito. Agendo come fulcro della

vita sociale di Specularum – organizzando feste e cene, intrattenendo dignitari esteri e la nobiltà di Karameikos, lei riesce, grazie anche ad un'efficiente servizio di informazioni, a sapere tutto ciò che accade. Quando viene a conoscenza di un qualche fatto che richieda un intervento, lei lo riferisce al marito od a un suo ministro... altrimenti risolve ella stessa la situazione tramite i suoi canali. Anche se il matrimonio è stato combinato dai genitori, lei nutre affetto e rispetto per il marito ed ha educato i suoi figli ad essere persone abili ed indipendenti.

Aspetto: La Duchessa Olivia è una donna piacente di 41 anni. È alta 1.68 m. e pesa 50 kg, ha capelli castano scuri ed occhi azzurri. La sua bellezza patrizia e il suo comportamento formale, possono dare di lei l'impressione di una statua di ghiaccio misteriosamente in vita.

Note per il master: È difficile che i giocatori debbano interagire con la Duchessa. Ma, mano a mano che le loro avventure diventano sempre più complesse e che i loro nomi diventano più conosciuti, lei si accorgerà di loro. Se le circostanze lo permettono la Duchessa potrebbe ordinare ad uno suo sottoposto di ingaggiare i giocatori per una qualche missione: come ad esempio spiare qualche dignitario straniero, o qualche nobile riottoso ecc.

Note di combattimento: ladro di 9° livello; CA 7 (bonus per la destrezza); pf 40; MV 36m (12m); NOATT. 1 (con un fermacapelli o un piccolo pugnale nascosto); F 1-4; TS L9; ML 9; AM N; Fr 7; In 16; Sg 13; Ds 16; Co 9; Ca 14. La sua lunga esperienza nell'ottenere informazioni, ha fatto di lei una ladra, in termini di gioco, tuttavia non possiede nessun valore per quanto riguarda le seguenti caratteristiche ladresche: scalare pareti e rimuovere trappole. Lingue conosciute: thyatiano, traladariano, allineamento, dialetto degli elfi Callarii. Abilità speciali: conoscenza delle tecniche per ottenere informazioni (In), persuasione (Ca), codice delle leggi e della giustizia (Sg), conoscenza della società di Karameikos (In), conoscenza degli eventi quotidiani (In), recitare (Ca) grande abilità come padrona di casa +1 (In +1).

Milady Adriana Karameikos

Storia: nata nel 980, Milady Adriana è stata cresciuta dalla madre per essere una nuova Duchessa Olivia. Per, il suo temperamento è più simile a quello paterno e si è spesso ribellata ai tentativi di instillarle le raffinate maniere di una dama. Quattro anni fa (nel 996), quando suo fratello Justin venne "Tagliato", Adriana insistette

te sul fatto di effettuare anch'ella la cerimonia. **Pur** tra le obiezioni della Duchessa (che desiderava restasse a casa e si fidanzasse con il giovane Barone Kelvin), il Duca Stefano, con riluttanza glielo permise. Con un'identità falsa passò tre anni a fare la rozza vita della guardia nella città di Kerendas, a Thyatis. Un anno fa, quando il suo contratto terminò, fece ritorno a Specularum accolta da un padre orgoglioso e da una madre scontenta.

Personalità: Milady Adriana è stata, da giovane, un carattere ribelle; litigava spesso con la madre e fuggiva dalle lezioni per andare a cavalcare e cacciare. Ora che è vissuta da sola per un pò di tempo, il suo carattere si è trasformato da ribelle ad indipendente e maturo. Preferisce ancora la vita all'aria aperta ed approva il comportamento del padre negli affari politici: trovare la persona giusta per un certo lavoro e farlo fare a lui. Ha respinto i tentativi della madre di trovarle un marito e non le importa un gran che di Desmond Kelvin 11, il pretendente alla sua mano, preferito dalla Duchessa. Anche se Stefano ed Olivia non hanno ancora ufficialmente nominato un'erede per il Granducato, tutti pensano che sarà Adriana la scelta del Duca.

Aspetto: Adriana è di altezza media (1.70 m.) e pesa 56 kg. I suoi capelli sono di colore rosso bronzo, ha occhi marroni, carnagione chiara con numerose efelidi. Come il padre, si sente a suo agio con ogni tipo di abito, da quello formale fino a quello per andare a caccia.

Note per il master: I tentativi di vari nobili di assicurarsi Adriana come moglie, potrebbero dare lo spunto per alcune avventure - specialmente se lei viene rapita da uno di questi, o se lascia la sua residenza in incognito ed assume i giocatori come guardie del corpo.

Note di combattimento: guerriero di 4° livello; CA 5 (armatura di cuoio, scudo e bonus per la destrezza); pf 22; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (spada bastarda); F 1-8 (+i bonus per la forza); TS G4; ML 10; AM L; Fr 13; In 11; Sg 14; Ds 16; Co 11; Ca 13. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, traladariano. Abilità speciali: seguire tracce (In), cavalcare (Ds), conoscenza della società di Karameikos e delle tattiche della guardia cittadina (In).

Lord Justin Karameikos

Storia: Justin è nato nel 982. È quasi morto per la febbre quando aveva cinque anni e sono passati molti anni prima che si sia potuto rimettere del tutto. Anche se non è mai stato particolarmente attivo,

Justin è stato "Tagliato" quando aveva 14 anni. Come sua sorella scomparve per diversi anni, e sotto falso nome lavorò come marinaio sulle navi mercantili che viaggiano da Thyatis a Minrothad. Scoppiò di avere la passione per la matematica e per il commercio e divenne l'apprendista di un mercante che era anche proprietario di una nave. E tornato da pochi mesi con in tasca parecchio oro guadagnato, e con varie lettere di raccomandazione scritte dal suo datore di lavoro.

Personalità: Quando Justin era ancora un bambino, sua sorella Adriana lo soprannominò "la tartaruga" per il suo carattere lento e metodico, la sua tranquillità e la sua espressione insondabile. Queste caratteristiche sono ancora presenti. Justin è un giovanotto testardo, determinato e tranquillo a cui non interessa la politica ma che ha un sesto senso per gli affari. Sa di non essere il favorito alla successione, ma non gliene importa - il governare non lo attira affatto.

Aspetto: Justin è più basso della media (1.72 m e 67 kg) e non crescerà più. I suoi capelli sono castano scuri, la sua carnagione, una volta pallida, è abbronzata. Si sente a disagio in abiti formali ed assiste alle cerimonie di corte in comodi abiti da mercante.

Note per il master: Justin è un personaggio tranquillo e simpatico, che se i giocatori si trovassero nella situazione di attendere per essere ricevuti dal Duca, direbbe loro di stare tranquilli, ed offrirebbe dei consigli su come parlare con il Duca ecc. Naturalmente non rivelerebbe d'essere il figlio maggiore del Duca.

Note di Combattimento: guerriero di 2° livello; CA 9; pf 12; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4; TS G2; ML 7; AM L; Fr 9; In 17; Sg 13; Ds 12; Co 9; Ca 14. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, traladariano, ierendi. Abilità speciali: conoscenza dell'arte della navigazione (I), contrattare +1 (Ca +1), conoscenza delle rotte marittime (In), conoscenza della matematica (In), conoscenza della società di Karameikos.

Lord Valen Karameikos

Storia: Valen, il terzo figlio, di Stefano ed Olivia, nacque nel 986. E cresciuto felicemente, imparando tutto ciò che sua madre aveva da insegnargli, e non mettendosi mai in contrasto con lei - tranne che per il "Taglio" per cui ha insistito e che alla fine è riuscito anche lui ad ottenere.

Personalità: Valen è un giovanotto intelligente e curioso, che tende sempre ad interessarsi degli affari degli altri, per



I personaggi celebri

capire come funzionano le cose e come cavarsela in ogni circostanza. Anche se ama i suoi genitori, non vede l'ora di passare un paio d'anni lontano dalla famiglia dopo essere stato "Tagliato" – è ansioso di scoprire con i suoi occhi il mondo attorno a lui.

Aspetto: Valen ha capelli scuri ed ha sul viso un'espressione perpetua di curiosità ed entusiasmo. Indossa abiti semplici ma di gran pregio.

Note per il master: Nei prossimi anni, appena Valen verrà "Tagliato" e lascerà la sua casa, si scatenerà una segreta ma feroce caccia per trovarlo – portata avanti dalla Duchessa Olivia, dal Barone von Hendriks, dall'organizzazione dell'Anello d'acciaio, dalla Società velata e da chiunque altro abbia interesse a volerlo tenere d'occhio o a rapirlo. I giocatori potrebbero imbattersi in queste macchinazioni ed eventualmente bloccarle (o, se sono caotici, cercare di eseguirle).

Note di combattimento: ladro di 1° livello; CA 6; pf 6; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (spada); F 1-8; TS L1; ML 7; AM ; Fr 9; In 14; Sg 10; Ds 18; Co 12; Ca 14. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, traladariano. Abilità speciali: cavalcare (Ds), conoscenza del governo thyatiano e delle tecniche per raccogliere informazioni (In), persuasione (Ca), gioco d'azzardo (In).

Lord Alexius Korrigan Senescalco dei Feudi Ducali

Storia: Korrigan è cugino primo del Duca Stefano – suo padre e la madre di Stefano (e la madre di Ludwig von Hendriks) erano fratelli. Alexius, settimo figlio dei suoi genitori non aveva molte probabilità di ereditare una parte delle terre dei Korrigan, per cui rispose al richiamo di Stefano quando quest'ultimo partì per Karamaikos. Nei suoi anni di servizio con il Duca, ha guidato una serie di costruzioni di opere pubbliche e si è dimostrato leale e capace nel portare a termine le opere nei tempi e con i fondi previsti. Stefano lo ha nominato amministratore del patrimonio personale del Duca, posto che Korrigan occupa da più di 20 anni.

Personalità: Alexius è un omone gioviale che ama portare a termine compiti difficili. Anche se addestrato come guerriero, non ama il combattimento, preferendogli l'amministrazione, la contabilità e l'organizzazione. È un appassionato cultore della buona tavola e del buon vino – sono le sue debolezze. Non si è mai sposato, ed è spesso coinvolto in affari amorosi con donne della corte e di alto lignaggio a

Specularum. Data la sua natura onesta e simpatica, ed il suo affetto sincero per i traladariani, egli è l'unico membro della Famiglia Reale popolare tra i traladariani.

Aspetto: Lord Korrigan è alto, 1,92 m. ed ha il fisico di un orso dato che pesa oltre 120 kg. I suoi capelli sono marroni, gli occhi scuri. Indossa normalmente pantaloni e bluse in cui sembra abbia dormito la sera prima.

Note per il master: Lord Alexius potrebbe assoldare i giocatori per compiere delle spedizioni cartografiche e di esplorazione per il Duca. I compensi che offre e sono elevati così come elevata è la qualità del lavoro che pretende. Se i giocatori compiono bene la loro missione è probabile che lui li segnali al Duca come persone capaci e fidate.

Note per il combattimento: Guerriero di 6° livello; CA 9 (a corte) o 2 (in guerra indossa corazza di piastre e scudo); pf 45; MV 27m (9m); N°ATT. 1 (spada); F 1-8 (+ 1 bonus per la forza); TS G6; ML 8; AM L; Fr 13; In 13; Sg 17; Ds 10; Co 13; Ca 16. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, traladariano. Abilità speciali: professione amministratore (In), cavalcare (Ds), persuasione (Ca), conoscenza della società di Karamaikos (In), professione cartografo (In).

I Ministri

Lord Zogrev Yarol Ministro di Stato

Storia: Yarol aveva 20 anni quando il Duca Stefano arrivò a Traladara con il decreto che sanciva il suo nuovo status. Divenne ben presto evidente che i nobili che il Duca faceva arrivare da Thyatis avrebbero occupato tutte le posizioni più importanti, emarginando i traladariani. Da persona intelligente qual'è, Zogrev si offrì come segretario al ministro (thyatiano) del commercio, Bartran Cordelius. Anche se i traladariani lo considerarono un traditore, egli riuscì a fare carriera nei ministeri del Duca cercando, nel contempo, di aiutare il più possibile i traladariani e denunciando, quando possibile, i crimini thyatiani. Cinque anni fa fu insignito del titolo di Signore di corte e fatto ministro di stato. Il suo dovere è di raccogliere le informazioni su tutto ciò che accade a Karamaikos, di valutarne le ripercussioni e di stilare dei rapporti, sugli eventi e con le possibili risposte ad essi, per il Duca. Ciò significa che egli ha un notevole potere di influenzare le decisioni del Duca.

Personalità: Zogrev è un uomo dal carattere ruvido e chiuso che si sente

stanco dopo avere combattuto per 30 anni a favore del suo popolo. Egli ha sempre un alto senso del dovere e dell'onore. Anche se ricorda con rabbia l'invasione thyatiana di trent'anni fa, egli si considera un amico del Duca e ritiene di lavorare per il bene di tutta la nazione. E sua moglie da 25 anni una donna del clan Torenescu, per cui ha simpatia per quella famiglia mentre prova antipatia (come minimo), nei confronti dei Radu e dei Vorloi. È un campione dei diritti della gente comune – specialmente dei traladariani.

Aspetto: Yarol è di media altezza e molto magro. Anche se ha solo 50 anni i suoi capelli e la barba sono completamente bianchi; i suoi occhi sono marroni. Anche se il suo è un buon salario, indossa sempre delle semplici tuniche traladariane – come costante ricordo al Duca delle sue origini e dei problemi che i traladariani continuano ad avere.

Note per il master: È risaputo che Yarol è l'uomo da cui andare se un traladariano ha una rimostranza legittima contro un pubblico ufficiale; se i giocatori avessero di questi problemi, potrebbero andare da lui. Se i giocatori si trovassero in un'avventura che presenti un qualche interesse per Yarol (come una che coinvolga un governo straniero, o degli oggetti di grande potere magico ecc.) questi potrebbero chiamarli e fargli delle domande. Se il loro modo di fare ed il loro atteggiamento lo colpissero in maniera favorevole potrebbe volerli ingaggiare per qualche missione – come, ad esempio, il recapito urgente di un plico all'estero.

Note per il combattimento: Guerriero di 9° livello; CA 9; pf 46; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (coltello); F 1-4; TS G9; ML 9; AM L; Fr 1; In 15; Sg 13; Ds 11; Co 12; Ca 10. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, traladariano. Abilità speciali: conoscenza dello spionaggio e delle tecniche per la raccolta di informazioni +1 (In +1), capacità di valutare correttamente gli eventi (In), conoscenza della società thyatiana +1 (In +1), conoscenza della storia e delle leggende traladariane (In).

Ammiraglio Lucius Hyraksos Ministro della guerra

Storia: Negli anni precedenti alla formazione del Granducato, Hyraksos era un capitano della marina da guerra thyatiana, ed in seguito un ufficiale mercenario. In quel ruolo fece amicizia e divenne il maestro del giovane Stefano Karamaikos. Quando il Duca decise di stabilirsi in questo paese, Hyraksos accettò con gioia l'offerta di seguire il Duca e di aiutarlo a

costruire un esercito efficiente. Fu Hyraksos che decise il luogo di costruzione delle fortezze del Granducato e fu Hyraksos che ne fondò la marina. Egli fu l'anima dell'organizzazione militare di Karameikos fin dai primi giorni e divenne ministro della guerra 25 anni fa, quando la carica divenne ufficiale. Oggi Hyraksos è il superiore diretto dei comandanti delle divisioni di Karameikos, La milizia, la guardia elfica, quella ducale e della guardia Phorsis (la guardia cittadina di Specularum) ed infine dei capitani delle navi della marina militare. La moglie di Hyraksos, ormai da 25 anni, è Katerina una famosa ballerina e cantante traladariana, da qualche anno in pensione.

Personalità: Hyraksos è un personaggio burbero, che dice senza molta diplomazia ciò che pensa. Le doti diplomatiche che gli mancano vengono più che compensate dalle ottime capacità militari. A lui non importano le origini etniche di una persona, ma è intollerante verso gli indolenti ed i codardi. Un prezioso aiuto per formare la marina di Karameikos gli è venuto dal Barone Vorloi di cui è ottimo amico.

Aspetto: Hyraksos ha circa 60 anni ma è in ottima forma. E di statura media ed è piuttosto grassoccio. I suoi capelli neri hanno molte striature bianche; i suoi occhi sono blu. Non si cura molto dell'abbigliamento e, quando è lontano dalla moglie, capita che indossi abiti di colori scombinate o inadatti all'occasione.

Note per il master: E' improbabile che Hyraksos incontri i giocatori a meno che essi non siano di alto livello ed appartengano alla società più in vista di Karameikos. Se un personaggio sembra avere la stoffa di un capo Hyraksos potrebbe offrirgli un brevetto da ufficiale in marina o nell'esercito o, se si tratta di una persona di allineamento legale e di alta Intelligenza e Saggezza, potrebbe considerarlo come suo successore.

Note per il combattimento: Guerriero di 12° livello; CA 7 (a corte: bonus per la destrezza ed anello di protezione +1) o -1 (in guerra oltre all'anello indossa una corazza di maglia +3 e uno scudo); pf 54; MV 27m (9m); N°ATT. 1 (spada +1); F 1-8 (+2 bonus per la forza e per la spada); TS G12; ML 10; AM N; Fr 14; In 13; Sg 11; Ds 13; Co 13; Ca 14. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, traladariano. Abilità speciali: cavalcare (Ds), navigazione (In), persuasione (Ca), conoscenza delle tattiche militari, della struttura militare e della storia militare e della marina (In), insegnamento (Sg).

Lord Bartran Cordelius Ministro del commercio

Storia: Come seguace thyatiano del Duca Stefano, Cordelius ottenne la carica di sovrintendente ai commerci ed alle tasse sugli stessi.

Personalità: Cordelius, ha un atteggiamento serio e da burocrate. E' leale al Duca e fa bene il suo lavoro ma non è una persona divertente con cui parlare.

Aspetto: Cordelius è piccolo e rotondo (1.67 m. e 110 kg.), ha circa 55 anni, capelli grigi (senza barba) ed occhi marroni alquanto seri. Veste normalmente con delle tuniche blu con lo stemma del ministero.

Note per il master: I giocatori potrebbero incontrare Cordelius se, essendo diventati personaggi noti, lui li volesse assoldare per compiere delle missioni di carattere commerciale - come proteggere degli inviati in terre straniere, verificare la capacità di nuove navi da trasporto, ecc.

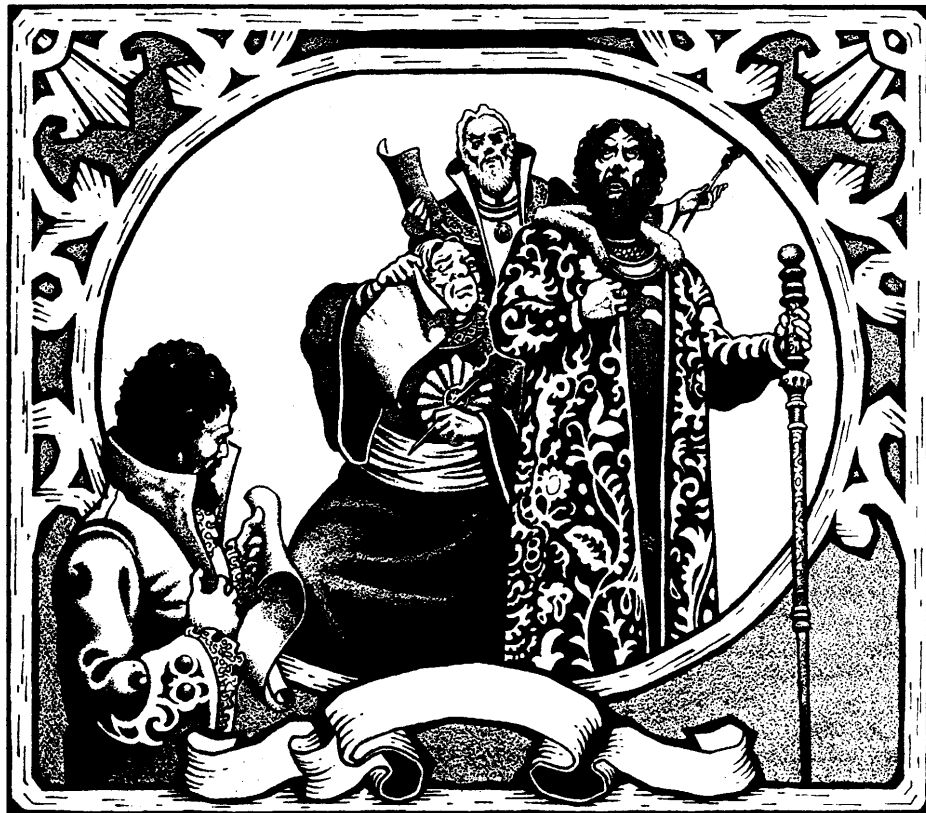
Note di combattimento: Uomo comune; CA 9; pf 6; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4; TS G1-1; ML 6; AM N; Fr 9; In 13; Sg 13; Ds 9; Co 9; Ca 10. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, minrothad. Abilità speciali: conoscenza dei mercati di Karameikos +3 (In +3), conoscenza dei principali mercanti (In).

Lord Valdo Tisza Ministro delle finanze

Storia: Valdo è di origine traladariana ed è stato per lunghi anni il braccio destro del ministro Yarol. Tre anni fa, quando si ritirò il vecchio ministro delle finanze, Yarol raccomandò come suo successore Valdo, per la bravura e l'abilità dimostrata negli incarichi precedenti e per la sua mancanza di legami con le più potenti famiglie di commercianti traladariane. Il Duca Stefano accettò la proposta, ed ora vi sono due traladariani nel governo.

Personalità: Tisza ha, come il ministro Yarol, il desiderio di rafforzare la voce dei traladariani all'interno del governo. Però, al contrario di Yarol, egli complotta contro il Duca passando informazioni riservate sul governo alle famiglie traladariane che le usano per aumentare il loro potere e la loro influenza. Il suo scopo è solo di aiutare i traladariani ma quello che fa è alto tradimento, ed il tutto potrebbe, un giorno, scoppiargli fra le mani.

Aspetto: Tisza ha circa 40 anni, ha l'aspetto di un guerriero (1.78m., 84 kg.) ed ha capelli scuri, baffi, barba, occhi marroni e lineamenti aristocratici. Indossa abiti costosi.



I personaggi celebri

Note per il master: Tisza gestisce il bilancio della tesoreria Ducale. Se i giocatori vengono assunti da un membro del governo per un incarico ufficiale, sarà Tisza a pagarlo. Una interessante avventura potrebbe prendere l'avvio se il ministro Yarol ingaggiasse i giocatori per scoprire chi è il responsabile di fughe di notizie dal ministero.

Note per il combattimento: Uomo comune; CA 9; pf 6; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4 (+1); TS G1-1; ML 8; AM N; Fr 12; In 17; Sg 10; Ds 11; Co 9; Ca 14. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, traladariano, dialetto degli elfi Callarii. Abilità speciali: conoscenza della matematica, del valore delle terre di Karameikos, della società di Karaeikos e delle leggende traladariane (In), Professione cambiavaluta (In cavalcare (Ds)).

Gli ambasciatori

Lord Cornel Osteric Ambasciatore dell'impero di Thyatis

Storia L'attuale ambasciatore di Thyatis è Cornel Osteric, un diplomatico di carriera e di provata esperienza, entrato in carica 8 anni fa.

Personalità: Osteric è una persona furba, e senza scrupoli con una capacità di lavoro incredibile. Il suo dovere è di tenere sotto pressione il Duca per ottenere condizioni commerciali più favorevoli per Thyatis rispetto a quelle ottenute da Ierendi e Minrothad, e di tenere d'occhio gli eventi nel Granducato per poterne riferire periodicamente all'imperatore di Thyatis. Anche se è sposato ed è già nonno, egli cerca con una certa assiduità le amicizie femminili dato che la famiglia è rimasta a Thyatis.

Aspetto: Osteric ha circa 45 anni ed è in ottima forma fisica. Ha capelli neri ed occhi azzurri ed indossa abiti eleganti fatti su misura per lui.

Note per il master: Osteric è una persona nella quale i giocatori si possono imbatte per un caso fortuito (ad esempio versandogli addosso il contenuto di un bicchiere o urtandolo per la strada) incorrendo nel suo odio. Egli potrebbe assoldare dei picchiatori per dare ai giocatori una lezione, o potrebbe cercare di spargere insinuazioni e dubbi sul loro conto, potrebbe anche tentare di sedurre una parente dei giocatori (per poi lasciarla). Egli non arriverebbe a cercare di ucciderli o spargere notizie che non abbiano una parte di verità. Osteric non è un personaggio malvagio in senso assoluto - egli esiste per rendere difficili le cose ai giocatori. Se i giocatori dovessero passare al

contrattacco uccidendo, verrebbero trattati come criminali. Se invece dovessero rispondere ad Osteric al suo stesso modo, giocando cioè sulla disinformazione e sulla politica, potrebbero dare luogo ad una serie di interessanti situazioni. Alla fine se i giocatori si dimostreranno abili quanto lo è lui, potranno meritarsi il suo rispetto e le ostilità potrebbero cessare.

Note per il combattimento: guerriero di 7° livello; CA 0; pf 33; M 36m. (12m.); N°ATT. 1 (spada +1); F 1-8 (+1, +1 per la spada e +1 per il bonus della forza); TS G7; ML 9; AM N; Fr 15, In 14, Sg 12, Ds 16, Co 12, Ca 15. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento neutrale e darokin. Abilità speciali: persuasione (Ca), conoscenza delle società di Thyatis, Darokin e Karameikos (In), professione diplomatico (In).

Donna Marianita Lucia de Leon y Valdez Ambasciatrice dei Principati di Glantri

Storia: Donna Marianita è una giovane nobile dei Principati di Glantri una potente quanto eccentrica magocrazia che si trova a nord-ovest di Karameikos. Lei cercò di conquistare l'amore di un signore degli elfi e per questo entrò in competizione con Donna Carmina de Belcadiz, una potente signora di Glantri. Donna Carmina si lamentò di questo fatto con la principessa Carnelia di Belcadiz, che pensò bene di risolvere il problema mandando Marianita, come ambasciatrice, in qualche landa sperduta e barbarica - Karameikos. (Glantri non ha alcun rapporto commerciale con Karameikos e non ha alcuna valida ragione per tenervi un'ambasciatore; il che rende l'incarico ancora più insultante). Dal suo arrivo a Specularum, tre anni fa, Donna Marianita ha incominciato ad apprezzare questo rozzo paese. E vero che si tratta di un paese rozzo ed incivile... ma il suo aspetto esotico le ha fatto fare numerose conquiste sentimentali, e le sue sofisticate arti magiche fanno sembrare primitivi i maghi di Karameikos. In breve, lei è oggi una delle persone più note ed ammirate di Specularum, e non ha troppa fretta di tornarsene a casa.

Personalità: Marianita ama essere al centro dell'attenzione. Durante le cerimonie a corte è spesso la dama più elegante e ingioiellata; le sue feste sono famose per la loro stravaganza. Si sente insomma come una prima donna su di un palcoscenico. E di temperamento nervoso, facile all'ira come a calmarsi poco dopo, suscettibile alle lusinghe ma anche estremamente scaltra e cinica negli affari

politici, ama le attenzioni ma disdegna il denaro e, nonostante la sua carica di edonismo è una appassionata studiosa della magia. Lei non usa con trascuratezza i suoi poteri, anche se, quando è arrabbiata può uscire da una stanza e lanciare un Chiavistello Magico sulla porta che si chiude dietro di lei. Detesta sia l'ambasciatore Osteric che Abdallah ibn Hamid, adora Lord Korrigan e l'ambasciatore Shalander, e flirta con il Duca Stefano e Valen per infastidire la Duchessa.

Aspetto: La famiglia di Marianita ha del sangue elfico nelle vene; anche se è umana, la sua figura dimostra chiaramente elementi elfici. Sembra avere circa 20 anni ma (dati i suoi poteri magici) è probabilmente più vecchia e si mantiene giovane con delle pozioni di longevità. E di bassa statura, 1.60m. per 40 kg., con lunghi capelli neri ed occhi scuri, lineamenti delicati ed orecchie leggermente a punta. Indossa bellissimi abiti di fattura glantriana, spesso con monili preziosi. Porta con sé un ventaglio d'avorio di notevole valore con il quale accompagna i suoi discorsi ed i suoi gesti - per portare l'attenzione su di sé o per accentuare ciò che dice.

Note per il master: Dato che si vede spesso in città, i giocatori avranno probabilmente la possibilità di incontrare Donna Marianita più d'una volta, soprattutto a corte. Fino a che non saranno diventati famosi, i giocatori avranno ben poche opportunità per intavolare una qualche forma di dialogo con lei. Una volta però che essi siano diventati famosi e potenti lei potrebbe dimostrare interesse per il giocatore maschio con il carisma più elevato. Inoltre dato che il capo della corporazione dei maghi sa dei suoi poteri, egli potrebbe chiedere al giocatore di porle delle domande in tema di magia. Ovviamente un giocatore dovrà essere estremamente convincente per indurla ad aiutarlo e dovrebbe esserlo ancora di più per convincerla a farlo diventare suo apprendista.

Note per il combattimento: Maga di 18° livello; CA 5 (anello di protezione +2 e bonus per la destrezza); pf 32; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 (pugnale +2); F 1-4 (+2) o magia; TS M18; ML 6; AM N; Fr 8, In 18, Sg 10, Ds 16, Co 12, Ca 17. Lingue conosciute: glantri, allineamento neutrale, thyatiano, elfico (dialetto di Alfheim), darokin. Abilità speciali: conoscenza della storia e della società di Glantri e della società di Karameikos (In), trucco e vestiario (In), recitazione (Ca), professione intrigante di corte e ricercatrice (In), ballerina (Ds), calligrafa (Ds).

Incantesimi normalmente memorizzati: Pri-



mo livello - *charme*, individuazione del magico, dardo incantato, lettura dei linguaggi, lettura del magico, sonno. Secondo livello - individuazione del male, individuazione dell'invisibile, invisibilità (x2), chiavistello magico. Terzo livello - dissolvi magie, volare (x2), fulmine magico, protezione da proiettili normali. Quarto livello - metamorfosi (x2), scaccia maledizioni, occhio dello stregone. Quinto livello - blocca mostri, passa pareti, teletrasporto (x2). Sesto livello - barriera antimagia (x2), imposizione. Settimo livello - parola incapacitante. Ottavo livello - *charme* multiplo.

Incantesimi nel libro: Primo livello - *charme*, individuazione del magico, blocca porta, luce magika, dardo incantato, protezione dal male, lettura dei linguaggi, lettura del magico, sonno, scudo. Secondo livello - luce perenne, individuazione del male, individuazione dell'invisibile, esp, invisibilità, scassinare, ragnatela, chiavistello agzco. Terzo livello - dissolvi magie, palla di fuoco, volare, blocca persona, fulmine magico, protezione da proiettili normali, respirare sott'acqua. Quarto livello - *charme* (mostri), porta dimensionale, tempesta/muro di ghiaccio, metamorfosi, scaccia maledizioni, occhio dello stregone. Quinto livello - evocazione degli elementi, blocca mostri, passa pareti, teletrasporto, muro di pietra. Sesto livello - barriera antimagia, disin-

tegrazione, imposizione, reincarnazione, trasforma pietra in care. Settimo livello - creazione di mostri normali, conoscenza, parola incapacitante. Ottavo livello - *charme* multiplo, simbolo.

Jenkin Duropiede Ambasciatore delle cinque contee

Storia: Jenkin è un halfling di una certa età con una lunga esperienza amministrativa. È stato sceriffo della sua contea nativa, ed ora serve il suo popolo come ambasciatore.

Personalità: Jenkin è un allegro halfling, di temperamento mite e di ottimo carattere. Ma è anche un astuto negoziatore ed un acuto osservatore. Lavora sodo per mantenere le cordiali relazioni che esistono tra il suo paese e Karameikos, il che è difficile soprattutto a causa della prossimità della baronia dell'Aquila Nera alle Cinque Contee. Egli collabora spesso con Esteran Whitehall, l'ambasciatore di Darokin, dato che i loro interessi sono spesso convergenti. Egli apprezza la politica senza fronzoli del Duca mentre non apprezza (ma risce a dissimularlo bene) l'opera di politici intriganti come la Duchessa, gli ambasciatori di Glantri e Thyati ed i loro simili.

Aspetto: Jenkin è alto per essere un hal-

fling, 1.10m per 40kg. E di mezza età, ha una faccia allegra ed una pancia formidabile. Ama vestirsi di colori vivaci per essere riconoscibile nella folla dei diplomatici di dimensioni umane.

Note per il master: Jenkin non si dà assolutamente delle arie da VIP, per cui se a corte i giocatori avessero bisogno di fare due chiacchiere con una persona simpatica, lui sarebbe il più adatto. Se i giocatori necessitassero di informazioni sulle Cinque Contee, lui sarebbe, ovviamente la persona da cui andare.

Note per il combattimento: halfling di 6" livello; CA 5 (bonus per la forza e corazzatura di cuoio indossata sotto i vestiti); pf 28; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 (spadino); F 1-6 (+1); TS H6; ML 9; AM N; Fr 13, In 13, Sg 10, Ds 15, Co 13, Ca 11. Lingue conosciute: darokin, allineamento neutrale, thyatiano. Abilità speciali: diplomatico (In), cavalcare (Ds), persuasione (Ca), conoscenza del governo di Karameikos, delle Cinque Contee e di Darokin (In).

Bolto Nordenshield Ambasciatore di Rockhome

Storia: Rockhome, la terra dei nani a nord di Karameikos, ha un piccolo ma costante flusso commerciale con Karameikos - in maggioranza si tratta di beni che passano attraverso Selenica. Per ragioni di cortesia Rockhome e Karameikos si sono scambiati gli ambasciatori. Il diplomatico di Rockhome è Bolto Nordenshield, che una volta era un artigiano. Nordenshield, è stato un grande orafo fino a che, dieci anni fa, perse il braccio sinistro in un incidente in miniera. Da allora, chiese al Re di essere mandato in un posto dove non avrebbe dovuto vedere gli artigiani fare ciò che lui, ormai, non poteva più fare. Gli venne assegnato l'incarico di ambasciatore a Karameikos. Non ha particolari doveri tranne quello di far arrivare senza intoppi i messaggi che si inviano il Re dei nani ed il Duca. È riuscito a rendere popolare Rockhome aiutando volontariamente i minatori di Karameikos con le sue conoscenze di scavi minerari.

Personalità: Bolto è una persona quieta e taciturna, anche per un nano. Oltre che per motivi d'ufficio non si fa mai vedere a corte; quando è presente tende a conversare solo con il Duca, con l'ambasciatore Whitehall di Darokin, con minatori che gli chiedono consigli e con i ministri con cui è in contatto per lavoro. Ha diversi amici nani in città con cui va a bere, si tratta in maggioranza di soldati che fanno parte della Guardia Ducale e di quella Phorsis.

I personaggi celebri

Aspetto: Bolto è di media altezza e peso, per essere un nano. Le sue caratteristiche peculiari sono un po' melanconiche. I suoi pochi capelli e la fiorente barba sono castano scuri, gli occhi blu. Gli manca il braccio sinistro; le sue camicie hanno la manica sinistra arrotolata e fissata con una spilla all'altezza della spalla.

Note per il master: Se i giocatori avessero bisogno di informazioni su miniere e scavi (qualcosa più di quello che sa un normale nano) o sulle lavorazioni artigianali di Rockhome Bolto è la persona con cui parlare. Altrimenti sarà difficile che parli con persone che non siano di Rockhome.

Note per il combattimento: Nano di 8° livello; CA 9; pf 48; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (martello da guerra); F 1-6(+2); TS N8; ML 9; AM L; Fr 16; In 11; Sg 10; Ds 12; Co 15; Ca 12. Lingue conosciute: dialetto di Rockhome, thyatiano, allineamento, gnomico, goblin, kobold (gli ultimi tre con un forte accento straniero). Abilità speciali: lavorazione delle gemme (In), professione minatore (In), conoscenza della geologia (In), conoscenza della storia di Rockhome (In), professione diplomatico (In).

Shalander

Ambasciatore di Alfheim

Storia: Come cortesia diplomatica, e per tenere d'occhio l'ambasciatore di Rockhome, il regno elfico ha inviato un giovanile elfo di 110 anni come ambasciatore a Specularum. Da giovane Shalander è stato un pò uno scavezzacollo, andando in giro per le selvagge foreste di Canolbarth e nelle terre desolate; ora invece si accontenta di stare una ventina d'anni a Specularum a curare gli interessi del suo governo a Karamaikos.

Personalità: Shalander, come molti elfi, è un cuor contento; si diletta nel girare per i boschi, ama le feste e tutto ciò che è bello e divertente. Ha scoperto di divertirsi immensamente ad osservare gli umani fare politica, e gli pare di vedere una foresta tra le mura dei palazzi. Infatti come in una foresta il forte caccia il debole, ed i deboli aspettano che il forte sia per terra per attaccarlo; i cortigiani e gli ambasciatori agiscono come gli animali che proteggono il proprio territorio. Quando non è impegnato nel disbrigo dei suoi affari, egli si diverte a osservare questo microcosmo della natura. Ha anche un debole per il gentil sesso, ed è spesso impegnato in avventure galanti.

Aspetto: Shalander è alto 1.80 ed è robusto per essere un elfo, ha i capelli castano chiari, occhi chiari e lineamenti delicati. Indossa degli stivali bassi, abiti

verdi e porta una spada ed un pugnale.

Note per il master: Shalander, oltre ad essere un esperto di tutto ciò che riguarda Alfheim, è anche una persona avventurosa, interessata a partecipare ad avventure. Egli invia regolari rapporti ad Alfheim e spesso assolda delle guardie per scortare i suoi messaggeri; se il Duca, che è suo amico, si trovasse in pericolo egli non esiterebbe a riunire un gruppo di combattenti ed a lanciarsi in suo aiuto.

Note per il combattimento: Elfo di 7° livello; CA 8 (a corte bonus per la destrezza) o 2 (in guerra oltre al bonus per la destrezza corazzata di maglia +1 e scudo); pf 31; MV 36m (12m) a corte, 27m (9m) in guerra; N°ATT. 1 (spada); F 1-6(+1); TS E7; ML 9; AM N; Fr 14; In 16; Sg 10; Ds 15; Co 12; Ca 16. Lingue conosciute: dialetto elfico di Alfheim, allineamento, thyatiano, gnoll, hobgoblin, orchesco (questi ultimi tre con accento straniero). Abilità speciali: cavalcare (Ds), seguire tracce (In), danzare (Ds), conoscenza del governo di Karamaikos (In).

Gunter Schonberg

Ambasciatore del regno di Ierendi

Storia: Gunter è un'avventuriero thyatiano con molti anni d'esperienza alle spalle, ed ha spesso combattuto come mercenario per l'impero di Thyatis contro i guerrieri di Ylaruam. Nel corso dei suoi viaggi si è trovato nel regno di Ierendi, una nazione di commercianti che guarda con venerazione gli avventurieri. Essendo un personaggio noto venne ospitato dalla popolazione festante con un fasto incredibile. Me Gunter non è solo un uomo avventuroso: egli è anche un uomo intelligente e scaltro, ed è diventato ospite fisso di una delle famiglie aristocratiche che governano Ierendi. Cinque anni fa, quando il loro ambasciatore si ritirò dal servizio diplomatico, gli aristocratici di Ierendi decisero che Schonberg era il sostituto perfetto. Era un perfetto cortigiano, abbastanza onesto da proteggere gli interessi di Ierendi, e slegato da vincoli a tutti i clan di Ierendi da non favorirne l'uno o l'altro. Da allora, è a Specularum, dove fa in modo che i commerci tra Ierendi e Specularum procedano nella maniera migliore possibile.

Personalità: Schonberg va d'accordo quasi con tutti. E solito raccontare aneddoti sulla sua giovinezza, quando iniziò a fare l'avventuriero e, se è necessario, riesce a fare calare la tensione, raccontando barzellette e facezie. Dato che non è nato nobile non fa alcuna distinzione tra nobile uomini comuni. Non beve durante le feste a corte, ma quando è tra amici tran-

gugia enormi quantità di vino. È un amico stretto di Lord Korriggan, ma mantiene le distanze dal resto della famiglia reale per non esserne influenzato. Ha scambiato aspre parole con l'ambasciatore dell'emirato che gli ha ricordato i suoi trascorsi di combattente contro Ylaruam; tra loro non corre buon sangue.

Aspetto: Schonberg è enorme - 2.10 per circa 150 kg., tutti di muscoli - I suoi capelli stanno diventando grigi da neri che erano un tempo ed ha un'enorme paio di baffoni a maniglia. Veste a seconda dell'occasione, da normali abiti da viaggio fino ad eleganti abiti formali, ma ciò che lo caratterizza è un mantello con il pelo d'orso, ricordo di un suo incontro ravvicinato che indossa sempre.

Note per il master: Schonberg può essere incontrato casualmente dai giocatori - va spesso nelle taverne di Specularum, specialmente in quella del Giglio Nero ed a volte torna a casa ubriaco; i giocatori lo potrebbero incontrare quando, troppo ubriaco per difendersi, viene aggredito da un gruppo di ladri. Egli conversa volentieri con chiunque, dal mendicante al messaggero del Duca e può essere una fonte d'informazione su Thyatis e Ierendi.

Note per il combattimento: Guerriero di 11° livello; CA 9 (a corte) o 2 (in combattimento armatura di piastre e scudo); pf 54; MV 36m (12m) a corte o 27m (9m) in guerra; N°ATT. 1 (spada +1, +3 contro i non morti); F 1-8 (+2 per il bonus per la forza e per la spada); TS G11; ML 10; AM L; Fr 14; In 17; Sg 11; Ds 10; Co 16; Ca 18. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, ierendi, alasiyano. Abilità speciali: cavalcare +1 (Ds +1), navigazione (In), conoscenza dei commerci (In), cantastorie (Ca), persuasione (Ca), conoscenza della società di Ierendi e della società di Karamaikos.

Aladan Voll

Ambasciatore delle corporazioni di Minrothad

Storia: Voll è stato per 40 anni un mercante al servizio delle corporazioni di Minrothad. Ritiratosi dalla sua professione dopo alcuni anni si cercò un'altro lavoro, stufo di non fare niente. Gli fu offerta la carica di ambasciatore a Specularum 6 anni fa ed è finora riuscito a mantenere intatti i cordiali e fruttuosi contatti tra le due nazioni.

Personalità: Voll è una persona cordiale e simpatica, ma ha ancora tutte le qualità che fecero di lui un mercante ed un marinaio di fama. Gli manca la vita del marinaio ma sa di essere ormai troppo vecchio

per quel tipo di vita. A corte i suoi migliori amici sono Lord Justin Karameikos e l'ambasciatore Schonberg.

Aspetto: Voll è alto 1.78 m. e pesa 70 kg, ha capelli bianchi, una barba tagliata corta e baffi. Porta vesti confortevoli con ricamate scene di vita marina e navi.

Note per il master: Voll è una miniera di informazioni sulle corporazioni di Minrothad e sulla navigazione, ed ha il tempo e la voglia di parlare con gli avventurieri (al contrario di ciò che fa l'occupatissimo Ammiraglio Hyraksos).

Note per il combattimento: Guerriero di 5° livello; CA 9; pf 20; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4; TS G5; ML 7; AM L; Fr 9; In 16; Sg 12; Ds 11; Co 10; Ca 13. Lingue conosciute: minrothad, allineamento, thyatiano, ierendi. Abilità speciali: professione marinaio (In), conoscenza delle tattiche navali (In), conoscenza della società di Minrothad e di Karameikos (In), conoscenza delle rotte commerciali (In), persuasione +1 (Ca +1).

Sheik Abdallah ibn Hamid Ambasciatore dell'emirato di Ylaruam

Storia: L'ambasciatore dell'emirato è uno sceicco guerriero del sultanato Dythesthenian, che confina sia Thyatis che Karameikos. La sua fama di eroico combattente di mostri e la sua proverbiale oratoria hanno fatto sì che l'Emiro di Ylaruam gli chiedesse di rappresentare l'Emirato a Karameikos. Il confine tra l'Emirato e Karameikos è rappresentato dalle montagne di Altantepes, e recenti sforzi di Karameikos (partiti dalla rocca del castellano) per scacciare i mostri dalle montagne hanno fatto sì che essi si riversassero nel territorio di Ylaruam. La missione di Abdallah è di riuscire a convincere il governo di Karameikos a coordinare gli sforzi militari con l'Emirato in maniera tale da non mettere in pericolo il popolo dell'Emiro.

Personalità: Abdallah ibn Hamid è sensibile solo a tre cose: l'onore, la grande abilità guerriera e la grande bellezza. Di conseguenza a Specularum egli si sente come un lupo fra le pecore; egli guarda con disdegno la maggior parte della popolazione e sembra essere un uomo arrogante e gelido. Egli rispetta solo il Duca, un uomo onorevole, ed i guerrieri di alto livello. Abdallah odia l'ambasciatore di Ierendi, Gunter Schonberg, che ha combattuto come mercenario per l'impero di Thyatis contro i nomadi Alasyani. Solo il suo dovere di ambasciatore gli ha finora impedito di sfidare a duello Schonberg; se dovesse essere provocato

lo sfiderebbe subito.

Aspetto: Abdallah è alto (1.90 m.) e di fisico asciutto (85 kg.), il tipico guerriero del deserto. Ha la pelle scura come un tipico Alasiyano, i suoi capelli, baffi e barba sono neri così come gli occhi. Egli indossa le vesti fluenti dei guerrieri del deserto, e porta sempre con sé una scimitarra intarsiata di gioielli.

Note per il master: Abdallah ha, al momento, una missione in più. Ha sviluppato una violenta passione per l'ambasciatrice di Glantri, Donna Marianita, e le sta facendo la corte con la stessa grazia di un cammello del deserto. Donna Marianita non è assolutamente interessata a questo uomo burbero e senza spirito. Egli potrebbe assoldare i giocatori per impedire ad Abdallah di importunarla o potrebbe ingaggiare un giocatore per sfidare a duello l'inopportuno spasimante. Potreste far partire da questi fatti un'avventura con risvolti internazionali, facendo rapire Donna Marianita da Abdallah e seguendo le vicissitudini durante il suo tentativo di trasportarla nel suo harem nell'Emirato; la Duchessa o il ministro Yarol, non volendo provocare un incidente internazionale, assolderebbero i giocatori per riportarla indietro con il minore clamore possibile.

Note per il combattimento: Guerriero di

11° livello; CA 4 (armatura di cuoio e bonus per la destrezza); pf 54; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (spada); F 1-8(+3); TS G11; ML 12; AM L; Fr 18; In 13; Sg 9; Ds 18; Co 13; Ca 15. Lingue conosciute: alasiyano, allineamento, thyatiano. Abilità speciali: cavalcare (Ds), sopravvivenza nel deserto +2 (In +2), conoscenza delle tecniche di cavalleria nel deserto (In), conoscenza dell'emirato (In), persuasione (Ca), cantastorie (Ca).

Estella Whitehall Ambasciatrice di Darokin

Storia: Donna Whitehall è una diplomatica di professione del regno di Darokin che rappresenta a Karameikos da 15 anni.

Personalità: Estella tende ad essere estremamente professionale durante lo svolgimento dei suoi compiti diplomatici, ma con la sua famiglia ed i suoi amici è estremamente cordiale. Jenkin Duropiede e Shalander di Alfheim sono i suoi migliori amici a Karameikos; anche se non nutre antipatia per Donna Marianita, certi suoi atteggiamenti la esasperano. È una mecenate dell'arte e spesso commissiona opere ad artisti emergenti o che si trovano in difficoltà economiche, per permettergli di continuare a produrre opere d'arte.



I personaggi celebri

Aspetto: Estella è di altezza media ed abbastanza robusta. I suoi capelli, un tempo castani, sono ora quasi del tutto grigi; gli occhi, intelligenti e penetranti, sono azzurri. Indossa gonne prodotte sia a Darokin che a Karamaikos.

Note per il master: Estella è la fonte di informazione migliore per notizie su Darokin ed è la persona da usare se si vogliono introdurre avventurieri dalla sua nazione.

Note per il combattimento: donna comune; CA 9; pf 6; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4; TS G1-1; ML 5; AM L; Fr 9, In 13, Sg 12, Ds 10, Co 11, Ca 11. Lingue conosciute: darokin, allineamento legale, thyatiano. Abilità speciali: professione diplomatico (In), conoscenza delle società di Darokin, Karamaikos, delle Cinque Contee e degli artisti e artigiani di Karamaikos (In).

Alla corte di Karamaikos, non ci sono gli ambasciatori di Atruaghin, Ostland, Vestland, di Soderfjord e del Canato di Ethengar, che sono tutti distanti dal Granducato e che non trattengono rapporti commerciali con esso.

Il Clero

Lord Olliver Jowett
Patriarca di Specularum
Gran Maestro, Ordine del Grifone
(Chiesa di Karamaikos)

Storia: Olliver Jowett era, 30 anni fa, un importante membro della chiesa di Thyatis e decise di seguire il Duca Stefano a Karamaikos, per spargere la buona novella della chiesa a Karamaikos. Invece di continuare a fare parte della chiesa di Thyatis, Jowett ed i suoi seguaci decisero di fondare una nuova chiesa, basata sulle loro dottrine e sui bisogni della gente di Karamaikos. Così nacque la chiesa di Karamaikos, simile a quella di Thyatis, ma con alcuni aspetti caratteristici.

Personalità: Jowett è una persona cortese e di buon carattere. Non è uno zelota – egli predica la dottrina della chiesa cos com'è, e non come se fosse l'unica Verità, come fanno altri. Come Patriarca di Specularum, egli è il capo della chiesa di Karamaikos e il Gran Maestro dell'ordine del Grifone. Egli usa di rado la sua influenza, ad esempio quando un decreto del Duca impedisse l'esercizio di alcune funzioni e cerimonie. Lavora duramente per contenere il fervore missionario di Alfric Oderbry, il suo principale avversario all'interno della chiesa. Quando non lavora si diletta nel leggere, collezionare e scrivere poesie.

Aspetto: Jowett ha circa 75 anni. È quasi

del tutto calvo e si rade tutti i giorni; indossa gli svavillanti abiti del Patriarca, senza però apparire pretenzioso.

Note per il master: Jowett è il tappo che blocca gli scismi della chiesa. Se dovesse ammalarsi o morire, ci potrebbero essere scontri, anche violenti, tra il Patriarca Sherlane di Threshold (un amico e seguace di Jowett) da una parte e Alfric Oderbry dall'altra... per i motivi che vedrete leggendo il profilo di quest'ultimo.

Note per il combattimento: chierico di 18° livello; CA 9; pf 37; MV 36m. (12m.); NOATT. 1 (mazza +3), F 1-6 (+4 grazie all'arma e al bonus della forza); TS C18; ML 10; AM L; Fr 13, In 16, Sg 18, Ds 10, Co 9, Ca 15. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento legale, traladariano, elfico (con accento thyatiano). Abilità speciali: conoscenza dell'arte poetica, dei poeti, della storia thyatiana e della chiesa e della società thyatiana (In), cantastorie (Ca), persuasione (Ca), cavalcare +2 (Ds +2).

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello – cura ferite leggere (x2), individuazione del male, individuazione del magico, protezione dal male, scacciapaura. Secondo livello – benedizione (x2), blocca persona (x2), individuazione dell'allineamento (x2). Terzo livello – luce persistente, cura cecità, cura malattie, individuazione degli oggetti, scaccia maledizione. Quarto livello – cura ferite gravi (x2), dissolvi magie, neutralizza eleno. Quinto livello – comunicazione con gli dei, cura ferite critiche, distruzione del male, resurrezione. Sesto livello – servofluttuante, barriera, guarigione. Settimo livello – resurrezione integrale, ristorazione.

Magdel
Assistente al Patriarca di Specularum
(Chiesa di Karamaikos)

Storia: Alcuni anni fa, il Patriarca Olliver Jowett, decise d'essere diventato troppo vecchio per continuare a svolgere il suo incarico. Decise allora di reclutare un chierico, intelligente e fidato come suo assistente personale – per fargli da segretario, da usare come corriere ecc. Egli scelse Magdel, una giovane donna di padre Thyatiano e madre traladariana.

Personalità: Magdel è un chierico completamente votato alla chiesa ed è una seguace della tolleranza e della filosofia predicata dal Patriarca. Ha una forte avversione nei confronti, del Patriarca Alfric e dei suoi seguaci. E molto emotiva, ed ha una visione manichea della vita: Jowett è bene; Oderbry è male. Quando qualcuno aiuta Jowett (o lei) allora è buono. Quando aiuta Oderbry, è malvagio.

Magdel, pur essendo un chierico esperto, è molto insicura e quando si pongono in discussione le sue qualità e le sue abilità lo diventa ancora di più. Quando però svolge una missione per conto di Jowett, si sente totalmente presa da essa ed acquista una grande fiducia nei propri mezzi.

Aspetto: Magdel è alta e magra, con ricci capelli neri ed occhi scuri. Indossa il saio da novizia della chiesa e normalmente non porta armature anche se è addestrata come una guerriera.

Note per il master: Quando Olliver è interessato a qualcosa egli incarica Magdel di indagare; e quando deve compiere una missione è Magdel che se ne occupa. I giocatori potrebbero perciò essere ingaggiati da Magdel per compiere una missione per la chiesa.

Note per il combattimento: chierico di 4° livello; CA 8; pf 17; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 (mazza); F 1-6; TS C4 (+3); ML 9; AM L; Fr 9, In 14, Sg 18, Ds 13, Co 12, Ca 14. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento, traladariano. Abilità speciali: cavalcare (Ds), conoscenza della chiesa di Karamaikos +1 (In +1), conoscenza di Specularum (In), conoscenza della società di Specularum (In).

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello – cura ferite leggere (x2). Secondo livello – benedizione.

Alfric Oderbry
Capo dell'opposizione
(Chiesa di Karamaikos)

Storia: I genitori di Oderbry erano degli squattrinati nobili thyatiani che seguirono il Duca a Karamaikos quando Alfric aveva solo 10 anni; suo padre ha lavorato fino alla sua morte, avvenuta alcuni anni fa, come impiegato in un ministero. Alfric si è sempre chiesto perché suo padre avesse dovuto lavorare in un posto simile mentre ci sono molte famiglie traladariane come i Torenescu, che hanno soldi e potere – non dovrebbe forse il Duca schiacciare i traladariani e distribuirne la ricchezza tra i suoi seguaci thyatiani? Da adolescente, l'emotivo Oderbry si rivolse alla chiesa per ottenere conforto, e un vecchio chierico thyatiano, oggi defunto, lo aiutò a formare le sue idee estremiste. Ad Alfric venne insegnato che sarebbe stato dovere del Duca annientare i cattivi traladariani e farli diventare dei buoni thyatiani. Ma il Duca è troppo debole per intraprendere una simile azione ed anche il Patriarca Jowett, quel vecchio vigliacco, è ormai diventato senile per compiere mosse audaci. Forse un giorno un nuovo, giovane, capo emergerà nella chiesa... lo stesso Alfric. Entro

perciò nella chiesa e, fingendosi persona umile e pacifica incominciò a fare carriera **fino** a diventarne patriarca, uno dei due candidati alla successione quando Jowett si ritirerà (Sherlane di Threshold è l'altro). Ora egli attende la morte o il ritiro di Jowett dalla scena pubblica. Da quando è diventato importante, si è qualche volta lasciato sfuggire i suoi intenti, per cui Jowett conosce le sue vere intenzioni.

Personalità: Oderbry è un fanatico. Tutto ciò a cui pensa è di trasformare, tramite la chiesa, Karamaikos in una nazione dove tutti siano membri della sua chiesa, e dove tutti la pensino come lui. Una volta succeduto a Jowett, Oderbry prevede di usare tutte le considerevoli risorse della chiesa per forzare il Duca a dichiarare illegale la chiesa di Traladara e di usare l'ordine del Grifone per distruggere i suoi nemici in quella chiesa.

Aspetto: Oderbry ha circa 45 anni, ed è di bassa statura, abbastanza robusto ed in ottima salute. Ha capelli ed occhi castani e porta una barba corta con baffi. Ha una bellissima voce che usa con grande abilità oratoria. Indossa abiti eleganti di tonalità scura e porta sempre con sé il simbolo del suo potere, lo scettro.

Note per il master: Oderbry è perfetto per dare inizio ad ogni genere di trama. Quando Jowett morirà o si ritirerà potrà nascere una vera guerra tra le due fazioni della chiesa, quella di Jowett (con a capo il patriarca Sherlane) e quella di Oderbry. Tutto ciò potrebbe essere una fonte di guai ed avventure pari solo ad una guerra civile a Karamaikos.

Note per il combattimento: chierico di 14° livello; CA 2 (corazza di maglia +2 e bonus per la destrezza); pf 48; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 (mazza+1); F 1-6 (+2 per la mazza e per il bonus della forza); TS C14; ML 12; AM L; Fr 14, In 10, Sg 17, Ds 13, Co 15, Ca 18. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento legale. Abilità speciali: persuasione (Ca), cantastorie (Ca), conoscenza della chiesa di Karamaikos (In), cavalcare (Ds), conoscenza della società di Specularum +2 (In +2).

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello - individuazione del male, individuazione del magico, luce magica, scacciapaura. Secondo livello - blocca persona (x2), individuazione dell'allineamento (x2), silenzio. Terzo livello - luce persistente, crescita animale, individuazione degli oggetti, parlare con i morti, colpire. Quarto livello - animazione dei morti, dissolvi magie, protezione dal male. Quinto livello - comunicazione con gli da, comando, resurrezione. Sesto livello - parlare con i mostri, ritorno.

Aleksyev Nikelnevich Patriarca (Chiesa di Traiadara)

Storia: Il Patriarca Nikelnevich è un chierico traladariano di 45 anni; i suoi genitori erano anch'essi chierici della chiesa di Traladara a Specularum. Aleksyev era un novizio quindicenne quando i suoi genitori morirono durante le repressioni seguite alla ribellione di Marilenev. Inizialmente amareggiato da questi avvenimenti, si gettò con foga negli studi nella speranza di diventare un chierico dotato di grandi poteri magici per poter scacciare gli abitanti dal suolo traladariano. Una volta arrivato al rango di Patriarca della chiesa di Traladara, i suoi studi, la maturità acquisita, e le sue cordiali relazioni di amicizia con il patriarca Jowett gli fecero cambiare idea; egli si dedicò all'idea di riportare Traladara all'età d'oro con la fede e il buon governo.

Personalità: Aleksyev è un uomo complicato. Anche se è un formidabile guerriero-clerico, egli ora si dedica a rendere reali i suoi ideali attraverso la pratica quotidiana. Anche se vuole che i traladariani tornino a governare nuovamente Traladara, ritiene che ciò vada fatto integrando ed assimilando la popolazione thyatiana in quella traladariana. Prova ancora ostilità per il Duca a causa di ciò

che è successo ai suoi genitori, ma non userebbe mai i suoi poteri per cospirare contro la famiglia reale. Ha profonda stima ed è amico di Olliver Jowett della chiesa di Karamaikos, ma sa di avere un nemico nel patriarca Alfric.

Aspetto: Aleksyev è di statura e corporatura normale. I capelli, la barba, i baffi sono neri e molto curati così come sono neri i suoi occhi. Indossa brillanti abiti traladariani. In tempo di guerra indossa un'armatura di ferro a piastre ed un martello da guerra che era di suo padre.

Note per il master: Qualunque chierico della chiesa di Traladara dovrebbe, in teoria, essere allievo di Aleksyev. Se dovesse scoppiare una guerra tra le due chiese (come descritto nel profilo di Alfric, e nella sezione "Avventure"), naturalmente cercherà di arruolare quanti più chierici traladariani gli sia possibile.

Note per il combattimento: chierico di 11° livello; CA 9 o 2 (in guerra indossa una corazza di piastre e uno scudo); pf 45; MV 36m. (12m.) Oppure 27m. (9m.); N°ATT. 1 (martello da guerra +2); F 1-6 (+4 per il martello da guerra e per il bonus della forza); TS C11; ML 10; AM L; Fr 17, In 13, Sg 18, Ds 10, Co 13, Ca 15. Lingue conosciute: traladariano, allineamento legale, thyatiano. Abilità speciali: conoscenza della chiesa di Traladara.



I personaggi celebri

ra, delle leggende di Traladara, delle tattiche militari e della società di Karameykos (In), persuasione (Ca), cantastorie (Ca), cavalcare (Ds).

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello – *curaferite leggere, individuazione del male, individuazione del magico, protezione dal male*. Secondo livello – *benedizione, blocca persona, incantare i serpenti, parlare con gli animali*. Terzo livello – *cura cecità, cura malattie, rimuovi maledizione*. Quarto livello – *curaferite gravi (x2), neutralizza veleno*. Quinto livello – *comunicazione, resurrezione*.

Sergyev Patriarca (Culto di Halav)

Storia: Sergyev era un tempo un devoto membro della chiesa di Traladara, e sembrava dovesse diventare uomo di fiducia del Patriarca Aleksyev. Una notte però Sergyev ebbe una visione: re Halav venne da lui e gli disse di essersi reincarnato nel Duca Stefano Karameykos 111. Sergyev sottopose la cosa all'attenzione di Aleksyev, che gli suggerì di mangiare meno alla sera o che forse qualcuno gli aveva lanciato un malocchio. Ritenendosi insultato Sergyev abbandonò la chiesa con un gruppo di seguaci e fondò la sua chiesa; il culto di Halav come si chiama oggi a cinque anni dalla sua fondazione.

Personalità: Che dica la verità o meno sulle sue visioni, Sergyev è sicuramente matto. Parla spesso da solo quando non c'è nessuno attorno ed è convinto d'essere sempre spiato dalle altre chiese per cui guarda continuamente dietro di sé e sotto i mobili. Egli adora (nel senso letterale del termine) la Famiglia Reale ed il Duca Stefano in particolare come la reincarnazione di re Halav.

Aspetto: Sergyev è piccolo e di carnagione scura, ha barba e baffi fluenti ed una forte calvizie. Si veste di abiti scuri, cammina scalzo e porta un bastone.

Note per il master: Dato che Sergyev ed i suoi seguaci sono dei pazzoidi, potete inserirli in divertenti incontri con i giocatori. Sergyev potrebbe cercare di convertirli alla sua religione nel corso di un combattimento o i suoi seguaci potrebbero interrompere un romantico incontro di uno dei giocatori importunandolo con domande relative alle sue credenze religiose.

Note per il combattimento: chierico di 9° livello; CA 9; pf 34; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 (bastone); F 1-6; TS C9; ML 5; AM C; Fr 9, In 10, Sg 13, Ds 12, Co 9, Ca 16. Lingue conosciute: traladariano, allineamento legale, conoscenza della chiesa

di Traladara, del Culto di Halav (In), conoscenza delle leggende di Traladara +1 (In +1), persuasione (Ca) conoscenza di Spacularum (In).

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello – *luce magica, protezione dal male, scacciapaura*. Secondo livello – *benedizione, scopritrappole, individuazione dell'allineamento*. Terzo livello – *luce persistente, cura malattie, individuazione degli oggetti*. Quarto livello – *resurrezione, cura ferite gravi*.

Le corporazioni (o gilde)

Edoard di La Soglia

Capo della corporazione dei boscaioli

Storia: Edoard di La Soglia, il capo della corporazione dei boscaioli, fu scelto per la sua onestà e capacità di parlar chiaro.

Personalità: Edoard è un uomo senza tatto, ma estremamente onesto. Non è molto intelligente ma ha molto buon senso ed è di natura socievole. Conosce la maggior parte della popolazione di La Soglia; se i giocatori vengono da questa città, lo conoscono sicuramente.

Aspetto: Edoard è sulla trentina. Ha capelli marroni ed occhi chiari. Si rade regolarmente. Indossa abiti semplici e robusti. È un thyatiano.

Note per il master: Edoard esiste per dare una mano ai giocatori nativi di La Soglia a Spacularum. È una persona che farebbe qualunque cosa per un amico non importa chi esso sia, eroe o criminale, offrendo tutto ciò che ha per aiutarlo.

Note per il combattimento: uomo comune; CA 9; pf 6; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4 (+1); TS G1-1; ML 7; AM L; Fr 13, In 9, Sg 13, Ds 10, Co 12, Ca 10. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento legale. Abilità speciali: conoscenza degli abitanti di La Soglia +1 (In +1), conoscenza dell'attività di boscaiolo (In), professione boscaiolo (In).

Fiammone

Il re dei ladri

Storia: Per un comune abitante di Spacularum, Fiammone è solo un nome – il nome del “re dei ladri”. Il suo volto è sconosciuto, i suoi misfatti ingranditi dal gran parlare che se ne fa. La realtà è un po' diversa... in verità, Fiammone, è la regina dei ladri. Il suo nome è Alya, una indovina traladariana che opera nella strada dei sogni a Spacularum. Anni fa, quando era ancora una giovanetta, Alya si convinse che ci si poteva arricchire conducendo una organizzazione di ladri in maniera intelligente (non come la Società Velata)... e lei sarebbe stata la persona che l'avrebbe organizzata. Reclutandola

fra i suoi compagni di strada, formò una banda che avrebbe compiuto furti usando il cervello, senza usare mai la violenza e rubando solo ai ricchi. Con il passare degli anni, il regno dei ladri (come lei chiamava la sua società) crebbe di numero e d'esperienza. Il capo è Alya, che si fa chiamare “Re dei ladri” per sviare i sospetti. Il resto della famiglia “reale” è composto dai principi e dalle principesse dei ladri, che sono i suoi vecchi amici di strada, e solo loro, nessun altro, conoscono la sua vera identità.

Personalità: Alya ama il denaro, il lusso ed il potere; ama anche le imprese difficili. Anche se ama le ricchezze la sua casa a Spacularum contiene solo ciò che si potrebbe permettere una normale indovina; sotto falso nome, sulla collina (la parte ricca della città), lei è proprietaria di una piccola casa cinta da mura che contiene tutti i suoi beni.

Aspetto: Alya/Fiammone ha circa 20 anni. È una minuta donna traladariana – 1.50m. per 40 kg., con lunghi capelli neri ed occhi marroni. Ha una grazia ed una destrezza affascinanti. Come Alya, indossa abiti simili a quelli di una zingara, come Fiammone, indossa abiti scuri che le nascondono il viso e porta i capelli raccolti.

Note per il master: Fiammone lavora ormai molto raramente; lei è coinvolta solo nell'organizzazione dei furti più complessi. Un furto particolarmente difficile ed interessante potrebbero convincerla a partecipare alla spedizione.

Note per il combattimento: ladro di 18° livello; CA 2 (armatura di cuoio +2 e buona destrezza); pf 31; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 (spada +1); F 1-8 (+1); TS L18; ML 7; AM N; Fr 9, In 18, Sg 10, Ds 18, Co 12, Ca 16. Lingue conosciute: traladariano, allineamento neutrale, thyatiano, elfico (dialetto callarii), minrothad. Abilità speciali: conoscenza di Spacularum, delle tecniche di furto, della società di Spacularum e delle fognature e delle catacombe di Spacularum (In), professione indovina (In) cavalcare (Ds), cantastorie +1 (Ca +1).

Teldon

Capo della corporazione dei maghi

Storia: Teldon, un'avventuriero thyatiano con molti anni d'esperienza, arrivò a Karameykos su richiesta del Duca Stefano 30 anni fa. Dato che era allora la maggiore autorità in tema di magia, i giovani thyatiani e traladariani lo convinsero ad insegnare loro i suoi segreti per cui decise di fondare la corporazione dei maghi di Spacularum.

Personalità: Teldon è un bonario, vecchio signore che ama apparire come un mago distratto e spensierato.

Aspetto: Teldon sembra avere circa 80 anni (in realtà ne ha quasi 110) ed è il tipico mago, con capelli e barba bianchi e profondi occhi azzurri. Per mantenere il suo aspetto di archetipo di mago indossa abiti che hanno ricamate delle rune (che, come lui stesso ammette, non significano nulla).

Note per il master: I personaggi con questi relativi alla magia possono andare da Teldon, che è sempre disponibile ad aiutare tutti.

Note per il combattimento: Mago di 15° livello; CA 2; pf 33; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 (pugnale; F 1-4; TS M15; ML 10; AM N; Fr 11, In 18, Sg 13, Ds 12, Co 9, Ca 10. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento neutrale, traladariano, glantri, elfico (dialetto di halfheim). Abilità speciali: cavalcare +1 (Ds +1)

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello – *charme, dardo incantato, individuazione del magico, lettura del magico, sonno*. Secondo livello – *chiavistello magico, ESP, individuazione di un oggetto, invisibilità*. Terzo livello – *dissolvi magie, fuline magico, palla di fuoco, volare*. Quarto livello – *autometamorfosi, confusione, occhio dello stregone, scaccia maledizione*. Quinto livello – *muro di pietra, passa pareti, telecinesi*.

Sesto livello – *barriera anti magia, segugio invisibile*. Settimo livello – *parola incapacitante*.

Il clan dei Torenescu

Aleksander Torenescu

Storia: Nato 26 anni fa, Aleksander fu educato per diventare il capo della famiglia. Suo padre Christoph è morto prematuramente l'anno scorso lasciando le redini della famiglia nelle mani inesperte di Aleksander, ma il giovane si rifiuta di cedere il comando della famiglia a suo zio Boris (probabilmente ritiene, a ragione, che una volta ottenuto il posto lo zio sarebbe restio a cederlo).

Personalità: Aleksander è un testardo giovane traladariano; è determinato a ricondurre la famiglia ai fasti dei tempi di prima dell'invasione thyatiana di 30 anni fa, con il continuo timore di non essere abbastanza intelligente per farlo, e la paura di essere scalzato dallo zio.

Aspetto: Aleksander è alto, con carnagione chiara e capelli scuri (si rade regolarmente) ed ha gli occhi di colore marrone. Quando non è arrabbiato, ha un'aria persa.

Note per il master: Le avventure che riguardano il clan dei Torenescu sono menzionate nella sezione "avventure". E sicuro però che ci saranno problemi tra Boris ed Aleksander e quest'ultimo

potrebbe volere ingaggiare i giocatori per aiutarlo.

Note per il combattimento: guerriero di 1° livello; CA 9; pf 6; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (spada); F 1-8; TS G1; ML 9; AM N; Fr 12; In 9; Sg 11; Ds 12; Co 11; Ca 10. Lingue conosciute: traladariano, allineamento neutrale. Abilità speciali: conoscenza della società di Specularum (In), conoscenza dei mercati (In), cavalcare +1 (Ds +1).

Boris Torenescu

Storia: Boris è il fratello minore di Christoph Torenescu, e Boris crebbe nell'odio per il fratello maggiore. Credette di risolvere i propri problemi avvelenando lentamente il fratello fino a farlo morire, ma su fratello lasciò un documento in cui nominava Aleksander suo erede. Ovviamente, è giunto il momento di tirare fuori nuovamente il veleno.

Personalità: Boris è una persona ombrosa, cupa e malevola ma è un ottimo gestore delle finanze familiari. La sua famiglia non sa che ha avvelenato il fratello e che ha deciso di eliminare anche Aleksander.

Aspetto: Boris è basso e grasso. I suoi lunghi capelli neri gli ballano costantemente sugli occhi. Porta i baffi e sul volto ha una continua espressione di insoddisfazione.

Note per il master: Boris è un altro cospiratore nato che può causare problemi ai giocatori.

Note per il combattimento: Guerriero 3°; CA 9 (normalmente) o 2 (in guerra indossa armatura di piastre e scudo); pf 18; MV 36m (12m) o 27 (9m). N°ATT. 1 (spada); F 1-8 (+1); TS G3; L 6; AM C; Fr 13; In 14; Sg 9; Ds 12; Co 13; Ca 11. Lingue conosciute: traladariano, allineamento caotico, thyatiano. Abilità speciali: professione cambiavaluta (In), cavalcare (Ds), conoscenza della società di Specularum, dei commerci e dei contatti con il mondo sotterraneo (In).

Il clan dei Radu

Anton Radu

Capo della corporazione dei mercanti

Storia: Anton Radu è la mente criminale che sta dietro alla Società Velata. Sono diverse generazioni che la famiglia Radu è a capo della Società, che è la più potente organizzazione criminale di Specularum. Anton, l'erede al titolo di capo della famiglia, è nato 63 anni fa ed è un capo freddo e senza scrupoli dei Radu e della "Società velata". Con l'uso abile della Società Velata, è riuscito ad ottenere suf-



I personaggi celebri

ficienti appoggi politici ed abbastanza denaro per farsi eleggere Capo della corporazione dei mercanti di Karamaikos.

Personalità: Anton Radu è una mente criminale nella sua forma più classica; non partecipa mai ai crimini che organizza ed è impossibile risalire a lui. I suoi accoliti ricattano e minacciano; ma ammazzano solo di rado. Radu è leale alla sua famiglia, ma se un membro della famiglia mettesse in pericolo gli altri esso verrebbe immediatamente eliminato.

Aspetto: Radu è alto, magro e piuttosto attraente. Ha capelli grigi ed occhi marroni. Si veste con costosi abiti traladariani.

Note per il master: Le avventure che coinvolgono la società velata sono elencate nella sezione "Avventure". Nota: Numerosi membri della famiglia Radu aiutano Anton nei suoi sforzi: suo fratello Cartha, i suoi figli Zweis e Antonito ed i loro figli Theodosius, Emil e Pieter. Non possiamo trattare in dettaglio questi personaggi per motivi di spazio.

Note per il combattimento: ladro di 12° livello; CA 4 (aratura di cuoio, bonus per la destrezza e anello di protezione +1); pf 35; MV 36m (12m); NATT. 1 (spada); F 1-8 (+1); TS L12; ML 10; AM N; Fr 14, In 16, Sg 11, Ds 17, Co 14, Ca 15. Lingue conosciute: traladariano, allineamento neutrale, thyatian, alfico (callarii). **Abilità speciali:** conoscenza della Società Velata (In), conoscenza della società e della città di Specularum (In), cavalcare (Ds), persuasione (Ca), conoscenza delle tecniche di tortura e di persuasione (In), conoscenza delle finanze (In), professione mercante +1 (In +1).

sgherro d'eccezione della Società Velata

Note per il combattimento: guerriero di 3° livello; CA 7; pf 14; MV 36m (12m); N°ATT. 1; F 1-8 (+2); TS G3; ML 12; AM C; Fr 16, In 10, Sg 10, Ds 10, Co 10, Ca 10.

Tipico sgherro della società velata

Note per il combattimento: guerriero di 1° livello; CA 9; pf 4; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4; TS G1; ML 9 AM C; Fr 10, In 10, Sg 10, Ds 10, Co 10, Ca 10.

il clan dei Vorloi

Barone Philip Vorloi

Storia: Philip Vorloi era all'età di 30 anni un mercante di successo nella natia Thyatis. Il Duca gli offrì la possibilità di seguirlo a Karamaikos e di diventare parte di una nazione emergente, ed egli accettò senza mai pentirsi della sua decisione. Uomo furbo e lungimirante, ha

sempre agito nell'interesse suo e del Duca. Ha messo a disposizione il suo denaro e la sua esperienza per costruire la flotta assieme all'ammiraglio Hyraksos (la quale flotta ha difeso le linee di navigazione per le sue navi mercantili); si è difeso con successo dai tentativi della corporazione dei mercanti di ridurre i suoi commerci (ed anche dai tentativi della Società Velata di intimidirlo). Ha due figli, Grygori che è un completo cretino ed una figlia, Marianna che è il suo orgoglio.

Personalità: Vorloi è un uomo di forte carattere e molto indipendente. Egli si comporta con gli altri nel modo in cui gli altri si comportano con lui. Il Duca lo ha sempre trattato con rispetto ed onore e lui fa lo stesso. La famiglia Radu lo ha sempre guardato con disprezzo ed egli ricambia il trattamento. Vorloi è generoso con coloro che gli ispirano fiducia ma non tollera l'incompetenza e la stupidità; la stupidità del figlio lo fa imbestialire.

Aspetto: Vorloi è un omone robusto di circa 60 anni. Anche se abbastanza grasso, è un uomo piacente. Gli rimangono pochi capelli, bianchi come la barba ed i baffi; gli occhi sono azzurri.

Veste con colorati abiti thyatiani e porta molta gioielleria, soprattutto anelli e collane.

Note per il master: Vorloi è il terzo lato del triangolo delle grandi famiglie di Specularum. Le lotte tra Torenescu, Radu e Vorloi forniscono delle avventure che troverete più avanti.

Note per il combattimento: Guerriero di 3° livello; CA 9; pf 1; V 36m (12m); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4 (+1); TS G3; ML 8; AM L; Fr 13, In 15, Sg 11, Ds 10, Co 14, Ca 15. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento legale, traladariano. **Abilità speciali:** professione mercante (In), cavalcare (Ds), navigazione (In), conoscenza delle società di Specularum (In), conoscenza dei mercati (In).

Altri

Emilio il grande Attore

Storia: Emilio (il nome per intero è sconosciuto) è un giramondo originario di Darokin che, negli ultimi 30 anni, ha tentato di offrire alla gente l'incanto e la bellezza che solo il teatro può offrire. In breve è un attore che compone anche delle commedie e (da circa 10 anni) guida una compagnia finanziata da Estella Whitehall, l'ambasciatore di Darokin.

Personalità: Emilio è un temperamento artistico: collerico, geniale, creativo, screanzato, ironico, un mostro a cui stare vicino se è arrabbiato, diventa incantevo-

le quando è di buon umore.

Aspetto: Emilio ha 50 anni ma sembra più giovane. E alto, si tinge i capelli di un nero intenso ed ha un corto paio di baffi. I suoi capelli sono marroni. Indossa (quando non è in scena) costosi abiti e porta con sé un bastone con il manico d'argento (che non ha alcuna funzione magica).

Note per il master: Potete divertirvi con Emilio facendogli, ad esempio, decidere che uno dei giocatori sarebbe l'attore ideale per una commedia che sta per portare in scena. Mentre i giocatori saranno impegnati in vicende più pressanti fategli rincorrere il giocatore in questione con una caparbia esasperante. Emilio, grazie al suo intuito ed alla sua scaltrezza, fa parte della rete d'informatori della Duchessa Olivia, per cui potrebbe agire da tramite tra lei ed i giocatori se ce ne fosse bisogno.

Note per il combattimento: Uomo comune; CA 8 (bonus per la destrezza); pf 6; MV 36m (12m); NOATT. 1; F 1-4; TS G1-I; ML 4; AM N; Fr 10, In 18, Sg 11, Ds 14, Co 12, Ca 15. Lingue conosciute: darokin, allineamento neutrale, thyatiano, traladariano, ierendi. **Abilità speciali:** recitazione (Ca), professione giramondo (In), professione scrittore (In), persuasione (Ca), conoscenza delle opere e della letteratura (In), cavalcare (Ds), insegnamento (Sg).

Luthier Sforza
Locandiere del Giglio nero

Storia: Da tempo immemorabile gli Sforza possiedono il Giglio nero, una delle migliori locande di Specularum. L'attuale proprietario è Luthier Sforza, che è cresciuto sapendo di ereditare il Giglio Nero, e non ha mai voluto fare altro.

Personalità: Luthier è l'oste ideale. Si diverte a vedere passare centinaia di clienti nel suo locale, si diverte ad offrire bevaggi e cibi decenti, si diverte a conversare con i clienti abituali e con quelli di passaggio e non perde mai il sorriso quando le cose non vanno troppo bene.

Aspetto: Sforza è un uomo poco attraente, grasso e largo - 1.95 m. per 120 kg., una faccia larga circondata da crespi capelli castani con barba e baffi dello stesso colore. Indossa abiti semplici.

Note per il master: Sforza è la principale fonte di pettegolezzi della città così come lo è la sua taverna.

Note per il combattimento: Guerriero di 5° livello; CA 9 (nella taverna o 4 (con armatura e scudo); pf 39; V 36 (12m); N°ATT. 1 (spada); F 1-8 (+2); TS G5; ML 11; AM N; Fr 17, In 13, Sg 12, Ds 10, Co 18, Ca 9. Lingue conosciute: tralada-



riano, allineamento neutrale, thyatiano. Abilità speciali: professione oste (in), professione cuoco (In), professione cameriere (In), cantastorie +1 (Ca +1), conoscenza di specularum (In).

Yolanda di Luln cantante e ballerina

Storia: I genitori di Yolanda risiedevano nella Baronia dell'Aquila Nera. Quando Yolanda nacque, essi decisero che la loro bambina non dovesse crescere in quell'orribile posto; così dopo poco essi tentarono di fuggire. Il padre di Yolanda però nel tentativo ma lei e sue madre sopravvissero. Yolanda crebbe nel noioso villaggio di Luln, dove sua madre lavorava come ricamatrice e tintrice di tessuti. Le storie raccontate dalla madre e la paura che serpeggiava a Luln inculcarono in Yolanda un odio feroce per l'Aquila Nera, ma lei non divenne una guerriera come Sascia. Era dotata di una voce bellissima unita ad un corpo nato per la danza. Si impegnò per lunghi anni in queste arti e, quattro anni fa, si trasferì a Specularum, dove il pubblico è più colto e numeroso. Oggi è una delle artiste più apprezzate. Ha cantato spesso per la Famiglia Reale, si esibisce nelle migliori taverne e locande della città ed ha anche recitato con la compagnia di Emilio il grande in due commedie. Quando ne ha voglia va, con due amici, al mercato di

Specularum danzando e cantando per il popolo. Dei soldi che guadagna, oltre a quelli che spende per vivere, ne manda una parte alla madre, a Luln, ed il resto lo spende per corrompere funzionari pubblici affinché venga mantenuta una forte pressione sulla baronia dell'Aquila Nera.

Personalità: Yolanda è una donna con uno scopo nella vita – vuole vedere abbattuta la baronia dell'Aquila Nera. Non è tutto però, infatti si dice che nessuno, più di Yolanda interpreti con passione le arti del canto e della danza. Di persona, quando non è in scena, è una persona taciturna e schiva.

Aspetto: Yolanda è di altezza media, magra, con lunghi capelli neri ed occhi marroni. Indossa preziosi abiti traladariani e si adorna di molti gioielli, nessuno dei quali costoso, soprattutto bracciali, orecchini ed anelli.

Note per il master: I personaggi potrebbero incontrare Yolanda nel corso di una loro visita ad una locanda o al mercato. Se essi decidono di agire contro la Baronia dell'Aquila Nera, dovranno fare in modo che lei lo venga a sapere (se i personaggi si fermano a Luln per qualche tempo, lei lo verrà sicuramente a sapere), ed eventualmente li aiuti. In alternativa potreste far sì che lei proponga ai giocatori di svolgere la missione "Fuga dall'A-

quila Nera" dalla sezione Avventure expert. Le persone da salvare potrebbero essere, ad esempio, la famiglia della sorella di sua madre.

Note per il combattimento: donna comune; CA 6 (bonus per la destrezza); pf 6; MV 36m (12m); noATT. 1; F 1-4; TS G1-1; ML 7; AM N; Fr 9, In 16, Sg 10, Ds 18, Co 10, Ca 17. Lingue conosciute: traladariano, allineamento neutrale, thyatiano, alfico (dialetto callarii). Abilità speciali: canto +1 (Ca +1), danza (Ds), persuasione +1 (Ca +1).

"Lord" Dmitrios Principe dei Mendicanti

Storia: Dmitrios è un furbacchione che, da giovane, ha scoperto di poter vivere convincendo i passanti a fargli la carità, piuttosto che lavorare. E da quando ha 17 anni che gira per i mercati e le fiere a chiedere, vestito di stracci, la carità. Non è un normale mendicante ma quasi un attore: egli si rivolge ai passanti con la frase "Monete, per amore di Halav", e se non ne riceve si butta a terra fingendosi morto (tra l'ilarità della folla) o lanciando battute sarcastiche ed ironiche (cercando immediatamente rifugio tra la folla con urla di finto spavento se l'oggetto delle battute sembra risentito). Esegue anche tutta una serie di giochi di prestigio ma la sua specialità sta nel prendere un capello da un viandante di passaggio e poi farsi rincorrere per tutto il mercato, prima di restituirlo. Alla fine della giornata se ne ritorna a casa, assieme al suo gruzzoletto, e si riposa nella sua piccola ma lussuosa abitazione nel feudo di Torenescu – infatti pur essendo un mendicante non è povero; riesce a guadagnare parecchi soldi con sua "professione" (cosa che pochi sanno).

Personalità: Dmitrios è un burlone nato. È molto contento della vita che conduce; si diverte ad intrattenere estemporaneamente le persone, a prendersi gioco dei pretenziosi e degli snob.

Aspetto: Dmitrios è di altezza media e piuttosto magro. Si veste di logore tuniche con vistose toppe, ed indossa un paio di stivali troppo larghi; di solito tiene in mano della frutta o qualunque altra cosa con cui giocare ed attirare l'attenzione.

Note per il master: Dmitrios e sua moglie sono cugini del clan dei Torenescu, e Dmitrios usa il suo lavoro per raccogliere informazioni da passare ad Aleksander. Per missioni di notevole importanza, Aleksander potrebbe mandare Dmitrios come messaggero – non molte persone sanno che è un alleato dei Torenescu.

Note per il combattimento: guerriero di 4° livello; CA 7 (bonus per la destrezza); pf

I personaggi celebri

21, MV 36 (12m); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4; TS G4; L 9; AM N; Fr 10, In 16, Sg 14, Ds 17, Co 12, Ca 16. Lingue conosciute: traladariano, allineamento neutrale, thyatiano, elfico (dialetto **callarii**). Abilità speciali: giocoliere +1 (Ds +1), mimo (Ds), persuasione (Ca), conoscenza delle strade di Specularum (In), conoscenza del clan dei Torenescu (In).

Le comunità umane

Il castello ed il villaggio di Marilenev

Milady Magda Marilenev

Storia: 30 anni fa Magda era la giovane moglie di Lord Marilenev, quando la sua ribellione venne stroncata. Da allora, diventata vedova, privata della maggior parte del suo potere ed umiliata (secondo lei) dal Duca Stefano, non ha fatto altro che meditare la vendetta attendendo l'opportunità. Nota: Anche se la sua è il castello di Marilenev, Milady Magda abita per la maggior parte dell'anno a Specularum.

Personalità: Milady Magda, in pubblico, sembra essere un modello di grazia e dol-

In privato però, è dispotica ed autoritaria; umilia i servitori, complotta contro la famiglia reale ed in genere cerca di rendere a tutti la vita il più difficile possibile. Il suo unico amico, Christoph Torenescu, è morto l'anno scorso ed ora i suoi legami con quella famiglia sono molto deboli.

Aspetto: Magda è una nobildonna di aspetto compassato ed altero. È sulla cinquantina, magra, con capelli grigi ed occhi marroni. Indossa abiti eleganti e costosi.

Note per il master: Lady Magda è una bomba ad orologeria pronta ad esplodere. Odia il Duca, i cui uomini hanno ammazzato il marito. È insofferente a tutto ciò che la circonda ed anche ai Torenescu, che l'aiutarono durante la ribellione di Marilenev (detesta sentirsi in debito con qualcuno). Ha vissuto per anni accumulando odio ed un giorno di questi...

Note per il combattimento: donna comune; CA 9; pf 4; MV 36 (12m); NOATT. 1 (pugnale); F 1-4; TS G1-1; ML 11; AM N; Fr 8, In 10, Sg 10, Ds 12, Co 11, Ca 13. Lingue conosciute: traladariano, allinea-

Kelvin

mento neutrale. Abilità speciali: proprietaria feudale +1 (In +1), conoscenza della società di Specularum +1 (In +1).

Barone Desmond Kelvin II
Confratello, Ordine del Grifone
(Chiesa di Karameikos)

Storia: Desmond è il figlio primogenito del primo Barone di Kelvin, l'amico del Duca Stefano, che costruì la città di Kelvin e che ne civilizzò la regione circostante. È entrato a fare parte della chiesa di Karameikos all'età di 13 anni, per poter far parte dell'ordine combattente della chiesa, ed è ora un membro rispettato dell'ordine del Grifone.

Personalità: Desmond è un uomo pensoso e meditabondo. Sembra essere un vero modello di efficienza militare, ai suoi occhi non sfugge nulla, parla in tono deciso e secco non dimostra alcuna apparente emozione tranne che rabbia quando si scontra con l'incompetenza di qualcuno.

Egli è però un uomo estremamente ambizioso, e sta facendo una corte serrata a Milady Adriana Karameikos per convincerla a sposarlo, per potere così accedere al trono ducale. E un uomo difficile con il quale lavorare, ma è fondamentalmente onesto e corretto.

Aspetto: Kelvin è alto e magro. Ha lineamenti eleganti, penetranti occhi azzurri, capelli e baffi castani. La sua aria seria tende a farlo allontanare dalle altre persone come accade, per esempio, con Milady Adriana Karameikos.

Note per il master: Kelvin è leale nei confronti del Duca ma è anche ambizioso. Porterà a termine, con precisione militare, qualunque missione il Duca gli affidi, ma troverà anche il modo di trarne un beneficio. Vuole a tutti i costi che il Duca lo faccia sposare con la figlia. I giocatori potrebbero interagire con Kelvin nelle avventure expert e Companion, quando cioè saranno suoi pari. Potrebbe essergli amico o nemico, dipenderà dalle circostanze del loro incontro.

Note per il combattimento: chierico di 10° livello; CA 1 (corazza di piastre, scudo e bonus per la destrezza; pf 53; MV 27m (9m); N°ATT. 1 (mazza +1; F 1-6 (+3); TS C10; ML 10; AM L; Fr 16, In 13, Sg 17, Ds 14, Co 16, Ca 14. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento legale, traladariano. Abilità speciali: conoscenza delle tattiche militari (In), cavalcare +1 (Ds +1), seguire tracce (In), conoscenza della società di Specularum (In), conoscenza delle storie della famiglia Kelvin (In).

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello - cura ferite leggere (x2), individuazione del male, protezione dal male. Secondo livello - benedizione, blocca persone (2), individuazione dell'allineamento. Terzo livello - colpire, cura malattie, scaccia maledizioni. Quarto livello - cura ferite gravi (x2). Quinto livello - resurrezione.

Luln

Madame Sascia Capo del villaggio

Storia: Sascia è nata 28 anni fa a Luln, l'infelice villaggio che sorge vicino alla Baronia dell'Aquila Nera. Come la giovane Yolanda di Luln, ha precocemente sviluppato un feroce odio per l'Aquila Nera - a causa delle violenze perpetrate dagli uomini del Barone von Hendriks sulla regione e sugli abitanti della baronia che tentavano disperatamente di fuggire. Al contrario di Yolanda, Sascia decise di restare, convinta di potere fare qualcosa per aiutare la sua gente. Persuase i capi del villaggio a reagire ai soprusi ed a combattere gli invasori. Divenne, grazie alla sua abilità ed al suo carisma il capo del villaggio.

Personalità: Lo scopo di Sascia è di far diventare Luln una città libera e sicura dall'influenza maligna dell'Aquila Nera. La sua vita è dedicata a questo scopo. È ambiziosa e testarda, ma è grata a coloro che l'aiutano e gli avventurieri che dovessero affrontare le forze dell'Aquila Nera potrebbero trovare in lei una valida alleata.

Aspetto: Sascia è alta e magra (anche più forte di quello che possa sembrare). Porta spesso l'elmo sulla testa coperta di fluenti capelli chiari; i suoi occhi sono marroni. Indossa abiti comuni e potrebbe essere facilmente scambiata per una qualsiasi avventuriera dato che non indossa segni distintivi della propria carica ufficiale. In combattimento indossa una corazza d'acciaio ad anelli e porta uno scudo.

Note per il master: Il Duca controlla attentamente le mosse di Sascia. Se riuscirà a mantenere l'indipendenza di Luln dall'Aquila Nera per qualche tempo ancora potrebbe nominarla cavaliere e concederle Luln come feudo. I giocatori la possono incontrare a Luln; lei chiede spesso agli stranieri chi siano e dove vadano, nelle avventure di livello base potrà fornire informazioni sulla regione e sulla baronia vicina ma non accompagnerà i giocatori nelle loro imprese; in quelle di più alto livello, se il motivo è valido, potrebbe farlo.

Note per il combattimento: guerriero di 12° livello; CA 1 (corazza di maglia, scudo, anello di protezione +1, bonus per la destrezza); pf 47; MV 27m (9m); N°ATT 1 (spada +1); F 1-8 (+3); TS G12; L 10; AM L; Fr 17, In 13, Sg 10, Ds 14, Co 12, Ca 14. Lingue conosciute: traladariano, allineamento legale, thyatiano. Abilità speciali: tattica militare +2 (In +2), amministrazione (In), cavalcare +2 (Ds +2).

La Soglia

Barone Sherlane Halaran
Patriarca di La Soglia
 (Chiesa di Karamaikos)

Storia: Sherlane halaran era un patriarca della chiesa di Thyatis prima ancora di seguire il Duca nella sua impresa a Traladara. Ad Halaran furono perciò affidati due compiti: venne nominato Barone della zona di La Soglia e contemporaneamente Patriarca della neonata chiesa di Karamaikos per quella zona. Ha svolto bene entrambi ruoli ed è molto ben voluto dalla popolazione di La Soglia.

Personalità: Il carattere di Halaran è formato in parte uguale da affetto paterno e da una rigorosa disciplina. Chi si comporta bene e rispetta le leggi viene trattato in guanti bianchi dal Patriarca. Chi invece agisce malamente, ferendo o derubando gli altri e violando la legge viene punito in maniera esemplare.

Aspetto: Halaran ha circa 60 anni, ed è un chierico-guerriero ancora molto capace ed attivo con la sua pesante mazza da guerra. I suoi capelli sono di un bianco candido, non porta la barba ed ha occhi azzurri. Sua caratteristica prominente è un grosso naso che gli è valso parecchi soprannomi da giovane. Indossa semplici abiti clericali e non porta mai la sua corona di Barone.

Note per il master: Il Patriarca Sherlane è la legge a La Soglia, ed è ben conosciuto dagli abitanti; se un giocatore è originario di La Soglia sarà probabile che Sherlane lo conosca di persona o che ne conosca la famiglia.

Note per il combattimento: chierico di 14" livello; CA 9; pf 34; MV 36m (12m); N°ATT. 1 (azza); F 1-6; TS C14; ML 10; AM L; fr 9, In 14, Sg 18, Ds 10, Co 8, Ca 14. Lingue conosciute: cavalcare (Ds), conoscenza della chiesa di Karamaikos +1 (In +1), conoscenza della chiesa di Thyatis (In), conoscenza degli abitanti di La Soglia +2 (In +2), conoscenza della civiltà di Specularum (In).

Incantesimi normalmente memorizzati: A-mo livello - *cura ferite leggere* (x2), *individuazione del magaco, individuazione del male, protezione dal male*. Secondo livello - *benedizione* (x2), *blocca persone, individuazione dell'allineamento, silenzio*. Terzo livello - *cura cecità, cura malattie, incantesimo del colpire, luce persistente, scaccia maledizioni*. Quarto livello - *cura ferite gravi* (x2), *dissolvi magie*. Quinto livello - *comunicazione con gli dei, resurrezione*. Sesto livello - *animare oggetti, ritorno*.



Aleena Halaran
Consorella, Ordine del Grifone
 (Chiesa di karamaikos)

Storia: Aleena è nata 22 anni fa ed è figlia del fratello di Halaran. Merrik Halaran, un guerriero al servizio dell'imperatore di Thyatis morì, assieme alla moglie, per una epidemia alcuni anni fa. Aleena arrivò a Karamaikos e da allora vive con lo zio. E entrata a fare parte della chiesa di Karamaikos quando era ancora molto giovane ed è anche membra dell'ordine del Grifone. Da allora ha svolto il compito di protettrice di La Soglia.

Personalità: Aleena non sembra essere il tipo di persona che possa impugnare una mazza e combattere le forze del male. E tranquilla, di temperamento romantico e tollerante. Preferisce risolvere gli screzi con le parole piuttosto che con la spada. Il suo temperamento la porta, a volte, a fidarsi troppo degli altri ed a riceverne delle delusioni - spera sempre che il lato migliore delle persone possa emergere.

Aspetto: Aleena è una tipica bellezza thyatiana. E di statura e corporatura media, con fluenti capelli biondi e grandi occhi azzurri. Indossa abiti colorati ma pratici e adatti per la vita avventurosa che

lei conduce. Nelle occasioni mondane indossa gli abiti formali di Thyatis.

Note per il master: I giocatori possono incontrare Aleena quando si trovano a La Soglia, dato che lei svolge incarichi per lo zio, come il dare ordini alle guardie, e mantenere l'ordine pubblico quando viene minacciato. E improbabile che accompagni avventurieri che non siano famosi.

Note per il combattimento: chierico di 12"; CA 2 (corazza di piastre e bonus per la destrezza); pf 3; MV 27m (9m); N°ATT. 1 (mazza +2); F 1-6 (+3, +2 per la mazza e +1 per la forza); TS C12 (+2); ML 10; AM L; Fr 13, In 13, Sg 17, Ds 14, Co 12, Ca 17. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento neutrale, traladariano. Abilità speciali: cavalcare +2 (Ds +2), conoscenza della chiesa di karamaikos (In), conoscenza di La Soglia +1 (In +1), insegnamento (Sg).

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello - *cura ferite leggere* (x2), *individuazione del magaco, scacciapaura*. Secondo livello - *benedizione* (x2), *blocca persone* (x2). Terzo livello - *cura cecità, cura malattie, luce persistente, scaccia maledizione*. Quarto livello - *cura ferite gravi* (x2), *neutralizza veleno*. Quinto livello - *comunicazione con gli dei, resurrezione*. Sesto livello - *ritorno*.

I personaggi celebri

Verge

Milady Halia Antonic

Storia: I genitori di Halia sono un ramo cadetto della famiglia Vorloi. Ottava figlia della famiglia, Halia scappò di casa per evitare un matrimonio organizzato dai suoi genitori. Negli ultimi otto anni ha girato in lungo ed in largo nel continente finendo poi per tornare nella sua città natia, Specularum. Qui è diventata un membro importante della corporazione dei maghi, ha sposato un altro avventuriero, Retameron, e si è trasferita nella sua casa a Verge, un piccolo villaggio vicino a La Soglia.

Personalità: Halia ha un temperamento focoso ed una memoria molto lunga. Non fa da comparsa per nessuno (incluso il marito) ed il modo migliore per farla arrabbiare è di dirle di tenersi per se le proprie opinioni. D'altro canto è una persona generosa ed intelligente, una buona amica da avere se le situazioni lo richiedono ed un'alleanza leale. I suoi hobbies includono la ricerca sulle magie e sulle leggende.

Aspetto: Halia è alta 1.70 m. e pesa 61 kg. I suoi capelli sono rossi, lunghi e molto ben curati; gli occhi blu. Ha 26 anni. Indossa generalmente abiti thyatiani – la fattura degli stessi dipende dall'occasione (seta per le occasioni importanti, lino per tutti i giorni, e tessuti robusti per le avventure) – spessodi colori che tendono al verde; porta una spilla distintiva della corporazione dei maghi di Specularum.

Note per il master: Halia e suo marito possono essere dei validi alleati per giocatori di medio livello. Essi sono buoni amici di Aleena e Sherlane ed appoggiano lealmente il Duca. Essi possono offrire ospitalità agli avventurieri che passano dalle loro parti; potrebbero offrire aiuto e consigli ed anche accompagnarli in avventure particolarmente importanti.

Note per il combattimento: maga di 7° livello; CA 9; pf 26; MV 36 (12m); N°ATT. 1 (pugnale); F 1-4; TS M7; ML 10; AM L; Fr 8, In 18, Sg 13, Ds 11, Co 13, Ca 15. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento legale, elfico (dialetto cal-larrii), traladariano, gnomico. Abilità speciali: insegnamento (Sg), conoscenza delle leggende traladariane (In), conoscenza delle leggende thyatiane (In), cavalcare +2 (Ds +2), conoscenza della geografia di karaeikos (In), conoscenza della nobiltà di Specularu.

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello – *charme, dardo incantato, ventriloquio*. Secondo livello – *creazione spettrale,*

individuazione di un oggetto. Terzo livello – *fulmine magico, volare*. Quarto livello – *charme mostri*.

Incantesimi nel libro: Primo livello – *charme, dardo incantato, individuazione del magico, lettura del magico, luce magica, sonno, ventriloquio*. Secondo livello – *chiavistello magico, creazione, spettrale, individuazione del male, individuazione di un oggetto, scassinare*. Terzo livello – *dissolvi magie, fulmine magico, protezione da proiettili normali, volare*. Quarto livello – *autometamorfosi, charme mostri*.

Oggetti magici: *bacchetta del freddo (18 cariche rimaste), anello della telecinesi*.

Sir Retameron Antonic

Storia: Il padre di Retameron è un'avventuriero thyatiano che aveva seguito il Duca a Karameikos; sua madre è una donna traladariana che ha sposato, nonostante l'opposizione della famiglia, uno degli "invasori". Retameron iniziò la propria carriera di avventuriero a 18 anni, viaggiando da La Soglia a Specularum. Venne nominato cavaliere dal Duca, per le sue gesta, e gli venne affidato il villaggio di Verge dove vi costruì la sua roccaforte. La sua vita è ora divisa tra gli impegni domestici, le missioni per il Duca e le avventure che intraprende per proprio conto.

Persomlità: Retameron ama la vita allegra – il buon cibo ed il vino, una simpatica compagnia ecc. – ma è sempre pronto a tuffarsi nell'avventura per sconfiggere il male. Si diverte ad insegnare ai giovani guerrieri come combattere. Si offende se vengono insultati i thyatiani come i traladariani.

Aspetto: Retameron è alto 1.85 m. e pesa 85 kg. Ha capelli castani tagliati corti, barba e baffi; i suoi occhi sono marrone scuro. Ha 31 anni. Per essere elegante e nel contempo per distrarre i nemici indossa abiti sgargianti ma pratici. Generalmente i suoi vestiti sono ricchi di colori e fronzoli.

Note per il master: Vedere le "note per il master" relative a Milady Halia.

Note per il combattimento: guerriero di 9° livello; CA 0 (bonus per la destrezza, armatura di piastre e scudo); pf 53; MV 27m (9m); N°ATT. 1 (spada); F 1-8(+5 a causa della spada e del bonus per la forza); TS G9; L 11; AM L; Fr 18, In 13, Sg 11, Ds 16, Co 13, Ca 12. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento legale, traladariano. Abilità speciali: cavalcare (Ds), seguire tracce (In), insegnamento +2 (Sg +2), conoscenza di Karameikos (In), codice delle leggi e della giustizia (Sg).

Oggetti magici: *cintura della forza del gigante*.

La Baronia dell'Aquila Nera

Barone Ludwig von hendriks L'Aquila Nera

Storia: Ludwig von Hendriks è cugino primo del Duca Stefano ed anche di Lord Alexius Korrigan. E cresciuto nell'ombra del più famoso Stefano e del popolare Alexius e da ciò è nata la sua personalità crudele e malata. Da giovane era sicuro che Stefano sarebbe morto in qualche scontro – lui stava già organizzando qualcosa – e lui avrebbe ereditato tutto, quando, improvvisamente, tutto cambiò con la cessione da parte di Stefano delle sue terre ereditarie e della sua partenza per Traladara. Quando Stefano chiamò i nobili thyatiani ad aiutarlo nell'impresa Ludwig fece finta di essere leale ed ansioso di combattere per il Duca... fino a che non ebbe ottenuto il titolo di Barone e le terre corrispondenti. Da allora ha iniziato una vigorosa azione intesa a trasformare la Baronia ed a complottare contro il Duca. Sa che è suo diritto divino occupare un giorno il posto dell'odiato cugino... solo una questione di tempo.

Personalità: Ludwig von Hendriks è la persona più viscida ed odiosa che riuscisse ad immaginare. E arrogante, impulsivo e lunatico; ama uccidere e torturare; mente talmente tanto che non riesce a distinguere ciò che è vero e ciò che è falso, in breve, è pazzo. È totalmente roso dalla gelosia per il famoso cugino – per l'abilità, per il carisma del Duca. La vita umana gli è totalmente indifferente (tranne la propria). Farà qualunque alleanza, qualunque compromesso (non importa, tanto tradirà chiunque) per ottenere i suoi obiettivi.

Aspetto: Ludwig sarebbe un uomo attraente se non fosse per i suoi occhi sfuggenti, il suo comportamento untuoso ed il suo ghigno arrogante. Veste sempre di nero (anche la sua armatura è di quel colore). Anche se ha quasi 50 anni, è in ottima forma fisica e dimostra 10 anni di meno. I suoi capelli sono neri, senza alcuna traccia di grigio (se li tinge); ha una corta barba con baffi; i suoi occhi sono marroni e crudeli.

Note per il master: Il Barone è il classico cattivo che potrete usare per una varietà di scopi. Diversi scenari della sezione "Avventure" lo riguardano. Quando avete bisogno di un personaggio crudele, meschino e tirannico, ricorrete a lui.

Note per il combattimento: guerriero di 12" livello; Ca 1 (armatura di piastre +2); pf 72; MV 27m (9m); NOATT. 1 (spada +2); F 1-8 (+4); TS G12; ML 10; AM C; fr 17, In 15, Sg 9, Ds 14, Co 16, Ca 14. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento caotico, orchesco. Abilità speciali: conoscenza delle tecniche di tortura (In), cavalcare +1 (Ds +1) conoscenza della Baronia dell'Aquila Nera +2 (In +2), tecnica militare (In).

Bargle l'infame Mago di corte della Baronia dell'Aquila nera

Storia: Se l'infamia ha un nome, e Bargle. Nato a Specularum, Bargle da ragazzo faceva parte di una banda di violenti. A 14 anni uccise la sua prima persona, un apprendista mago, e gli rubò i beni, tra cui un libro di incantesimi ed una bacchetta magica. Dato che era cercato dalle guardie decise di fuggire dalla città. Passò diversi anni a vagare di luogo in luogo, facendo finta d'essere un misero studente di arti magiche; egli passava diverse settimane con qualunque mago che riuscisse a convincere ad aiutarlo nello studio. Crescendo i suoi poteri crebbe anche la sua natura violenta ed egli utilizzava la magia per uccidere rubare e terrorizzare le persone. Alla fine arrivò alla baronia dell'Aquila Nera dove divenne mago personale del Barone Ludwig von Hendriks.

Personalità: Bargle è totalmente caotico e maligno. Sebbene apprezzi la ricchezza ed il vivere lussuosamente, egli trae il divertimento maggiore dal vedere soffrire gli altri. Lavora per il Barone perché si diverte. Non ha, al momento, alcun piano per uccidere von Hendriks ed impadronirsi del suo potere ma indubbiamente in futuro lo farà. Per ora, si diverte moltissimo a svolgere gli incarichi datigli dal Duca; estorcere informazioni, rapire e terrorizzare persone innocenti ed ucciderle per poi tornare nei suoi lussuosi appartamenti al castello.

Aspetto: Bargle è alto (1.87 m.) e magro (70 kg.). I suoi occhi sono neri ed i suoi capelli, la barba ed i baffi sono marroni. Sembra avere circa 30 anni. È subdolamente simpatico e attraente. Durante le avventure indossa abiti neri; a casa e nella Baronia dell'Aquila Nera preferisce abiti colorati, per fare da contrappunto al Duca che veste sempre di nero.

Note per il master: Ogni campagna necessita di un mago che sia totalmente malvagio e Bargle corrisponde a tutti i requisiti della malvagità. Nelle avventure di base i giocatori potrebbero incontrare personaggi ingaggiati o plagiati da Bar-

gle per compiere i suoi loschi traffici; anche se i giocatori riusciranno a frustrare i suoi piani e conoscerne il nome non riusciranno ad incontrarlo. Nelle avventure expert, potrebbero avvicinarsi di più e disturbarlo in piani sempre più importanti; alla fine se saranno fortunati e tenaci potranno incontrarlo di persona e sfidarlo ad un duello mortale. Notate che Bargle, avendo ucciso parecchi maghi (alcuni stranieri) per rubarne i segreti conosce diversi incantesimi che sono ignoti alla corporazione dei maghi di Specularum.

Note per il combattimento: Mago di 15" livello; CA 0 (fascia della difesa CA2 bonus per la destrezza); pf 30; MV 36 (12m); NOATT. 1 (pugnale +2, +3 contro coloro che lanciano incantesimi); F 1-4 (+2); TS M15; ML 12; AM C; Fr 9, In 18, Sg 9, Ds 17, Co 10, Ca 15. Lingue conosciute: thyatiano, allineamento caotico, traladariano, bugbear, goblin, Abilità speciali: conoscenza di Karameikos (In), conoscenza della società di Karaeikos (In), conoscenza delle tribù non umane in Karameikos (In), cavalcare (Ds), seguire tracce (In), sopravvivere nella foresta (In), conoscenza delle leggende traladariane (In), persuasione +1 (Ca +1), corruzione (Ca).

Incantesimi normalmente memorizzati: Primo livello - *charme, dardo incantato (&), scudo magnetico, sonno*. Secondo livello - *creazione spettrale, individuazione dell'invisibile, invisibilità, levitazione*. Terzo livello - *dissolvi magie, palla di fuoco (x2), protezione da proiettili normali*. Quarto livello - *muro di fuoco, tempesta/muro di ghiaccio, terreno illusorio*. Quinto livello - *evocazione di elementali, muro di pietra, nube mortale*. Sesto livello - *barriera anti magia, disintegrazione*. Settimo livello - *parola incapacitante*.

Incantesimi nel libro: Primo livello - *charme, dardo incantato (x2), lettura dei linguaggi, scudo magnetico, sonno*. Secondo livello - *creazione spettrale, ESP, individuazione dell'invisibile, individuazione di un oggetto, invisibilità, levitazione*. Terzo livello - *blocca persona, dissolvi magie, invisibilità (3m), palla di fuoco (x2), protezione da proiettili normali*. Quarto livello - *confusione, metamorfosi, muro di fuoco, tempesta/muro di ghiaccio, occhio dello stregone, terreno illusorio*. Quinto livello - *evocazione di elementali, muro di pietra, nube mortale, passa pareti*. Sesto livello - *barriera anti magia, disintegrazione, segugio invisibile*. Settimo livello - *invisibilità multipla, parola incapacitante*.

Oggetti magici: pergamena di protezione dalla magia, anello della rigenerazione, tamberi del panico.



I MOSTRI

Ci sono moltissimi mostri nel Granducato – specialmente sulle montagne, nelle foreste, ed in altri luoghi fuori mano.

Dai libri di D&D®

I mostri, già descritti nei libri di D&D®, esistono anche a Karameikos. Non parleremo di quelli ovvi e di quelli estremamente comuni – i normali topi, i banditi, i cavalli ecc. – ma solo di quelli mostruosi, magici o misteriosi:

Actaeon (Master): raro; inviato dall'immortale Zirchev.

Bugbear (Base): nelle foreste sud occidentali.

Centauro (Expert): incontri possibili anche se piuttosto rari in ogni foresta.

Cinghiale (Base): nelle foreste meridionali.

Drago (Base, Expert, Companion): draghi neri possono essere incontrati nella Palude Funesta, draghi bianchi sulle montagne Altan Tepes, draghi verdi nelle foreste più fitte, un antico drago rosso si trova sui monti Wufwolde.

Driade (Expert): estremamente rara può essere incontrata nelle foreste all'estremo est.

Felini giganti (Base): soprattutto puma nella parte settentrionale del granducato.

Folletto (Base): regioni meridionali.

Ghoul (Base): ovunque.

Giganti (Expert) alcuni giganti delle rocce si trovano sui Monti Wufwolde e sono abbastanza civilizzati, molti giganti del ghiaccio si trovano sui Monti Altan Tepes.

Goblin (Base): nelle regioni orientali.

Hobgoblin (Base): regioni orientali.

Licantropi (Base): si trovano ovunque nel Granducato specialmente nelle brughiere e nelle zone selvagge. Solo lupi mannari e cinghiali mannari.

Lich (Master): molto rari.

Lupo (Base): molto comuni ovunque soprattutto i lupi comuni, i lupi neri si trovano prevalentemente sui Monti Altan Tepes e nelle regioni immediatamente a sud di essi.

Masterino infernale (Expert): incontri possibili ovunque anche se piuttosto rari.

Metamorfosis (Base): incontri molto rari sono possibili ovunque.

Millepiedi gigante (Base): nelle terre selvagge.

Necrospettro (Expert): rari ma incontrabili ovunque specialmente in zone isolate.

Orchetto (Base): regioni orientali.

Orco (Base): sulle colline occidentali.

Orso (Base): orsi bruni popolano normalmente le foreste del Granducato.

Pipistrello (Base): si trovano sulle colline Wufwolde e nelle vicinanze di Luln; alcuni pipistrelli giganti possono essere trovati nelle vicinanze delle tane dei non morti.

Protoplasma nero (Expert): nei dungeons.

Scheletri (Base): si possono incontrare ovunque, ma soprattutto nelle vicinanze di cimiteri e di tane di non morti.

Scimmia delle nevi (Companion): sono servitori dei giganti dei ghiacci sui Monti Altan Tepes.

Spettro (Base): nelle zone solitarie soprattutto nelle brughiere.

Strega (Master): sono molto rare e si tratta di streghe nere.

Vampiro (Expert): ovunque, ma non molto numerosi.

Verme-iena (Base): nella caverne e nei dungeons in tutto il Granducato.

Zombi (Base): valgono le stesse indicazioni fatte per gli scheletri.

Nuovi mostri

Ci sono due nuovi tipi di mostri presenti nel Gran Ducato di Karameikos: lo Chevall ed il Nosferatu. (Lo Chevall si trova nell'avventura B10).

Chevall

	<i>Infoma di cavallo</i>	<i>Infoma di centauro</i>
Classe dell'armatura:	2	5
Dadi Vita:	7*	7*
Movimento:	81m (27m)	54 (18m)
Attacchi:	2 zoccoli	2 zoccoli
	1 morso	1 arma
Ferite:	1d6/1d6/1d8	1d6/1d6 o a seconda dell'arma
N° di mostri:	(1-3)	0 (1-3)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 7"	Guerriero 7"
Morale:	11	9
Tipo di tesori:	C	C
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	850	850

Lo chevall fu creato dall'immortale Zirchev per proteggere i cavalli nelle terre traladariane. Lo chevall può trasformarsi a suo piacimento, da cavallo a centauro e viceversa.

Lo chevall viaggia attraverso il paese ed osserva il modo in cui vengono trattati i cavalli al servizio degli uomini e libera quelli che vengono maltrattati. Gli chevall sono nemici giurati dei lupi e dei lupi mannari. Essi possono parlare con i cavalli, sia in forma di cavallo che di centauro e possono fare apparire magica-

mente 1d6 cavalli da guerra (i quali arrivano in 1d4 turni), una volta al giorno.

Gli chevall possono essere colpiti solo da armi magiche e d'argento.

Nosferatu

Classe dell'armatura:	2
Dadi Vita:	7-9"
Movimento:	36m (12m)
Volando:	54m (18m)
Attacchi:	Morso, arma o speciale*
Ferite:	1d4 (morso) o a seconda dell'arma o dell'incantesimo
N° di mostri:	1-4
Tiro-Salvezza:	a seconda della professione precedente
Morale:	11
Tipo di tesori:	F
Allineamento:	qualunque
Valore in PX:	1250 (DV7), 1750 (DV8), 2300 (DV9) se guerriero o ladro; 1650, 2300, 3000 se mago o chierico.

Il Nosferatu è una potente creatura non morta che assomiglia ad un vampiro. La differenza principale è che il Nosferatu non sottrae livelli d'energia; esso beve il sangue.

Come accade per i vampiri, il Nosferatu non subisce alcun effetto degli incantesimi di sonno, charme e blocca persone; può essere colpito solo da armi magiche; si può trasformare come un vampiro. Riesce a recuperare 1 punto ferita per turno: Può assumere le stesse forme animali del vampiro. Lo sguardo del Nosferatu può incantare (charme) proprio come un vampiro, ed il Nosferatu può evocare altre creature, come il vampiro. Le vittime del Nosferatu ritornano in vita tre giorni dopo la morte solo se il Nosferatu lo desidera. Il Nosferatu ha le stesse debolezze di un vampiro.

Il Nosferatu ha un vantaggio sul vampiro nel fatto che esso mantiene le caratteristiche e classe del personaggio anche dopo che è stato trasformato in mostro – al livello che aveva nel momento della morte o al nuovo livello che assume con il mutamento nella forma a Nosferatu. Ciò rende il Nosferatu estremamente imprevedibile – potrebbe ad esempio, avere gli incantesimi di un chierico del nono livello – oltre che i poteri da non morto.

Il master dovrebbe trattare separatamente ogni Nosferatu, dando a ciascuno abilità e caratteristiche peculiari. Essi possono essere di qualunque allineamento.

I Nosferatu molto vecchi sono immuni ai raggi del sole – il che li rende ancora più difficili da individuare e fermare.

I Nosferatu guerrieri e chierici possono indossare armature (anche se essi ne traggono un beneficio solo se la loro CA diventa minore di 2) e, dato che il loro morso non è gran che come arma, usano principalmente le armi, gli incantesimi ed i loro alleati per combattere.

In questa sezione, vi daremo delle idee per delle avventure a Karameikos. Prima però, parleremo di cosa sono le avventure per i diversi livelli di personaggio e come potete fare "crescere" i vostri giocatori insieme al livello dell'avventura.

Idee per un'avventura

Creazione dei personaggi

Se create dei nuovi personaggi giocanti per un'avventura nel regno di Karameikos dovreste far sì che essi siano completi e dotati di personalità.

Il giocatore tira i dadi, decide la propria classe e gli altri dettagli con l'aiuto del Masteri.

Nella parte relativa alle "Origini" dei giocatori si trovano le tabelle necessarie per determinare la ricchezza della famiglia da cui proviene il personaggio, se la sua famiglia è traladariana o thyatiana, la città d'origine e l'età. Nota importante: anche se il testo invita i giocatori a determinare casualmente la loro origine etnica (traladariana o thyatiana) e la loro città di provenienza, potete invece farglielo sempre scegliere direttamente.

Quando il giocatore ha ottenuto questo abbozzo di personaggio, e vostra responsabilità legarlo al sue origini. Prendete il personaggio e considerate i tiri di dado ottenuti; tenete in un quaderno a parte, tutti quegli appunti che vi possono servire anche successivamente. Chiedete al giocatore se ha già immaginato qualcosa della famiglia di provenienza del suo personaggio; potrebbe volere essere figlio unico, o forse ha già inventato dei fratelli che possono rivelarsi degli interessanti PNG. A meno che non vi sia una valida ragione non rifiutate i suggerimenti dei giocatori.

Create dei PNG che appartengono alla famiglia, che sono suoi amici. La maggior parte di loro saranno uomini e donne comuni. Alcuni – come dei mercenari, dei chierici e maghi – potrebbero essere anche di alto livello.

Se uno dei PNG della sezione "Personaggi" conosce il PG, ditelo al giocatore. Ad esempio, se il PG è di La Soglia, conoscerà sicuramente Sherlane ed Aleena – almeno di vista, se non personalmente.

Se il personaggio viene da una delle

comunità menzionate nella sezione "Comunità", fategli vedere la mappa della città e spiegategli brevemente quali sono i luoghi più importanti della stessa. Non spiegategli tutti i segreti; dovranno scoprirli nel corso dell'avventura.

Una volta che i personaggi iniziano le loro avventure, non dimenticatevi le loro origini. I loro famigliari ed i loro amici possono essere utili durante una campagna.

I vecchi amici possono apparire per dare una mano in tempi difficili – spesso con delle informazioni o con delle abilità che i PG non possiedono. Anche la famiglia del PG interviene allo stesso modo; il PG può spesso rivolgersi alla famiglia per un aiuto e lo stesso può fare la sua famiglia se essa si trova in difficoltà.

Non dimenticatevi di questi ultimi due aspetti durante una campagna ma neanche fate sì che i PG possano ricorrervi con eccessiva frequenza – se sono sempre nei guai e chiedono sempre aiuto si creerà parecchia insofferenza. Devono insomma dare e ricevere e non solo ricevere.

Fare riunire i personaggi

Una volta che avete stabilito le varie caratteristiche dei PG ed assumendo che vengano da ogni parte di Karameikos, dovete trovare il modo di farli riunire.

Innanzitutto dovete trovare dei motivi che spingano i PG a conoscersi.

Per esempio, se due PG vengono dalla stessa città, ed hanno allineamento simile, potete decidere che sono vecchi amici. Quando parlate a ciascuno del proprio personaggio e delle proprie caratteristiche menzionate il fatto che lui e l'altro PG sono vecchi amici. Se due personaggi sono maghi, potete dire loro che hanno fatto l'apprendistato assieme dallo stesso mago. Se due PG sono chierici ed appartengono alla stessa chiesa, potrebbero avere insegnato nella stessa scuola sacerdotale. Se i due sono dei ladri potete inventare qualcosa basandovi su di una appartenenza alla stessa corporazione.

Così, quando avete legato i personaggi tra loro potrete gestire l'avventura sulla base della cooperazione tra di loro. Le prime due avventure che vi presenteremo sono di questo tipo.

La progressione nelle campagne.

Avventure Base (livelli 1-3) sono le prime avventure di un personaggio, quando anche un topo gigante è un pericolo. In

queste avventure, i PG dovrebbero affrontare avversari di basso livello, imparando contemporaneamente i vari aspetti del mondo di Karameikos, e creando amicizie (ed inimicizie) che possono durare per una intera carriera.

Avventure Expert (Livelli 4-14) sono la parte centrale di una carriera. In queste avventure, i PG diventano conosciuti e la loro fama acquista d'importanza – anche i loro poteri e le loro capacità diverranno sempre maggiori – combatteranno mostri sempre più grandi e minacciosi, ed affronteranno pericoli ed avventure che possono mutare le sorti di nazioni e governi. Si conquisteranno il rispetto (o l'odio) di personaggi illustri quali il Duca, i Baroni, i capi delle corporazioni ed i ministri.

Eventualmente verso il 9° livello, i personaggi potranno iniziare a costruirsi delle proprie basi e roccaforti – ricevendone il titolo dal Duca – ed a proteggerle da mostri ed altri pericoli.

In quel momento interagiranno con i PNG menzionati nella sezione "Personaggi"; dovrebbero avere già conosciuto la maggioranza d'essi e stabilito con loro dei contatti (amichevoli e non).

Avventure Companion (livelli 15-25) sono simili a quelle descritte nel livello expert. La maggior parte delle storie ruoterà attorno agli sforzi dei personaggi di proteggere ed espandere i loro possedimenti e di consolidare i vincoli ed i contatti con le altre personalità eminenti di Karameikos. In queste avventure, i PG potranno condurre in guerra dei loro eserciti, combattere nemici dagli enormi poteri ed iniziare ad esplorare i limiti di questa realtà viaggiando poi oltre questi limiti per arrivare ad avventure in altre dimensioni.

Avventure Master (livelli 25-36) si svolgono alla fine di una carriera di un avventuriero. Il PG è ora conscio di avere la possibilità di guadagnare l'immortalità. Non tutti i personaggi giungeranno a tanto, ed anche coloro che ci riusciranno impiegheranno decenni (o anche secoli) di anni gioco. Il PG passerà la maggior parte del tempo in altre dimensioni la gestione dei loro possedimenti verrà affidata ai loro discendenti o a fidati esecutori.

Avventure immortali, sono francamente al di fuori dello scopo delle avventure a Karameikos; quando un giocatore raggiunge l'immortalità, il personaggio assume nuove sensibilità ed entra in un mondo nuovo, dove quello vecchio sembra un qualcosa di minuscolo ed insignificante e dove i pericoli vengono da ignote dimensioni e dagli altri immortali.

Le avventure

Cambiare il livello di difficoltà di un'avventura.

Le seguenti sono un certo numero di idee per avventure di ogni livello. Naturalmente potete adattare le avventure per livelli più alti, semplicemente aumentate o diminuite il livello ed il numero dei mostri, cambiate i livelli dei PNG coinvolti ed avrete la vostra avventura su misura.

Ad esempio, quando i PG sono nelle loro avventure di Livello Base, potreste farli incontrare con un PNG della sezione "Personaggi" – ma potreste temere che un eventuale incontro possa risultare fatale data la disparità di livello. In questo caso modificate il livello dei PNG. È possibile, ad esempio che i giocatori conoscessero da tempo Aleena di La Soglia o Retameron di Verge; questi PNG possono iniziare anche loro al 1° livello e crescere con i vostri giocatori. (Ovviamente le loro strade si incrocerebbero solo raramente). In alternativa, quando i PG iniziano a superare i livelli dei PNG potete far crescere il livello di questi ultimi; sarebbe infatti strano, per esempio, che Fiammone restasse ferma al suo livello per tutta la campagna mentre i PG guadagnano d'esperienza.

Alcuni personaggi, dovrebbero sempre rimanere di alto livello – in particolare il Duca, i capi delle chiese, quello della corporazione dei maghi e così via. Dovrebbero, come minimo, avere la stessa esperienza del PG di livello più elevato.

Molte delle avventure seguenti sono segnate con un asterisco(*). Queste, come ricorderete, sono quelle di grande importanza per la famiglia reale. Vedere "Come il personaggio aumenta di Rango" nella sezione "La società di Karameikos" per maggiori informazioni.

Avventure Base

La carovana degli gnomi

Nella prima parte dell'anno, la carovana degli gnomi parte da Altomonte per arrivare a Specularum. Durante il viaggio, a volte, assolda delle guardie e degli specialisti delle comunità lungo la sua strada – e cioè i PG.

Il suo viaggio potrebbe essere minacciato da banditi, mostri attirati dal cibo e dagli aromi della carovana ed altre amenità, il che può dare l'occasione ai giocatori di menare le mani e di conoscersi un po'.

Quando la carovana raggiunge Specu-

larum, i personaggi hanno compiuto il loro dovere e possono girare per la città, con in tasca qualche moneta d'oro e con niente da fare tranne divertirsi ed iniziare altre avventure.

I giocattoli del folle

Il Barone Ludwig von Hendriks (sezione "Personaggi") per alleviare la sua noia decide di fare un gioco. I suoi servi rapiscono donne e uomini da tutta Karameikos (usando droghe e magie, ovviamente) per poi metterli in terribili situazioni dalle quali fuggire – ad esempio in una segreta assieme a dei mostri.

I nostri PG potrebbero trovarsi in una di queste spiacevoli situazioni. Essi dovrebbero cercare di fuggire dalle segrete (magari aiutando anche degli altri PNG, alcuni dei quali potrebbero essere assaggiati dai mostri). Il risultato potrebbe essere quello di riunire dei PG da tutta Karameikos – persone che non si erano mai conosciute prima d'ora e che d'ora in poi avranno un odio comune per il Barone dell'Aquila Nera.

Nella selva

Lord Alexius Korrigan (sezione "Personaggi") assolda un certo numero di avventurieri per compilare delle carte geografiche di alcune regioni inesplorate del Granducato.

I giocatori si immergeranno nella selva, incontrando mostri, razze perdute e tutto ciò che viene in mente al master.

Questa avventura ha il vantaggio di potere essere ripetuta – ci sono tantissime regioni inesplorate a Karameikos.

Il millennio nelle strade

(O, una commedia sull'identità)

La celebrazione del millennio, che durerà diversi giorni, è appena iniziata quando i giocatori arrivano a Specularum. Scegliete un PG come la vittima di un crudele gioco del destino: egli assomiglia ad un famoso giocatore d'azzardo che ha, la notte prima, vinto molto denaro a molte persone.

Mentre i giocatori girano per la città questo PG verrà insultato da una famiglia ridotta sul lastrico, attaccato da un giocatore che ha perso tutto e così via. Alla fine il giocatore intravedrà il suo gemello e dovrà imbarcarsi in una pazzia rincorsa attraverso folle di persone intente a festeggiare. Il truffatore potrà essere costretto a riconsegnare il maltolto, ma

solo dopo una gran confusione e molti equivoci.

I peccati di Valdo Tisza

(vedere la sezione "Personaggi")

Un PG si imbatte casualmente in un tentativo di rapina, attorno a mezzanotte, nella città di Specularum. Assieme agli altri PG potrà riuscire a mettere in fuga gli aggressori ma la vittima sarà stata uccisa. Nella sua borsa vi sono alcune monete, ed un documento indirizzato ad "Alek" e firmato "V".

Il documento espone i nuovi accordi commerciali che vengono discussi con il regno di Ierendi. I giocatori si renderanno conto che si tratta di materiale segreto ed importante.

Possono fame quello che vogliono – questo è un test della loro moralità oltre che un'avventura.

Possono andare immediatamente da un ministro, che li assolverà immediatamente per scoprire l'autore della fuga di notizie e per tenere il tutto nascosto. (Se vanno da Valdo Tisza, lui farà lo stesso, e poi manderà alcuni suoi uomini per cercare di eliminarli o almeno scoraggiarli).

I giocatori potrebbero invece tentare di capire chi siano "Alek" e "V" (si tratta di Valdo Tisza e Aleksander Torenescu) per poi cercare di vendere i documenti a chi farà l'offerta più alta.

In ogni caso tutti vogliono quel documento – i ministri per nascondere la fuga di notizie, Tisza per proteggersi, Torenescu per aumentare il proprio potere ecc. Alcuni sono disposti a pagare, altri ucciderebbero per averlo.

Avvelenatori nella notte

Una notte a Specularum, mentre uno dei giocatori sta rientrando a casa dopo essere stato in una caverna, vedrà una persona che entra furtivamente nella casa dei Torenescu 'consegnando' di nascosto, un pacchetto a Boris Torenescu. Boris vedrà il giocatore e manderà il messaggero ad ucciderlo (ne dovrebbe uscire un bel combattimento). Ovviamente Boris, rifiuterà in seguito ogni responsabilità.

I giocatori potrebbero essere curiosi di scoprire i motivi di questo comportamento e venire così a conoscenza del fatto che il giovane erede, Aleksander Torenescu, è malato e peggiora ogni giorno; con ulteriori indagini potranno scoprire che un alchimista locale fornisce con regolarità a Boris Torenescu un veleno che non lascia traccia alcuna, veleno che finisce nel cibo di Aleksander...

La rosa mancante

Per ottenere un'influenza sulla famiglia Vorloi, la società velata decide di rapire Marianna, la figlia del Barone Vorloi (chiamata anche la "Rosa dei Vorloi", vedere i vari profili nella sezione "Personaggi"). Philip Vorloi sa che è stata rapita usando informazioni conosciute solamente dalla famiglia e dai suoi servitori, per cui non si fida delle sue guardie.

Egli decide di ingaggiare i PG per trovare Marianna.

Questa è un'avventura d'indagine e di combattimento. I giocatori scopriranno una quantità sospetta di denaro e gioielli nella stanza di Grygori Vorloi, il geloso (e stupido) fratello di Marianna; potranno trovare un testimone che dirà di avere visto una giovane donna trasportata di forza verso "Il Nido" di Specularum; essi potranno anche essere avvicinati da alcuni esponenti del regno dei ladri che si offriranno di vendere loro alcune informazioni relative al quartier generale della società velata a Specularum; i giocatori, con queste informazioni, potrebbero progettare un'irruzione nel covo per liberare Marianna.

La scoperta di Lavv

Il Barone Kelvin scopre le segrete poste sotto il suo castello e chiama un esperto per analizzarle. L'esperto si rende conto che questa è Lavv, il luogo dove visse, molti secoli or sono, re Halav.

La notizia della scoperta si sparge alla velocità della luce ed il Barone deve assoldare molte guardie, compresi i giocatori, per proteggere le sue proprietà dalle orde di fedeli traladariani che vengono a visitare il luogo di nascita del loro eroe.

Gli scavatori, però, si imbattono in una stanza dove furono sepolti, in una fossa comune, centinaia di uomini-bestia (gnoll) che una misteriosa magia fa tornare in vita sotto forma di zombi e scheletri, intenti a sterminare gli umani...

La petizione di Davinos

Questa avventura viene descritta nella sezione "La politica a Karamaikos" (pagina 17).

Avventure Expert

(Queste avventure sono adatte per giocatori, dal quarto fino a circa il nono livello.)

Sulla strada di Ylaruam

Vedere il profilo di Abdallah ibn Hamid nella sezione "Personaggi".

Questa avventura parte dal presupposto che i giocatori siano al servizio del Duca in qualità di mercenari e che siano distaccati nella Rocca del Castellano: devono compiere pericolose spedizioni attraverso il territorio dei goblin ed aiutare le forze ducali nell'offensiva verso nord; in una serie di battaglie bisogna spingere orchetti, goblin e hobgoblin verso lo Ylaruam meridionale dove li attende un'esercito di guerrieri dell'emirato.

Questa avventura ha il pregio di poter essere ripetuta saltuariamente.

* La ribellione di Marilenev

Vedere il profilo su Milady Magda Marilenev nella sezione "Personaggi".

Milady Magda ed i suoi subordinati iniziano a fomentare attività rivoluzionarie per le strade. L'avventura inizia durante una sommossa nel mercato grande quando Milady Magda pronuncia il migliore discorso della sua vita; tutti i suoi soldati sono tra la folla fingendo di esser solo dei passanti e le loro grida eccitano la folla e la rendono violenta. In quel momento arriva la guardia cittadina e si verificano degli scontri, con esito alterno. I giocatori possono parteggiare per una parte o per l'altra, o possono solo cercare di salvare le persone innocenti dalla furia dei contendenti.

(Alla fine di questa avventura, il Feudo di Marilenev avrà probabilmente un'altro nome ed un altro governante...)

Fuga dall'Aquila Nera

Yolanda di Luln (vedere il suo profilo nella sezione "Personaggi") assolda o convince i giocatori ad aiutarla nel far fuggire la sua famiglia dalla baronia dell'Aquila Nera.

I giocatori dovranno furtivamente introdursi, tra gli avamposti e le sentinelle del Barone, a Forte Destino, e liberare l'ostaggio della famiglia che viene tenuto nel presidio.

Poi, mentre stanno scappando, essi vengono scoperti. E devono fuggire e combattere per ritornare a Karamaikos con alle costole la guardia del barone; magari la guardia è aiutata da qualche creatura innaturale, come un lupo mannaro...

* La fuga di Valen

Il giovane Valen Karamaikos è appena passato attraverso la cerimonia del "Taglio" e lascia Specularum.

Alcune settimane dopo, in qualche lontano angolo di Karamaikos - dove per caso si trovano anche i giocatori - alcuni membri dell'anello di acciaio lo riconoscono e cercano di rapirlo. I rapitori vengono facilmente battuti dai giocatori ma ora i PG hanno il dovere di trovare, per il giovane, un luogo dove potersi rifugiare - tutto questo con l'organizzazione schiavista alle costole.

Il cavaliere di Luln

Il Duca finalmente decide che Sascia risponde ai requisiti e decide di proclamarla cavaliere. Per fare ciò manda Lord Alexius Korrigan a Luln con i documenti che proclamano Sascia al rango di cavaliere. I giocatori sono assoldati o viene loro richiesto di accompagnare Korrigan.

Sfortunatamente, le spie del Barone dell'Aquila Nera hanno scoperto tutto. Così, la notte della cerimonia a Luln, il Barone lancia il più violento assalto della sua storia contro la città di Luln. La città viene attaccata da numerosi soldati ed alcuni bugbear; essa è protetta da Sascia, Korrigan, i giocatori, gli abitanti ed alcuni ufficiali invitati per assistere alla cerimonia dalle rocche di Radlebb e Riverfork.

La rocca di Koriszegy

Vedere il profilo sulla rocca nella sezione "Le comunità".

(Le seguenti avventure sono per la seconda parte della carriera expert, da circa il 10° al 14° livello).

L'eredità contestata

Fate in modo che uno dei genitori dei vostri PG sia un nobile terriero e muoia mentre il giocatore è lontano da casa. Quando gli giunge voce di ciò il giocatore decide di fare ritorno a casa dove scopre che le sue terre vengono governate (illegittimamente) dall'odiato cugino, che è suo pari in combattimento ma molto più crudele e subdolo... il giocatore sa che lui ed i suoi amici dovranno riconquistarsi da soli il feudo altrimenti il Duca non lo rispetterà più e non gli confermerà il titolo).

Le avventure

La roccaforte

Quando un giocatore raggiunge il livello del Titolo e decide di chiedere al Duca una roccaforte, gli viene assegnata una zona boscosa nelle montagne meridionali della catena di Altan Tepes.

La zona potrebbe essere molto ricca. C'è molto oro sulle colline. Ma il giocatore si dovrà costruire la roccaforte, attirare i coloni e proteggerli per anni dalle tribù non umane della zona...

La cattura di Fiammone

Molto tempo prima di quest'avventura, dovrete far sì che uno dei vostri giocatori si innamori della bella Alya della strada dei sogni.

Quando inizia quest'avventura, i giocatori vengono ingaggiati dal capitano della guardia Phorsis di Specularum per scovare e catturare il re dei ladri, Fiammone. Le autorità hanno messo a disposizione come esca un oggetto molto prezioso, a cui Fiammone non potrà resistere... i giocatori prepareranno la trappola e cercheranno di catturarlo.

Ovviamente quando e se Fiammone viene catturato, "lui" si scopre essere una lei che è Alya. Il giocatore che si era innamorato di lei si troverà di fronte alla scelta se farla scappare o se onorare il compito affidatogli.

* I pirati di Halag

Il ministro della guerra, Ammiraglio Hyraksos, consegna una nave al comando di uno dei giocatori con l'ordine di far

rotta verso il golfo di Halag e di debellare i pirati dell'Aquila Nera (che hanno attaccato alcune navi mercantili di Karameikos); questa è una bella opportunità per coinvolgere i giocatori in abbordaggi, duelli ed azioni navali in genere.

Avventure Companion

* La guerra santa

Olliver Jowett (vedere il suo profilo nella sezione "Personaggi") muore. Il suo successore, Patriarca Sherlane di La Soglia, viene immediatamente informato, ma nel contempo Alfric Oderbry inizia una guerra santa - comandando all'ordine del Grifone di distruggere la chiesa di Traladara.

Oderbry conduce la guerra dal suo nascondiglio; la chiesa di Karameikos si divide in due fazioni (i chierici come Aleena e Desmond Kelvin non obbediranno ad Oderbry); i giocatori dovranno proteggere le loro terre dalla violenza della guerra e verrà chiesto loro dal Duca di scoprire il nascondiglio di Oderbry e di eliminare questa fazione ribelle.

* L'insegna dell'Aquila Nera

O il Duca Stefano ha deciso che la pazienza ha un limite o il Barone Ludwig decide che è giunto il momento. Ad ogni modo, sia Karameikos che la Baronia dell'Aquila Nera si preparano alla guerra. La Baronia dell'Aquila Nera viene aiutata da orde di orchetti, bugbear ed altri mostri il che la rende pari come forza al Granducato... solo gli eroici sforzi degli

avventurieri potranno far pendere la bilancia dalla parte del Duca.

Avventure già pubblicate

Fra i moduli già pubblicati (o in fase di stampa) ve ne sono alcuni che fanno direttamente riferimento al Granducato di Karameikos

Si tratta dei seguenti moduli:

B1-9 In cerca di avventura

Un modulo molto grande (144 pagine) che forma una lunga campagna di gioco ambientata proprio nel Granducato di Karameikos. Si tratta di una raccolta sintetizzata e ristrutturata, di tutti i migliori moduli della serie B, cioè di quelli dedicati alle regole Base. Trattandosi di una campagna di largo respiro capita con una certa facilità che i giocatori passino al livello Expert durante il suo svolgimento. In ogni caso, con pochissime modifiche, è possibile giocare il modulo B1-9 anche con personaggi di livello superiore+

B10/L'Oscuro Terrore della Notte

Quest'avventura introduce il villaggio di Riflian ed il lago dei Sogni Perduti; gli elfi callari e vyalia vengono descritti in maggiore dettaglio; la valle perduta degli Hutaaka, con gli Hutaaka e gli umani ormai degenerati illustrata con dovizia di particolari; la società criminale dell'anello di ferro viene introdotta per la prima volta così come diverse creature (incluso lo chevall). È utile per i dettagli che offre su alcune tribù non-umane di Karameikos, in special modo i loro nomi e simboli.

DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Il Granducato di Karameikos

di Aaron Allston

All'interno di questo supplemento ufficiale troverete una descrizione completa della storia, della geografia, della vita sociale ed economica del Granducato di Karameikos. Scoprirete come vivono le principali città del Granducato, ascolterete antiche leggende come la "Ballata di Halav" ed entrerete nell'intricata vita politica attraverso la descrizione dei suoi principali protagonisti.

Un grande poster a colori raffigurante i territori del Granducato, permetterà di rendere ancora più reali le vostre avventure alla scoperta di luoghi arcani e misteriosi, mentre per i periodi di "riposo" potrete utilizzare la cartine delle città di Specularum, La Soglia e Kelvin.

L'Atlante è un supplemento fondamentale per ambientare le vostre avventure nel magico mondo di Dungeons & Dragons e può essere utilizzato a partire dal regolamento Base.



8 001083 025913