

Le Terre Brulle

LEGGETE PER PRIMO QUESTO MANUALE! È stato scritto per i giocatori, che devono conoscerne il contenuto prima di iniziare la campagna. *Il secondo manuale è destinato esclusivamente ai DM.*

La Guida per i giocatori fornisce una panoramica generale relativa alle Terre Brulle e ai loro abitanti, le procedure di creazione dei particolari tipi di personaggi che possono essere utilizzati in questa ambientazione, una scheda del personaggio, un indice analitico e i pareri di vari individui sulle Terre Brulle.

Il Manuale di buona condotta di Thar, che si trova al centro di questo manuale, illustra in modo dettagliato il modo in cui va interpretato, in questo bizzarro ambiente, il ruolo dei Guerrieri delle Legioni di Thar. Queste pagine vanno tagliate lungo la linea tratteggiata e disposte nell'ordine corretto. Quindi, bisogna piegare i fogli a metà in modo da formare un piccolo libro. Disporrete così di un completo Manuale di guerra degli orchetti!

Le descrizioni degli umanoidi sono talora seguite da statistiche speciali, inserite tra parentesi. Il loro significato è illustrato nel prossimo capitolo, in cui sono anche presentate nuove specie di umanoidi. Le regole relative alle guerre degli orchetti sono contenute nel manuale del DM.

Benvenuti nelle Terre Brulle

State per entrare in una nazione decisamente fuori dal comune: le Terre Brulle. Di quest'area, che occupa una regione dominata da colline pietrose, montagne e valli profonde nella zona centrale del Mondo Conosciuto, si dice che sia stata abbandonata da ogni forma di civiltà. Sono pochi gli umani e i semi umani che osano avventurarsi al di fuori dei pochi sentieri battuti dai mercanti, lungo i fiumi Vesubia e Streel, ma le Terre Brulle sono, ciò non di meno, tutt'altro che disabitate.

Nonostante la superficie incolta di queste terre sia arsa dal sole d'estate e battuta da gelidi venti d'inverno, la popolazione è numerosa. Vi sono creature che abitano nel sottosuolo, orde nomadi delle tenebre e feroci predoni. Si tratta delle Orde di Thar.

Le Terre Brulle offrono asilo a orchetti,

goblin, troll e altri esseri di tal fatta. Gli abitanti chiamano Thar il proprio paese: la sola parola gela il sangue nelle vene dei mercanti ed anche i guerrieri più intrepidi tremano, quando scende la notte. Thar è il re delle Terre Brulle.

Alla ricerca del Pugnale celeste

La caverna era fredda e umida. I tre giovani sedevano, tranquilli, vicino al fuoco, di fronte al vecchio sciamano. Questi prestava loro assai poca attenzione, preso com'era a grattarsi lo stomaco e a fissare il fuoco con aria assente.

I suoi occhi, appena visibili sotto il grande copricapo, rilucevano dei riflessi delle fiamme. Sul suo viso pendevano, da due grandi corna, strisce di pelo d'orso.

I tre giovani cominciavano a diventare inquieti, quando finalmente lo sciamano si risvegliò dal trance: "Dzubokai, seduto!"

Il giovane rimase improvvisamente immobile, fissando il vecchio sciamano.

"E così, vi ha mandati Grontz. Evidentemente vi interessa qualche vecchistoria. È vero, la leggenda di Wogar è oscura. Forse uno di voi tre sarà il prescelto. Ma ascoltate, ora, e rammentate il modo in cui i vostri antenati hanno fatto della nostra tribù la più grande di tutte.

"Tutto è successo molte lune fa...più di quante ne possiate contare sulle vostre otto dita! La tribù si mise in marcia dalle terre ghiacciate. Dopo che il cielo era stato infiammato e la terra devastata dal fuoco degli Immortali, non vi erano più orsi o alci nelle steppe. La tribù proseguì la sua marcia fino a che i figli crebbero, morirono, e furono sostituiti dai più giovani.

Molto oltre le montagne, ormai distante dai ghiacci, la tribù edificò il campo più grande di tutti. Crebbe e prosperò fino a che non ebbe più figli che stelle nel cielo. Si trattava di Urzud, la nostra patria.

I capi erano incapaci di darsi tregua. Uno di loro, Yogo il Pazzo, scoprì un pugnale che riluceva d'azzurro ed era affilato come

la lingua degli elfi. Nessuno aveva mai visto un metallo simile. Disse che veniva dal sud, e che sapeva come era stato forgiato.

Ungar Pugno rosso, capo degli Occhi gialli, rubò l'arma e portò via Yogo. Ebbero così inizio le Guerre del Ferro. La tribù si divise in tre orde e combatté fino a che non vi fu più nessuno in grado di tenere una mazza o di lanciare una pietra. Molti clan fuggirono, altri furono sterminati. La guerra continuò per più inverni delle pulci che avete addosso!

Venne quindi Re Loark, con i suoi orchetti, i suoi goblin, i suoi troll e i suoi bugbear. Ne giunsero orde su orde, che sconfissero i capi in guerra, ma il pugnale non fu trovato e Yogo il Pazzo era ormai morto da tempo.

Così, Re Loark se ne andò con le sue orde e numerosi schiavi, a cui fece trasportare i suoi carriaggi e le macchine da guerra. Marciarono verso il sole per molte lune.

Il re conquistò Norwold e stabilì il proprio regno su quelle montagne. Credè così la Grande Orda. Ancora, però, nessuno riuscì a trovare il Pugnale celeste.

Nel frattempo, un'altra tribù partì da Urzud. Un altro capo, chiamato Akkila Khan, venne nella zona dei venti freddi, portando con sé hobgoblin, orchetti e goblin. Conquistò le steppe e costruì il proprio impero. Ancora, però, nessuno riuscì a trovare il Pugnale celeste.

Akkila Khan superò le montagne e incontrò Re Loark. Insieme, imperversarono nelle steppe degli uomini gialli e governarono, uniti, con pugno di ferro. Purtroppo, lì nessuno conosceva il segreto del Pugnale celeste.

Re Loark accusò Khan, che gli attribuì a sua volta la colpa. Scoppiò nuovamente la guerra. Con l'aiuto degli uomini gialli, Khan sconfisse il re. I suoi goblin fuggirono verso sud, i troll a est e lui stesso a ovest. Qui le montagne gli franarono addosso, rinchiudendo la Grande Orda nelle viscere della terra.

Molti inverni più tardi, da Urzud emerse un nuovo re. Wogar il Capo. Da ovest giunsero voci relative al Pugnale celeste, ed egli marciò in quella direzione, con i suoi orchetti, orchetti, goblin e coboldi. Era la più grande tribù che si fosse mai vista.

Giunsero sulle rive del mare in una pianura nella quale il grande sciamano fece

una profezia. Il Pugnale celeste si trovava nel luogo in cui si sarebbero incontrate quattro tribù.

La tribù si mosse verso sud: morirono in molti, il cibo era scarso e non fu trovata nessun'altra tribù. Gli orchi di Orchiburgo accusarono il Grande Sciamano d'essere autore di false profezie, e lo uccisero. Così Orchiburgo si separò da Wogar, dopo aver combattuto la Battaglia di Khuzud, portando con sé il tesoro del Grande Sciamano.

Wogar morì di vecchiaia, e ancora nessuno aveva trovato il Pugnale celeste. La tribù giunse in una terra costiera e si diresse verso est, seguendo la costa. Il figlio di Wogar prese il posto del padre, suo figlio prese il suo e suo nipote quello del figlio.

La tribù di Wogar raggiunse le terre ove pascolano i bufali e gli uomini vanno a cavallo. La vittoria fu facile. Non c'era paragone fra quei cavalieri e le orde che cavalcavano lupi. Lì, appresero l'uso dell'arco. Ma, ancora, nessuno trovò il Pugnale celeste.

Morì l'ultimo dei Wogar. L'orda si separò in tre: un gruppo partì alla volta delle colline a sud, un altro si diresse ad est verso le montagne dei mezzi uomini, oltre le paludi, e l'ultimo prese la strada del nord, verso Urzud.

Furono loro a scoprire l'antico segreto. Furono loro a fare avverare la profezia. Nelle Terre Brulle erano giunte altre tre tribù. Tre tribù di Urzud giunsero alla conclusione della ricerca.

Ebbene sì, la grande orda riuscì a tornare in superficie, e vi trovò i discendenti di Akkila Khan con gli orchi di Orchiburgo. Si riunirono intorno a un'enorme pietra e scoprirono un sepolcro. In esso, trovarono il Sacro pugnale, la cui lama era più lunga delle vostre braccia e riluceva d'azzurro.

Era un segno. Dalle insegne di ogni tribù fu tolto un teschio, che fu spezzato e vi fu versato dell'*arkhi*. I capi bevvero la pozione magica fino all'ultima goccia e fu dichiarata la *Tregua*. Ebbe così fine la ricerca del Pugnale celeste.

Gli anni seguenti

I tre giovani si rotolavano nella sporcizia, dandosi pugni nelle costole, strapandosi a vicenda manciate di peli e

strillando. Il vecchio sciamano sollevò il suo lungo bastone e colpì nel mucchio, sollevando una nuvola di polvere.

"Non è colpa mia! È stato Gunghiz a iniziare", dice uno, massaggiandosi il posteriore dolente.

"Bugiardo, Kublai mi ha morso e sei stato tu a dirglielo!", protesta il più piccolo.

"Non mi interessa chi ha iniziato", tuona lo sciamano, "vedremo piuttosto chi finirà nel mio calderone!". Bofonchiando, lo sciamano torna a sedersi, maledicendo le sue vecchie ginocchia doloranti. "E ora ascoltate".

"Dopo la *Tregua*, le tribù edificarono un grande tempio agli Immortali, per ringraziarli del Pugnale celeste. Lo costruirono sopra l'enorme pietra che celava il sepolcro. Le Terre Brulle furono quindi dichiarate terra sacra.

Col passare delle stagioni, vari clan assolsero, nei pressi del tempio, al compito di servire il Grande Sciamano e venerare gli Immortali. Non ci volle molto perché scavassero gallerie nella roccia, creando una rete di cunicoli sufficiente a ospitare un'intera orda. Il Grande Sciamano benedisse la roccia e le assegnò il nome di Oenkmarr, la prima vera città costruita dalle tribù.

La popolazione si diffuse. I discendenti di Akkila Khan si separarono e formarono due tribù, Hobgoblandia e Orchettigiallia, nella parte orientale delle Terre Brulle. Dei troll di Re Loark, ne rimasero pochi dopo il lungo viaggio sotterraneo. Si attribuirono il nome di Squarciagole e fondarono Trollhattan, nel centro delle Terre Brulle.

I discendenti di Wogar si divisero in due tribù, i coboldi di Kol, lungo il confine meridionale, e Orchettirossia, vicino a Kol. Orchiburgo tenne le terre occidentali e costruì imponenti fortezze per proteggerne i tesori.

Per quel che riguarda la Grande Orda, i bugbear fondarono Bugburbia lungo il confine settentrionale, i goblin scelsero il proprio sovrano a Alta Goblinia e gli orchi fondarono Orcus Rex a nord ovest. Infine, gli gnoll, pretendendosi discendenti dell'orda della Luna Nera, presero possesso dello spazio rimanente tra Orchettigiallia e Kol.

Seguirono anni bui, durante i quali le

tribù scesero nuovamente in guerra le une contro le altre. Alcuni clan affermavano di avere scoperto il segreto del Pugnale celeste, e i capi delle altre tribù ricorrevano alla guerra per impadronirsene. Ai massacri seguirono vendette, malattie e carestie. Un giorno, la luna scomparve e la terra tremò. Numerose caverne crollarono, chiudendo l'accesso ai rifugi di intere orde.

Ma quel che è peggio è che la Roccia di Oenkmarr sprofondò nelle viscere della terra, per volere degli Immortali. Da allora, non è più ritornata. Si disse che i nani possedevano il segreto del Pugnale celeste. Gli immortali ci avevano dato un segno. Decidemmo di ottenere il segreto da Casa di roccia. Ebbe inizio un'altra lunga guerra.

Negli anni che seguirono, capi e re sorsero e caddero, ma le tribù non si spostarono dai loro territori in modo significativo. Fra i capi più grandi vi furono la Regina Ubdala e il Grande Capo Bisonte Seduto.

Ubdala è stata un'eroina goblin, una delle prescelte. Nel momento più drammatico, quando incombeva la minaccia dell'invasione dei nani, unì le tribù e creò la nuova Grande Orda. Condusse la Grande Orda a sud e mise in fuga le altre tribù di goblin e gnoll. Quindi, seminò il terrore tra gli umani, e infine attaccò i nani al passo Sarda.

Caddero in molti sul campo di battaglia. La vittoria fu tanto netta che prendemmo degli schiavi, Custodi del Segreto del Pugnale Celeste, e muovemmo alla conquista di altre terre. Le antiche tribù fecero ritorno nelle Terre Brulle, mentre altri clan presero la via del sud. La regina Ubdala lasciò la tribù al termine della battaglia per recarsi nella Terra degli Immortali ove assunse l'eterno comando delle sue eroiche orde.

In seguito, il Grande Capo Bisonte Seduto unì nuovamente le tribù. A sud stava sorgendo una nuova minaccia. Gli umani edificarono una città alle porte delle nostre sacre terre, minacciando gravemente le nostre tribù. Bisonte Seduto assediò la città, la saccheggiò, prese numerosi schiavi e massacrò gli eserciti umani. Furono anni magnifici, quelli.

Fu poi catturato, ma gli umani non avrebbero potuto tenerlo a lungo. Lo lasciarono andare per un misero riscatto: qualche schiavo. Il loro piano era insidioso. Bisonte Seduto fu assassinato da avventurieri umani poco tempo dopo la sua liberazione.



Potete star certi che la pagheranno.

Fra le tribù scoppiò una guerra di successione. Furono anni di massacri e devastazione. Arrivò quindi Thar di Orcus Rex. Possedeva la conoscenza degli Immortali. Le sue orde sgominarono tutte le altre ed egli divenne Re Thar. Oggi, le orde aspettano solo una sua parola per invadere il sud o il nord. Le nostre orde sono pronte.

Nella sua immensa saggezza, il nostro re ha trasmesso le sue conoscenze, ed ora tutte le tribù devono seguirne la legge. Quando sarete più adulti, il vostro capo vi insegnerà il Codice di Thar. Seguite sempre la legge. Se sarete fra i prescelti, dovrete prevalere. Il debole non può che ubbidire, o morire."

La terra, sopra e sotto

Quando gli umanoidi occuparono le Terre Brulle, scoprirono una sterminato dedalo di caverne, passaggi e fiumi sotterranei. Nel corso dei secoli, con l'aumentare della popolazione, le orde più potenti rimasero sotto terra, mentre le altre si trasferirono in superficie. Gli ingressi al Mondo di Sopra

sono ben nascosti e, di solito, bloccati da enormi cancelli e fortificazioni.

Il Mondo di Sopra

Questa regione ha ricevuto il nome di Terre Brulle dai mercanti che l'hanno attraversata. Si tratta, in realtà, di un'area impervia, ma non così totalmente desolata come appare dalle descrizioni dei geografi.

Nonostante l'aspetto ostile, non mancano luoghi gradevoli, distanti dalle rotte commerciali. Dato che sono poche le guide che hanno osato abbandonare i sentieri (e ancor meno quelle che sono ritornate), la topografia delle Terre Brulle è rimasta un mistero per tutti, salvo i nativi e i saggi più dotti.

I viaggiatori sono convinti che le Terre Brulle non siano che un'interminabile serie di distese inospitali, solcate dai due fiumi principali, lo Streel e il Vesubia. L'unica area della quale è stata realizzata una mappa decorosa è quella delle rotte commerciali, che attraversa una sottile striscia di questi territori. I dettagli geografici relativi a ciascuna delle nazioni sono indicati oltre.

La maggior parte delle orde umanoidi che vivono sulla superficie delle Terre Brulle alleva capre, pecore, yak e maiali selvatici per la propria sussistenza. La scarsa vegetazione di queste terre è appena sufficiente per il pascolo. Gli umanoidi si procurano il resto del proprio cibo cacciando animali selvatici, insetti, mostri o, nei casi peggiori, razziandosi gli uni con gli altri e attaccando insediamenti esterni.

Il Mondo di Sotto

Le dieci tribù delle Terre Brulle occupano una vasta rete sotterranea. Si tratta di enormi caverne, che raggiungono ampiezze superiori ai 150 chilometri. Stalagmiti colossali ne sostengono le volte, alte fino a 100 metri. Il suolo di queste caverne è estremamente irregolare, e da ciò deriva il nome dell'intermondo: le Vere Terre Brulle. La loro profondità oscilla tra i 250 e i 500 metri al di sotto della superficie. Enormi cancelli fortificati bloccano sovente il passaggio da un complesso di caverne all'altro. I complessi più vasti si estendono per

molti chilometri. Non mancano fiumi e laghi sotterranei.

L'elemento più sorprendente è il Fiume di Lava, un enorme lago incandescente che sgorga dalle viscere del Mondo Conosciuto. Il magma scorre all'interno di grandi gallerie e raggiunge, a nord, un vulcano. Di quando in quando, il livello della lava sale, causando eruzioni sulla superficie del vulcano, 500 metri più in alto.

Tre fiumi sotterranei si riversano nel Fiume di Lava, producendo un rumore spaventoso e una spessa nebbia che riempie la caverna. Due bocche del vulcano sono aperte nel lato occidentale della volta e da esse fuoriesce parte del vapore. Nascosta dalla nebbia, al centro del Fiume di Lava, si trova Oenkmarr, Gioiello degli Abissi, un'antica città della quale si dice che sia il Trono degli Immortali e la terra dei guerrieri caduti.

Queste caverne fredde e umide hanno origine vulcanica. Con l'avvicinarsi delle generazioni, si è accumulato in esse un suolo fertile, che permette la rigogliosa crescita di numerosi funghi lungo le sponde dei fiumi sotterranei. Questa vegetazione alimenta varie specie animali che si sono adattate all'ambiente sotterraneo.

A causa di questa notevole fertilità, il Mondo di Sotto è l'ambiente di vita ideale per i mostri. Qui ciascuna specie è sia preda che cacciatore di ciascuna delle altre. La struttura tribale è così una necessità per la sopravvivenza degli umanoidi che vivono in questo ambiente insidioso. Nessun orchetto che si rispetti si dedicherebbe mai all'agricoltura. Gli umanoidi usano invece organizzare razzie per procurarsi il cibo: si tratta di un'attività pericolosa, ma decisamente più divertente. Il Mondo di Sotto è comunque in grado di fornire i mezzi di sostentamento ad una popolazione straordinariamente vasta.

Le dieci tribù di Thar

Le Terre Brulle sono suddivise nei territori di dieci tribù, sotto il dominio del potente capo degli orchetti, Re Thar. Le tribù di umanoidi equivalgono alle nazioni degli umani, dato che ciascuna di esse è sotto il comando di un capo tribù. Le tribù si suddividono in una moltitudine di orde autonome agli ordini del capo della tribù, ciascuna delle quali contiene a sua volta numerosi

clan razziali. I capi delle orde ne detengono il comando, assistiti dai comandanti dei singoli clan. Le orde equivalgono alle province dei territori umani.

Il numero di abitanti fornito per il territorio di ciascuna tribù indica il numero massimo di creature umanoidi che possono vivere in esso senza che si verifichino carestie. Le unità combattenti sono indicate alla voce *Orde Belligeranti*. Ogni unità combattente rappresenta il 75% dell'orda (ovvero tutti gli umanoidi in grado di combattere). Se un'orda supera le dimensioni indicate alla voce Numero di abitanti si verifica una carestia ed è probabile che organizzino delle razzie.

Bugburbia

La Tribù di Bugburbia è composta in maggioranza da bugbear. Bugburbia è situata al confine con Gланtri, a est del Vesubia. Il capo tribù è Capo Ohr'r, un vecchio bugbear che appartiene all'orda degli Occhi Gialli.

Bugburbia superiore

Superficie: 3.500 Km quadrati

Popolazione: 1.260 DV di umanoidi

Bugburbia è una regione di colline secche e rocciose caratterizzate da pendii molto ripidi che si innalzano fino a divenire montagne. Numerose miniere danno accesso al mondo sotterraneo dei bugbear. Il fiume Vesubia, che scorre da Gланtri, segna il confine occidentale della Bugburbia: si tratta di una vallata molto profonda e buia in cui proliferano rododendri giganti e spessi muschi, tranne che nello stretto sentiero percorso da carovane umane.

Bugburbia inferiore

Superficie: 2.200 Km quadrati

Popolazione: 1.620 DV di umanoidi

Il cuore del mondo sotterraneo della Bugburbia, un'area umida attraversata da due fiumi, è situato a una profondità di 300 metri. In vari punti, l'acqua del fiume Vesubia si infila nelle volte e forma una moltitudine di piccoli torrenti fangosi. Due grandi tunnel scendono fino al fiume di lava, a ovest e a sud, e formano degli argini 30 metri sopra le rocce fuse.

Il Capo Ohr'r rimane a Kundar, una for-

tezza costruita su un lato di un'enorme stalagmite, all'incirca al centro dei suoi territori. Sulle sponde dei due fiumi cresce una densa foresta di funghi. I bugbear hanno costruito, con i tronchi dei funghi giganti, un ponte che attraversa il fiume Bugbur. Questo ponte arriva fino all'accampamento Rox, vicino al passaggio che conduce alle caverne dei goblin.

I Bugburbiani cacciano le locuste giganti per procacciarsi il cibo. Questi animali sono molto diffusi nelle foreste di funghi dove possono essere facilmente catturati con delle reti. Passate alla griglia su una palla di lava, sono la delizia dei locali. È praticata anche la pesca con la lancia nei fiumi, sport molto pericoloso, dato che il Bugbur pullula di mostri. I Bugburbiani scambiano parte delle loro prede per cibi differenti con i gruppi di cacciatori dell'Alta Goblinia.

Orde combattenti: Capo Ohr'r mantiene una guarnigione permanente di sette orde. Ogni orda è comandata da un capo bugbear (Bugbear 15) e sei luogotenenti (umanoidi di livello 6).

Occhi gialli: A Kundar, Classe delle Truppe Media, VB 95; 60 bugbear con mazze ferrate sovradimensionate, 45 goblin con archi e spade (5 punti in Orewars).

Altre orde (6): Classe delle Truppe Media, VB 80; 50 bugbear con aste lunghe, 35 goblin con fionde e lance, 30 hobgoblin con asce da battaglia (4 punti in Orewars). Due orde a Kundar, una all'accampamento Rox; due nella Bugburbia Superiore per attaccare le carovane, una di pattuglia nelle Foreste Fungus presso il fiume Bugbur.

Fede: La maggioranza dei Bugburbiani è seguace di Bartziluth, un eroe bugbear immortale. È il patrono di Forza e Valore nel pantheon degli umanoidi. Il simbolo di Bartziluth è un'enorme mazza chiodata. Il culto di Ranivorus è vietato in Bugburbia.

Ogni anno, all'inizio dell'inverno, i seguaci gli offrono un tributo distruggendo il teschio che fu di un nemico. I pezzi vengono gettati nel Fiume di Lava, con l'accompagnamento di canti liturgici. I bugbear conservano spesso le teste di nemici potenti per la cerimonia, dato che è convinzione diffusa che questo porti fortuna.

Situazione attuale: I Bugburbiani hanno rapporti relativamente buoni con Alta Goblinia, almeno secondo i parametri umanoidi (si limitano a qualche sporadica razzia reciproca, tanto per mantenersi in forma). Sono sufficientemente tolleranti nei confronti delle altre razze. Detestano di tutto cuore gli abitanti dello Gnomistan meridionale in quanto costoro affermano che la loro divinità, Ranivorus, ha imprigionato più volte Bartziluth. Gnomi e bugbear sono rivali nelle dimostrazioni di valore. Ciascuna delle due popolazioni cerca di ottenere maggior lustro dell'altra ogni volta che se ne presenta l'occasione.

Alta Goblinia

Come indica il suo nome l'Alta Goblinia è il paradiso dei goblin. La popolazione è formata, per la maggior parte, da hobgoblin, bugbear e goblin. Questa nazione si trova a sud di Glantri e si estende fino alle rive dello Streel.

Attualmente, è governata con pugno di ferro dalla Regina Yazar, anche se si mormora che il suo consorte, Re Doth, stia complottando per sottrarle il potere. Entrambi appartengono all'orda dei Cavalieri dei lupi.

Goblinia Superiore

Superficie: 5.000 km quadrati

Popolazione: 1.430 DV di umanoidi

La Goblinia Superiore occupa una distesa di ripide colline che si innalzano rapidamente, mutando in alte montagne. La vegetazione è assai rada, tranne che ai piedi di esse, dove l'acqua tende ad accumularsi in rigagnoli fangosi. Qui, rari alberi e cespugli offrono la cornice ideale per le imboscate tese dai goblin. Sulle montagne, spesso coperte di neve durante l'inverno, crescono piante sempre verdi. I goblin hanno edificato Akrass, un'impressionante fortezza alle pendici del picco montano più alto, a guardia di uno stretto passo. Tale passo conduce all'Altopiano di Zyrd. Akrass stessa dà accesso alla Goblinia Inferiore.

Zyrd si estende a ovest di Akrass. Si tratta di un'area pianeggiante nella quale si trovava la Rocca di Oenmar. Ora è una vasta foresta di alberi pietrificati e costituisce un tabù: solo gli sciamani possono accedervi.

Si dice che quest'area sia infestata dagli spiriti.

Goblinia Inferiore

Superficie: 2.000 km quadrati

Popolazione: 1.350 DV di umanoidi

Questa tribù occupa uno dei più piccoli complessi di caverne delle Terre Brulle. Si trova 400 metri sotto la superficie. Il fiume Bugbur vi entra da ovest (Cfr. *Bugburbia*) e ne esce attraverso un sifone 45 km a sud. Enormi funghi crescono lungo le sue sponde, dando alimento alla popolazione.

A est del fiume Bugbur, dune di sabbia nera scendono fino al Fiume di Lava. La parte inferiore della Fortezza Akkar termina a nord di esse. Si tratta dell'accesso principale alla superficie, una lunga salita composta da una moltitudine di gradini.

La Regina Yazar ha costruito un cancello nella parte settentrionale delle proprie terre per proteggerle dalle razzie degli hobgoblin. In zona si trova l'accampamento Pootz.

Gli abitanti della Goblinia Inferiore usano cacciare lumache giganti, molto diffuse in quest'area. Dopo averle catturate, le macellano immediatamente e riempiono i loro sacchi di sale di enormi bistecche di lumaca. Parte delle riserve di bistecche vengono scambiate con i gruppi di cacciatori di Bugburbia e Hobgoblandia. Vengono utilizzati maiali selvatici per la ricerca delle uova delle lumache giganti. Si tratta di una prelibatezza che viene di norma riservata a capi e visitatori importanti.

Orde combattenti: La Regina Yazar mantiene un esercito composto da 14 orde. I goblin montano terribili lupi. Sovente, ogni orda è comandata da un capo goblin (Goblin 20), affiancato da otto luogotenenti (umanoidi di livello 8).

Cavalieri dei lupi: A Akrass, Classe delle Truppe Media, VB 80; 80 goblin su lupi armati da archi e lance, 20 bugbear con mazze, 25 hobgoblin con spade, 10 orchi con armi lunghe (4 punti in Orcwars), una macchina da guerra.

Guardie (4): Tre all'accampamento Pootz, una a Northgate, Classe delle Truppe Modesta, VB 65; 50 goblin su lupi con archi e lance, 35 hobgoblin con spade, 10 orchi con clave (3 punti in Orcwars).

Devastatori (5): Lungo la rotta commerciale nella Goblinia Superiore, Classe delle Truppe Debole, VB 55; 55 goblin su lupi con lance, 25 hobgoblin con spade (2 punti in Orcwars).

Riserva (4): A Akrass, Classe delle Truppe Debole, VB 45; 65 goblin a piedi con spade, 20 hobgoblin con spade (1 punto in Orcwars). Due orde pattugliano il fiume Bugbur.

Fede: Gli abitanti dell'Alta Goblinia si considerano discendenti del Grande Wogar: fu lui a condurli nelle Terre Brulle. Wogar è il patrono di Predatori e Mostri nel pantheon degli umanoidi. Il suo simbolo è la testa di un lupo. Sono tollerati anche gli altri culti, tranne quello di Colui che Riluce.

Negli anni della giovinezza, ogni seguace deve allevare un lupo nato durante la stessa luna, del quale viene considerato responsabile. Se il lupo muore a causa della neglettitudine del suo custode, questo diviene immediatamente un paria (Cfr. *Condizione tribale*). Se il lupo muore in combattimento, è uso comune che il suo custode ne mangi il cuore per guadagnarne la forza. La Cerimonia del Cuore ha luogo all'interno del tempio.

Situazione attuale: Gli abitanti dell'Alta Goblinia hanno relazioni relativamente pacifiche con i bugbear (Cfr. *Bugburbia* per dettagli). Le relazioni con Hobgoblandia sono piuttosto tese a causa della naturale aggressività degli hobgoblin. Fino a questo momento è rimasta in vigore una fragile tregua che ha causato la costruzione di Northgate. I goblin hanno un atteggiamento complessivamente neutrale nei riguardi delle altre popolazioni, eccezion fatta per i coboldi, che giudicano bestiole ineducate, se non decisamente volgari. Odiano anche Re Thar, ma ne accettano l'autorità dato che non esiste un'alternativa migliore.

Hobgoblandia

Questa tribù abita lungo i confini nord orientali delle Terre Brulle, vicino a Ethengar. Hobgoblin, orchetti gialli, goblin (in genere del tipo *Goblinus Orientalis*) e alcuni orchi popolano quest'area. Hanno tutti una pelle di colore arancio chiaro e portano copricapo e abiti di stile



ethengariano. Alcuni troll vivono nella parte orientale di Hobgoblandia.

Queste aggressive orde di guerrieri sono sotto il comando di Hutai-Khan, il capo della tribù. Costui appartiene all'orda dei Cavalieri della notte, che di solito resta di stanza presso la sua fortezza, Ul'Guzud.

Hobgoblandia Superiore

Superficie: 3.000 km quadrati

Popolazione: 1.420 DV di umanoidi

Questa regione è divisa in due aree, un altopiano erboso a ovest, detto Trono di Akkila, e un'area paludosa alla congiunzione dei fiumi Dol Anur e Streel. Le orde più deboli sopravvivono nelle paludi, mentre quelle più potenti occupano l'altopiano e le balze che dominano il fiume Streel. La maggior parte delle vie d'accesso alla Hobgoblandia Inferiore si trova in caverne e nei declivi meridionali dell'altopiano.

Hobgoblandia Inferiore

Superficie: 2.300 km quadrati

Popolazione: 1.000 DV di umanoidi

L'Hobgoblandia Inferiore è piuttosto povera. Nel complesso di caverne la vegetazione è assai ridotta, tranne che nella zona circostante il Lago degli Orchetti Gialli, ove si trova una grande spiaggia in cui gli abitanti di Hobgoblandia utilizzano latte di funghi per distillare la loro bevanda tradizionale, l'*arkhi*. È questo il motivo per cui quest'area è considerata un piacevole luogo di lavoro.

Un ripido declivio conduce alla Alta Goblinia a ovest. Altri due tunnel conducono a sud, uno verso Orchettigiallia, l'altro al fiume di lava, 50 metri al di sopra del livello della lava. Hutai-Khan ha costruito la propria fortezza, Ul'Guzud, in fondo alla base di un'enorme colonna di pietra. Si tratta di un grande forte aperto costruito con tronchi pietrificati di funghi giganti.

Per fronteggiare l'eventualità di un attacco da Alta Goblinia o Orchettigiallia, Hutai-Khan ha disposto alcune delle sue orde all'accampamento Ozomo a ovest e all'accampamento Argul a sud. Schiavi catturati in superficie raccolgono oro e gemme nelle sue miniere e trasportano acqua e terra a

ovest, dove il terreno è costituito da nuda roccia. Questo sforzo colossale non ha avuto sino ad ora alcun esito positivo, dato che i tentativi di creare piantagioni di funghi sono falliti. In ogni caso, gli schiavi trovano ottimo impiego come fertilizzanti, o, nei momenti più duri, come cibo.

Gran parte del cibo viene procurata dai gruppi di cacciatori che catturano topi giganti e orsi delle caverne. Gli abitanti di Hobgoblandia hanno sviluppato una peculiare tecnica di pesca che consiste nel lanciare reti nel Lago degli Orchetti Gialli, da cui traggono pesci e mostri consimili. Quando la preda è troppo grande per poter essere issata nella rete, le lanciano una serie di arpioni usando delle baliste. Questa popolazione ha qualche rapporto commerciale con gli Orchetti Gialli, tra una guerra e l'altra, e con Alta Goblinia. Il loro metodo di commercio preferito consiste nel travolgere i cancelli, saccheggiarne le terre e, se capita, scambiare qualcosa.

Orde combattenti: Hutai-Khan comanda un esercito composto da otto orde. Le orde

di solito sono comandate da un capo hobgoblin (Hobgoblin 18), affiancato da sei luogotenenti (umanoidi di livello 6).

Cavalieri della notte: A Ul'Guzud, Classe delle Truppe Media, VB 95; 75 hobgoblin con archi e scimitarre, 20 orchetti gialli con lance, 25 goblin con accette, 10 orchetti con armi lunghe (5 punti in Orcwars), una macchina da guerra.

Devastatori(4): A nord della rotta commerciale nella Hobgoblandia Superiore, Classe delle Truppe Media, VB 80; 60 hobgoblin con asce da battaglia, 30 orchetti gialli con lance, 40 cavalieri goblin con fionde e pugnali (4 punti in Orcwars).

Distillatori (3): Una per accampamento e una sulle rive del lago, Classe delle Truppe Modesta, VB 65; 55 hobgoblin con spade, 25 orchetti gialli, 30 goblin con reti e clave (3 punti in Orcwars).

Fede: La maggior parte degli abitanti di Hobgoblandia venera Yagrai, Colui-Che-Sempre-Risorge. Yagrai è il patrono di tutto ciò che è morto o prossimo alla morte. Il suo simbolo è costituito da un teschio nero.

Ogni volta che un seguace di Yagrai cade svenuto nel corso di un combattimento e torna quindi in sé, deve portare sul petto il segno del favore ricevuto. Tale segno consiste in una cicatrice lasciata da una lama o da un metallo incandescente. Sono inoltre necessari canti e danze rituali. Un gran numero di cicatrici eleva lo status di un adepto nella comunità dei seguaci. Ogni segno causa la perdita di un punto ferita.

Situazione attuale: Gli abitanti di Hobgoblandia sono, di solito, devoti al loro Khan. Si considerano valorosi guerrieri che disprezzano i deboli. Tra loro ed i vicini occidentali (Cfr. *Alta Goblinia* per dettagli) esiste una fragile tregua. Un mese sì e uno no, dichiarano guerra a Orchettigiallia e vi effettuano incursioni e razzie, quindi gli orchetti gialli fanno lo stesso, fino a che entrambe le popolazioni sono stufe di scambiarsi simili cortesie e si danno al saccheggio di carovane e alla cattura di schiavi per riprendersi. Hobgoblandia è neutrale nei confronti di tutte le tribù non confinanti, esclusi gli orchetti di Re Thar. "Noi li otiamo perché zono tall'altra parte delle Terre

Tezolate e non li possiamo massacrare; e allora perché komantano loro?", sono state le parole di Hutai-Khan.

Kol

Chiamata anche la Repubblica, Kol si trova nella parte centro meridionale delle Terre Brulle. La popolazione è costituita principalmente da coboldi, orchetti e gnoll, anche se tutti coloro che non sono coboldi sono considerati *cittadini un po' meno uguali*.

L'Alto Doge di Kol, al secolo Constantinus Diocletius, riveste la carica di Giudice supremo, *Colui-Che-Giudica-Tutte-Le-Questioni-Dello-Stato (E-Qualsiasi-Altra-Cosa-Gli-Passi-Per-La-Testa)*; in sostanza, è il boss. L'Alto Doge si serve dell'ausilio di un Primo Ministro, il Cittadino-Generale Zar, e della sua combriccola di militari, i contadini-soldati. I cittadini di Kol amano scimmiettare l'Impero di Thyatis, anche se non hanno capito quale sia la differenza sostanziale fra una *repubblica* e un'*autocrazia imperiale*.

Kol Superiore

Superficie: 4.200 km quadrati

Popolazione: 2.070 DV di umanoidi

Kol copre una delle aree più vaste delle Terre Brulle. Metà dei cittadini di Kol Superiore risiede sulle colline boschive nella parte settentrionale della Repubblica. La parte restante è sparsa nel terreno accidentato che costituisce circa la metà della nazione, concentrandosi in modo particolare lungo le rive del fiume Streel. La sottile linea di colline che affianca il confine esterno è deserta, dato che è troppo vicina a Alfheim per i gusti dei coboldi.

Le colline sono coperte di rovi. In questi territori sono diffusi geyser e fosse. I cittadini soddisfano gran parte dei loro bisogni grazie ai maiali che popolano le foreste. Queste foreste sono difficili da invadere a causa della gran quantità di rovi e trappole e delle imboscate che vi vengono tese.

Kol Inferiore

Superficie: 4.500 km quadrati

Popolazione: 1.700 DV di umanoidi

La Repubblica occupa una delle caverne più ampie, sita a 500 metri dalla superficie.

Una caverna secondaria, chiamata Promontorio Splendente, che si estende a sud per circa 40 km. La fortezza dell'Alto Doge, Kol-Khat, è stata edificata all'interno di una stalattite della lunghezza di 60 metri che pende dalla volta, a 30 metri dal suolo.

L'unico accesso alla fortezza è costituito da un rozzo sistema di ascensori che funzionano grazie a dei contrappesi. In effetti, sostenere che questi ascensori funzionano è ottimistico, anche perché la potente Repubblica di Kol non ha ancora acquisito sufficiente dimestichezza con il concetto di freno. Nonostante questi problemi, Kol-Khat resta una formidabile fortezza che ha sempre resistito a tutti gli attacchi, tranne che alle orde di Re Thar.

La Repubblica mantiene due accampamenti, Kol-Slah a nord e Kol-Tarkee a sud. Due cancelli fortificati sono stati costruiti nei tunnel che conducono a Orchettirossia e un terzo a est di Kol-Khat, nel passaggio che conduce allo Gnollistan Meridionale. Un ponte naturale di roccia vulcanica attraversa il fiume Kol-Dahk.

Il Kol-Dahk è un fiume rosso scuro che sgorga dal Promontorio Splendente e confluisce a sud nel Fiume di Lava, creando una fitta nebbia marrone. Il fiume e le sue esalazioni sono ben noti per il fatto che causano ubriachezza.

I Cittadini di Kol si procurano da vivere nella fitta foresta di funghi che cresce lungo il Kol-Dahk. Qui raccolgono pezzi dei funghi giganti di cui si cibano. Oltre alle mostruose creature che popolano la zona, i Cittadini danno la caccia agli enormi vermi rossi che si nascondono sotto le nere dune vicine al Fiume di Lava, un compito pericoloso, il cui compenso è però cibo sufficiente per centinaia di settimane. I cacciatori indossano delle maschere per resistere alle esalazioni del Kol-Dahk. Fortunatamente, i vermi sono spesso ubriachi e hanno il sapore del Kol-Dahk, il che li rende una prelibatezza che la Repubblica non ha difficoltà a scambiare con le tribù circoscrivine.

Orde combattenti: L'Alto Doge comanda un esercito di 14 orde, anche se gli ordini vengono impartiti dal Cittadino-Generale Zar. Le orde sono comandate da un comandante-cittadino (Coboldo 25), affiancato da una dozzina di cittadini-luogotenenti (umanoidi di livello 10).

Artigli assassini: A Kol-Khat, Classe delle Truppe Modesta, VB 65; 200 coboldi con fionde e artigli d'acciaio, 50 orchi con balestre, 20 gnoll con clave (3 punti in Orcwars), una macchina da guerra.

Cittadini-Soldati (12): Sei a Kol Superiore per razziare la carovane, una ad ogni cancello e accampamento ed una al Promontorio Splendente; Classe delle Truppe Debole, VB 55; 170 coboldi con pugnali, 35 orchi con spade, 20 gnoll con clave (2 punti in Orcwars).

Cittadini-Cacciatori (1): Di pattuglia presso il Kol-Dahk o le dune nere, Classe delle Truppe Debole, VB 45; 100 coboldi con reti e pugnali, 35 orchetti portatori disarmati, 20 gnoll con pietre (1 punto in Orcwars).

Fede: I cittadini rispettabili venerano Colui-Che-Riluce, il leggendario eroe coboldo che indossa un'armatura scintillante. Si tratta del patrono della Gerarchia e della Guerra dei Coboldi. Il suo simbolo è costituito da un elmo cornuto.

Gli autentici seguaci sono riconoscibili per l'acuto senso della gerarchia che posseggono e per la loro perfetta conoscenza delle procedure militari, specialmente di quelle che sono assolutamente prive di senso. I seguaci applicano alla lettera il Codice di Condotta di Thar, rivolgendosi l'uno all'altro sulla base del grado e utilizzando i saluti appropriati al rapporto gerarchico. Ad esempio, si chiamano l'un l'altro Cittadino-Schiavo o Cittadino-Cadetto, oppure usano posporre al nome di ciascuno la sua qualifica, come -Cacciatore, -Soldato, -Sergente, -Capitano, -Generale e -Comandante. I seguaci, quando si rivolgono a un superiore, concludono ogni frase con "Signore!" (pronunciato "Zig-niore").

Situazione attuale: La Repubblica è spesa in guerra con Orchettirossia. Quando le cose cominciano a mettersi troppo male, di solito i cittadini si appellano a Re Thar perché ristabilisca la pace e i confini precedenti. Kol è saldamente alleata con Thar ed è in relazioni ragionevolmente buone con lo Gnollistan, con cui commercia cibo in cambio della pace. I Cittadini di Kol detestano gli abitanti dell'Alta Goblinia, che giudicano arroganti e indisciplinati.

Orchiburgo

Orchiburgo è stata fondata nel 1269 DI, al termine di un lungo viaggio nel Deserto di Sind. Da allora, gli orchi hanno mantenuto nella loro cultura elementi Sindiani. Orchiburgo si trova all'estremità occidentale delle Terre Brulle. Il Principe Alban, sovrano di questa tribù di orchi, appartiene all'orda degli Spezzaossa.

Orchiburgo Superiore

Superficie: 5.300 km quadrati

Popolazione: 1.930 DV di umanoidi

Questo vasto regno si estende su un terreno montuoso. L'altitudine arriva a superare, sui picchi più alti, i 3.000 metri.

Il Vesubia segna il confine orientale del territorio occupato da questa tribù. In questa zona l'altitudine scende rapidamente, creando declivi scoscesi. A Orchiburgo si sono insediate solo cinque o sei orde, che occupano principalmente le regioni montane in prossimità dei ghiacciai e le zone di transito delle carovane vicino al Vesubia.

Gli abitanti di Orchiburgo Superiore allevano yak, che utilizzano per cibarsi o per il latte. Traggono inoltre i propri mezzi di sostentamento dalla caccia e dalle razzie compiute ai danni delle carovane.

Orchiburgo Inferiore

Superficie: 5.500 km quadrati

Popolazione: 2.350 DV di umanoidi

Orchiburgo Inferiore occupa il più vasto complesso di caverne delle Terre Brulle, che si estende per più di 150 km da un estremo all'altro. Questo oblungo complesso di caverne è solcato da due fiumi, il Fiume dei troll che scorre a nord verso Trollhattan e la Fossa degli orchi, che confluisce nel lago Gum. Questo lago separa Orchettirossia da Orchiburgo. Le sue rive sono ricoperte da una melma appiccicosa e vi abbondano zone di sabbie mobili e visci di mostri.

Una densa foresta di funghi prospera sulle rive del fiume e la sua crescita è favorita dall'umidità e dalla presenza di una diramazione del Fiume di Lava al centro di Orchiburgo. Gli abitanti di Orchiburgo inferiore si cibano di enormi sanguisughe che trovano nella fanghiglia del lago Gum,

di enormi rospi e rane che popolano le foreste e di schiavi sottratti ad altre tribù o catturati in superficie. Sono considerati un piatto estremamente raffinato, e generalmente riservati ai capi, i pipistrelli giganti alla griglia.

Un vasto tunnel si estende a nord verso il Fiume di Lava e termina circa 30 metri al di sopra delle rocce fuse. Talvolta i prigionieri vi vengono gettati come sacrificio agli Immortali patroni della tribù. Il Principe Alban risiede nella sua fortezza di Rattaya. Si tratta di una struttura in pietra che gli orchi hanno edificato in cima a un enorme colonna a 50 metri dal suolo. Si accede ad essa tramite una lunga scalinata, che termina davanti ad un ingresso fortificato. Il Principe Alban ha fatto inoltre costruire un cancello fortificato qualche chilometro a nord per impedire la penetrazione dei troll. A guardia delle estremità del dominio del principe sono posti due accampamenti permanenti.

Orde combattenti: Il principe Alban comanda un esercito composto da sette orde. Le orde sono comandate da un capo orco (Orco 10), affiancato da quattro luogotenenti (umanoidi di livello 4).

Spezzaossa: A Rattaya, Classe delle Truppe Buona, VB 125; 55 orchi con armi lunghe, 45 hobgoblin con archi e lance, 15 bugbear con asce (7 punti in Orcwars), una macchina da guerra.

Massacratroll: A Trollgate; Classe delle Truppe Media, VB 95; 40 orchi con asce da battaglia, 60 goblin con fionde e lance (5 punti in Orcwars).

Guardie (3): Una per accampamento, la terza di pattuglia nelle foreste o a caccia di sanguisughe, Classe delle Truppe Media, VB 80; 40 orchi con reti e clave, 45 goblin con asce, 25 bugbear con ganci e arpioni (4 punti in Orcwars).

Devastatori (2): A Orchiburgo Superiore, vicino alla rotta commerciale, Classe delle Truppe Modesta, VB 65; 40 orchi con armi lunghe, 45 goblin con archi e pugnali, 20 hobgoblin con asce da battaglia (3 punti in Orcwars).

Fede: Gli abitanti di Orchiburgo venerano l'Immortale Jammudaru, patrono del Terrore e degli Incubi. Il suo simbolo è costitu-

ito da un pentolone che ribolle. Sono tollerate tutte le altre fedi, senza eccezioni.

Ad ogni luna, i seguaci assumono il muschio sacro che cresce nelle regioni centrali. Inzuppato nel sangue fresco di un nemico, questo muschio provoca sogni relativi al patrono Immortale. I seguaci sono assolutamente indifesi per tutta la durata del sogno, ovvero per 1d12 ore.

Situazione attuale: Orchettirossia di norma si astiene dall'effettuare incursioni nel territorio di Orchiburgo, temendo di scatenare una guerra. Il confine fra i territori delle due tribù è dunque tranquillo. La via di transito per Trollhattan è invece scrupolosamente protetta, dato il feroce odio che gli abitanti di Orchiburgo nutrono per i troll. Anche per gli orchi più ragionevoli e moderati, i troll sono vicini a dir poco sgraditi, troppo stupidi perché sia possibile raggiungere un qualche accordo con loro e troppo rapaci per essere ignorati. Per il resto, Orchiburgo è tollerante nei confronti delle altre tribù, specialmente di quelle più saporite, ovvero i coboldi.

Orcus Rex

La potente tribù di Orcus Rex occupa l'area nord occidentale delle Terre Brulle, lungo il confine con Gланtri. Il territorio si estende fino al Vesubia. I nativi sono sottoposti all'autorità di Re Thar, che è sia il capo della tribù che il Re delle Dieci Tribù. Re Thar appartiene all'orda degli Schiantateste.

Orcus Rex Superiore

Superficie: 4.400 km quadrati

Popolazione: 1.740 DV di umanoidi

Orcus Rex è forse il territorio al quale meglio si adatta l'appellativo di Terre Brulle. Il territorio superiore è costituito da una serie di picchi, strette valli, invalicabili dirupi e altipiani polverosi. Le vette più alte raggiungono i 1.000 metri di altezza. Orcus Rex e Orchiburgo sono separate da un ghiacciaio permanente noto come Valle di Khyr. La fortezza rexiana, Udhgar, sorge ai piedi delle montagne, in cima a un picco alto 150 metri. Si tratta dell'ingresso principale a Orcus Rex Inferiore. Gli abitanti si procurano da vivere dando la caccia ai mostri locali e allevando capre sulle montagne.

Orcus Rex Inferiore

Superficie: 2.600 km quadrati

Popolazione: 1.200 DV di umanoidi

Orcus Rex Inferiore è situata a 350 metri dalla superficie. Questo vasto complesso di caverne, di forma circolare, si apre a nord su una spiaggia sabbiosa della lunghezza di 25 km che affianca il Fiume di Lava. Altri due passaggi collegano questo territorio a Trollhattan e al suo lago. Vicino all'acqua prospera una fitta giungla. Thar ha edificato un cancello fortificato per frenare gli eccessivi appetiti dei troll di Trollhattan. Di guardia ad entrambi i passaggi è posto l'accampamento Sodhor. Nella parte occidentale del territorio di Orcus Rex inferiore si trova un piccolo lago che permette una rigogliosa crescita dei funghi.

Re Thar risiede nel proprio palazzo a Udhgar, una grande fortezza posta a metà strada tra il lago e il Fiume di Lava. Il palazzo non ha nulla in comune con quelli abitati dai regnanti umani, ma trae questo nome dai numerosi tesori che contiene e dai trofei chene adornano i muri.

Gli abitanti di Orcus Rex Inferiore addestano cani da guerra per il proprio esercito e per la caccia ai mostri, che costituisce la principale risorsa alimentare. Parte del cibo proviene dal lago e dalle due foreste di funghi. Una specialità rexiana sono gli uccelli stigei, che vengono nutriti con prigionieri e schiavi. Cucinati con spezie, gli uccelli stigei ripieni sono un piatto estremamente ricercato. Gli stessi troll sono disposti a pagare a caro prezzo tale prelibatezza, e ve ne sono alcuni che, pur di gustarla, sono disposti a offrirsi come schiavi. Questo particolare commercio si svolge esclusivamente a bordo di zattere da guerra sul Lago Troll.

Orde combattenti: Re Thar mantiene, oltre alle sue nove orde, una temibile legione. La "Legione di Thar" è formata da soldati reclutati in altre tribù, paria, prigionieri, schiavi, banditi, mostri e qualsiasi altro essere appartenente alla peggior feccia del Mondo Conosciuto. La Legione ha la propria base a Sodhor, un accampamento adatto a preparare e indottrinare anche la più riluttante marmaglia secondo le norme del Codice di Condotta di Thar. I comandanti della Legione sono famosi guerrieri Schiantateste. Le altre tribù riforniscono

ogni mese la Legione, come parte del tributo dovuto a Thar. Se tali rifornimenti non risultano sufficienti, i legionari suppliscono con spedizioni contro insediamenti o carovane di Gланtri o Darokin.

Capi orchetti (Orchetti 20) comandano la legione e le orde rexiane, coadiuvati da otto luogotenenti ciascuno (qualunque razza o classe, con livello minimo 10).

Schiantateste: A Udhgar, Classe delle Truppe Media, VB 95; 95 orchetti con balestre e spade, 40 coboldi con fionde e pugnali, 25 gnoll con armi lunghe (5 punti in Orcwars), una macchina da guerra.

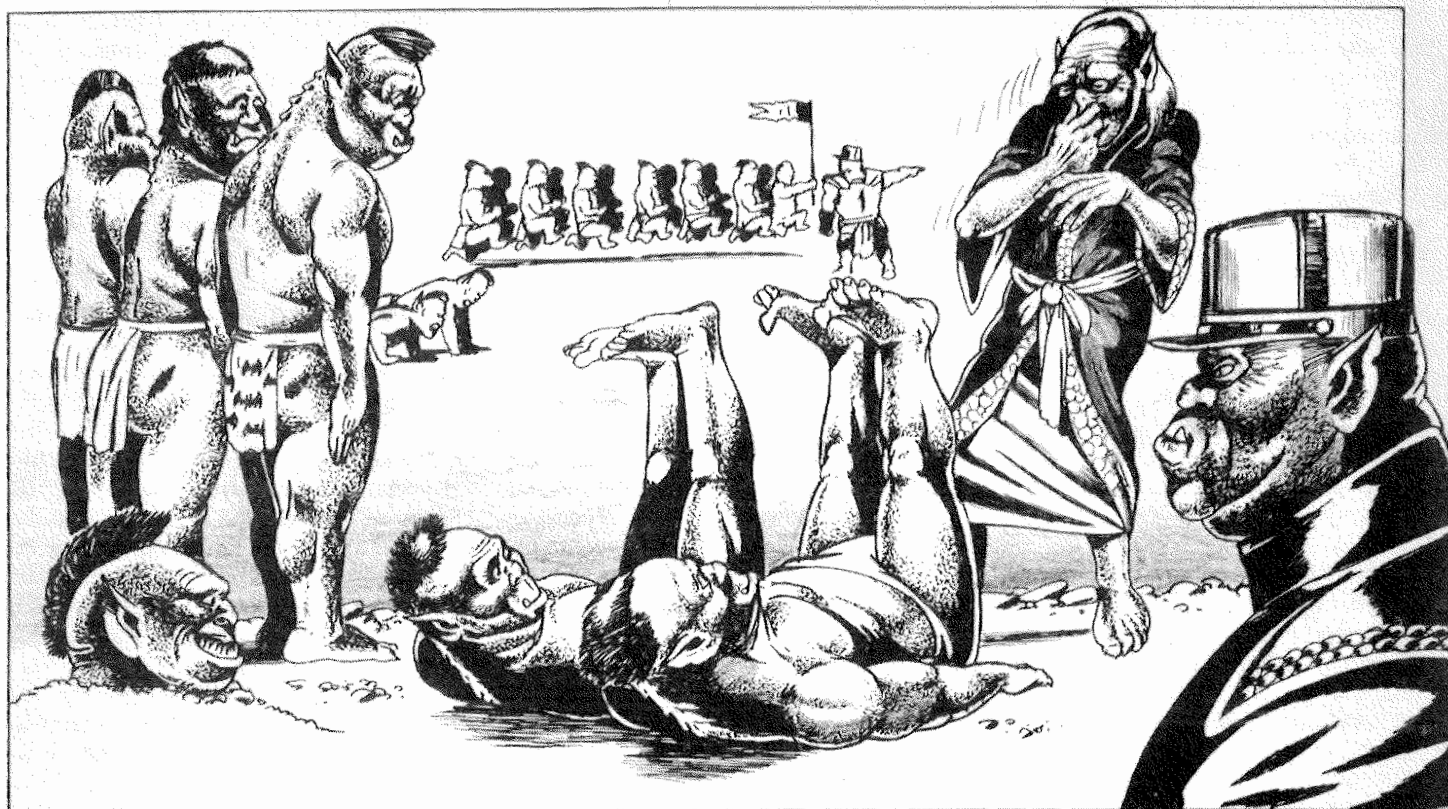
Legione di Thar: All'accampamento Sodhor; Classe delle Truppe Elite, VB 150; 75 orchetti con balestre e asce, 25 orchetti rossi volanti con bolas e lance, 50 coboldi con fionde e pugnali, 35 cavalieri goblin con lance, 30 hobgoblin con archi, 25 gnoll con lance e spade, 20 bugbear con mazze ferrate, 15 orchi con armi lunghe, 15 troll con clave, 25 cani da guerra, 20 uomini lucertola, 10 giganti delle colline, 40 banditi e mercenari umani, una macchina da guerra (questa unità non viene utilizzata in Orcwars; negli altri casi va trattata come un segnalino da 10 punti).

Pattuglia di orchetti della caverna (3): Incaricata del pattugliamento delle foreste e del mantenimento dell'ordine tra le orde rexiane e la Legione, Classe delle Truppe Media, VB 80; 60 orchetti con spade, 50 coboldi con reti e clave, 30 gnoll con lance e spade (4 punti in Orcwars), una macchina da guerra.

Devastatori Rexiani(7): Sei a Orcus Rex Superiore, una al cancello, Classe delle Truppe Modesta, VB 65; 55 orchetti con spade, 30 coboldi con fionde, 15 gnoll con lance (3 punti in Orcwars).

Fede: I Rexiani venerano Karaash, patrono della Guerra e della Distruzione. Karaash utilizzava una spada istoriata con simboli malvagi, che è ora il suo simbolo, per combattere i nemici. Secondo la leggenda, le ferite inflitte da questa spada non potevano essere curate. Sono tollerati tutti i culti, eccetto quello di Yagrai.

Ogni volta che un seguace sconfigge un nemico, deve incidere una tacca sulla propria spada: quanto maggiori sono le dimen-



sioni della vittima, tanto più grande deve essere la tacca. Quando una lama è ricoperta di tacche, deve essere *benedetta* dallo sciamano all'interno del tempio, quale segno del potere che essa possiede. Chiunque non sia un seguace avrà un malus di -2 sul tiro per colpire quando utilizza una tale arma a causa della particolarità della lama.

Situazione attuale: Thar è il re di tutte le tribù che occupano le Terre Brulle. I Rexiani non hanno confini con nessuna delle aree inferiori, tranne quella occupata dai troll. Talora, giovani troll superano i confini di Trollhattan in cerca di divertimento e di cibo diverso dal consueto. In questi casi, si verificano battaglie anche molto sanguinose, ma non ha mai luogo una guerra formale. I prigionieri vengono quindi inseriti nella Legione. I Rexiani disprezzano gli hobgoblin in quanto discendenti diretti di Akkila-Khan il Traditore (Cfr. *Storia*).

Orchettirossia

Gli orchetti rossi occupano la zona compre-

sa tra i fiumi Vesubia e Streel, a sud di Alta Goblinia e Bugburbia. Il Tarro Supremo, un giovane valoroso che appartiene all'orda degli Squarciagole, è il capo degli orchetti rossi. Gli abitanti di Orchettirossia assomigliano ai clan di Atruaghin in quanto portano piume in testa e combattono con frecce e asce.

Orchettirossia Superiore

Superficie: 4.100 km quadrati

Popolazione: 1.200 DV di umanoidi

I fiumi che segnano i confini orientale e occidentale scorrono verso sud in una sottile striscia di terra. Cespugli e piccole macchie di vegetazione che crescono qua e là forniscono nascondigli perfetti per le imboscate che vengono tese alle carovane che transitano nella zona. Un altopiano deserto posto tra due catene montuose occupa la parte centrale di Orchettirossia. È questo il luogo in cui gli orchetti rossi compiono i sacrifici rituali, in una cornice caratterizzata dalla presenza di grandi colonne di pietra che sorreggono enormi pietre piatte. Spes-

so le orde stabiliscono il proprio accampamento in cima a queste colonne.

La fortezza del Tarro Supremo, la Caverna Sacra, si apre nella catena montuosa meridionale. Si tratta dell'accesso principale a Orchettirossia Inferiore.

Orchettirossia Inferiore

Superficie: 4.500 km quadrati

Popolazione: 1.300 DV di umanoidi

Questo vasto complesso di caverne si apre a nord sul Fiume di Lava, 30 metri sopra il magma. Due passaggi lungo il confine occidentale conducono a Kol e sono entrambi bloccati da fortezze dei coboldi. Il lago Gum, nel quale confluisce il Fiume degli Orchetti, separa l'Orchettirossia occidentale da Orchiburgo. Il Tarro Supremo mantiene tre accampamenti di guardia ai passaggi che conducono ai territori delle altre tribù. Pianure fangose circondano il lago Gum e una fitta e umida foresta di funghi, che cresce sulle sponde del Fiume degli Orchetti, fornisce la maggior parte del cibo agli abitanti di Orchettirossia Inferiore.

Le orde danno la caccia a una particolare specie di uccelli delle caverne, simili agli pterodattili, che chiamano skinner. Gli orchetti, nutrendosi delle uova di questi uccelli, impediscono che questi uccelli si diffondano in misura eccessiva all'interno delle caverne. Inoltre, gli esemplari più grandi vengono utilizzati come cavalcature. La Caverna Sacra si apre a 50 metri dal suolo, a metà di un pendio. Vi è posta una piattaforma che viene utilizzata per il decollo e l'atterraggio degli orchetti che montano gli skinner. Un pozzo verticale conduce alla superficie delle Terre Brulle, 400 metri più in alto, dove gli skinner possono giungere purché il loro cavaliere non sia armato in modo pesante.

Orde combattenti: Il Tarro Supremo comanda 11 orde di valorosi. Un capo orchetto di alto livello (Orchetto 18) e otto luogotenenti (umanoidi di livello 8) comandano ogni orda.

Lame Lucenti: Nella Caverna Sacra, Classe delle Truppe Media, VB 80; 75 orchetti con archi e asce, 25 orchetti volanti con lance e reti, 30 goblin con asce, 15 gnoll con armi lunghe (4 punti in Orcwars).

Guerrieri delle caverne (6): Una per accampamento, due alla Caverna Sacra e una di pattuglia nelle foreste; Classe delle Truppe Modesta, VB 65; 60 orchetti con archi e asce, 15 orchetti volanti con bolas, 40 goblin con clave e reti (3 punti in Orcwars).

Esploratori di Corunglain (4): Lungo la strada per Corunglain e le rotte commerciali, Classe delle Truppe Modesta, VB 55; 55 orchetti con archi e lance, 40 goblin con asce e bolas (2 punti in Orcwars).

Fede: In questa tribù sono ammessi tutti i culti, tranne quello di Jammudaru e i rituali dei troll. L'antico culto di Atruaghin, un tempo diffuso nella regione, è stato soppiantato dalle religioni delle altre razze in seguito alle numerose invasioni avvenute dopo la morte di Bisonte Seduto. Il culto attualmente più comune è quello di Wogar.

Situazione attuale: Dopo l'assassinio di Bisonte Seduto, nel 527 DI, le tribù si contesero il controllo delle Terre Brulle. Il

loro obiettivo primario era la sconfitta dei pretendenti di Orchettirossia, il che condusse a numerose invasioni e a un lungo periodo di occupazione da parte di Alta Goblinia. Orchettirossia fu liberata solo dopo che Re Thar ebbe ottenuto il potere.

Gli abitanti di Orchettirossia rispettano Thar e ne accettano l'autorità, così come la cultura e l'esperienza dei goblin. Odiano invece troll e orchi, di cui disprezzano profondamente i costumi. I coboldi sono trattati con distacco, ma non si può dire che siano disprezzati. Gli orchetti rossi amano legare coboldi coperti di miele nelle vicinanze di colonie di formiche rosse; questo tipico trattamento tribale viene esteso con piacere a tutti i prigionieri. Il loro stufato di formiche è rinomato per il gusto dolce e per le virtù nutritive.

Gnollistan Meridionale

I territori occupati dalle tribù di gnoll sono dislocati principalmente su un vasto altopiano a est del fiume Streel, presso il confine con Darokin. Il capo di questa tribù è il Pascià Nizam, uno gnoll di cui sono noti valore e ardimento. Il Pascià Nizam appartiene all'orda delle Lune Nere. Gli gnollistani, oltre ai tradizionali costumi gnoll, hanno conservato alcune abitudini tipiche della popolazione di Ylaruam.

Gnollistan Superiore

Superficie: 4.900 km quadrati

Popolazione: 1.450 DV di umanoidi

A partire dal 500 PI, gnoll dell'orda delle Lune Nere provenienti dalla Nithia popolarono quella zona delle Terre Brulle che ora è nota come Gnollistan Meridionale. Quest'area offriva condizioni climatiche molto simili a quelle alle quali gli gnoll erano abituati, e la maggior parte di essi vi risiede tuttora. Si tratta di un deserto roccioso arso dal sole nel quale le temperature raggiungono facilmente, di giorno, i 40 gradi. Nonostante il suo aspetto ostile, il questo territorio esistono numerosi pozzi. Vicino ad essi gli Gnollistani stabiliscono i loro insediamenti, allevando cammelli e capre.

Lo Gnollistan Meridionale si estende a sud lungo il fiume Streel. Vari ingressi allo Gnollistan Inferiore si trovano nei picchi isolati che punteggiano l'altopiano.

Gnollistan Inferiore

Superficie: 4.000 km quadrati

Popolazione: 1.400 DV di umanoidi

Questo complesso di caverne è posto a 250 metri dalla superficie ed è collegato con Orchettigiallia a nord e con Kol a sud. Entrambi i passaggi sono protetti da cancelli fortificati. Lo Gnollistan Inferiore è posto esattamente al di sopra della caverna principale del Fiume di Lava, il che ne fa un'area estremamente calda e ricca di vapore.

La caverna più settentrionale è una grande foresta di colonne e stalattiti di quarzo. A sud vi è un'interminabile serie di dune di sabbia vulcanica che giungono fino al cancello di Kol. Si tratta di un deserto insidioso per la presenza di pozzi di catrame resi quasi invisibili dallo strato di sabbia che li ricopre. Un altro pericolo è costituito da un enorme inghiottitoio, che può trascinare nel sottostante Fiume di Lava intere pattuglie.

L'Ashuma sgorga da una sorgente vicina alla volta della caverna, e forma una rumorosa cascata. Il fiume attraversa lo Gnollistan Inferiore prima di scomparire in una grande voragine. Le sponde dell'Ashuma sono ben note per la presenza di mostri e di sabbie mobili. A nord di questo fiume prospera una vasta oasi, i cui enormi funghi sono la principale fonte di cibo della tribù. Inoltre, gli gnoll danno la caccia al protoplasma nero, che si nasconde nelle dune di sabbia. Queste creature, ben fritte e immerse nel miele, costituiscono una specialità nazionale, esportata anche a Kol e Orchettigiallia.

Il Pascià Nizam risiede nella propria fortezza, El'Krak, posta nella parte orientale della caverna. Si tratta di una grande torre naturale che si eleva sulle sabbie nere. Nizam mantiene un accampamento, Bir-Razud, essenzialmente al fine di identificare la posizione dell'inghiottitoio gigante.

Orde combattenti: Nizam comanda un esercito forte di 7 orde. Un capo di alto livello (Gnoll 18) di solito comanda ogni orda con l'ausilio di sette luogotenenti (umanoidi di livello 8).

Lune Nere: A El'Krak, Classe delle Truppe Buona, VB 110; 60 gnoll con spade e lance, 40 orchetti volanti con balestre, 40 coboldi con fionde e pugnali, 15 troll con clave (6 punti in Orcwars).

Guardie del Deserto: A Bir-Razud; Classe delle Truppe Media, VB 95; 50 gnoll con spade, 35 orchetti con asce da battaglia, 15 troll con clave (5 punti in Orcwars).

Razziatori del Deserto (4): Due lungo il fiume Streel e una per cancello, Classe delle Truppe Media, VB 80; 50 gnoll con lance, 25 orchetti con balestre, 25 coboldi con asce (4 punti in Orcwars).

Cacciatori delle Oasi (4): Nell'oasi, Classe delle Truppe Modesta, VB 65; 45 gnoll con lance, 40 coboldi con reti e clave, 15 troll con arpioni e ganci (3 punti in Orcwars).

Fede: Fin dal tempo della migrazione dalla Nithia, i membri dell'orda delle Lune Nere si sono separati, stabilendosi a Soderfjord e nello Gnollistan Meridionale. Anni più tardi, sciamani di Soderfjord hanno introdotto il culto di Ranivorus. Si tratta del patrono dell'Influenza sul Debole. Il suo simbolo è una testa dalla cui bocca escono serpenti.

I seguaci sono spesso bugiardi patologici, paranoici o maniaci affetti da scissione della personalità o da altri disordini mentali. Amano portare serpenti fra i propri effetti personali, di norma animaletti inoffensivi. I serpenti sono considerati gli animali favoriti da Ranivorus.

Situazione attuale: Lo Gnollistan Meridionale mantiene la pace con i vicini grazie ai cancelli fortificati. Gli gnoll, tuttavia, incontrano maggiori difficoltà con hobgoblin e goblin. Lo Gnollistan Superiore è stato invaso più volte a dispetto delle alleanze. Il Pascià Nizam è infine riuscito a sconfiggere gli invasori e, se non fosse stato per l'intervento di Bugburbia, avrebbe catturato sia Re Doth che la Regina Yazar. Il Capo Ohr'r catturò Nizam per rilasciarlo solo al termine della guerra, dopo essere stato a sua volta sconfitto da Re Thar. Da allora, li gnoll nutrono un odio feroce nei confronti dei bugbear.

Trollhattan

Il paradiso dei troll è situato nell'area peggiore delle Terre Brulle. Si tratta di una regione paludosa in cui crescono povere e malsane foreste a ovest del fiume Vesubia, tra Orcus Rex e Orchiburgo. Haa'k Hordar, la sovrana, è uno dei troll più gretti, disgu-

stosi e famelici. Appartiene all'orda degli Squarciagole.

Trollhattan Superiore

Superficie: 2.900 km quadrati

Popolazione: 1.260 DV di umanoidi, principalmente troll

Questa regione, costituita da una vasta depressione, è completamente circondata da un anello di montagne molto alte che la rendono di difficile accesso. L'acqua del fiume Vesubia scorre all'interno di tunnel sotto le montagne e ne fuoriesce all'interno di Trollhattan, contribuendo a formare la nebbia permanente che rende impossibile osservare questa regione dall'alto. L'area paludosa sottostante è perennemente al buio. Vi sopravvivono più di 200 troll, che si nutrono dei vari orrori che si trovano nella palude. Alcune caverne fangose conducono dalla depressione alle montagne e proseguono fino alle rotte commerciali, a Orcus Rex, Orchiburgo e a Trollhattan Inferiore.

Trollhattan Inferiore

Superficie: 3.100 km quadrati

Popolazione: 1.450 DV di umanoidi

Quest'area è almeno sgradevole almeno quanto Trollhattan Superiore. Grandi quantità d'acqua e fango penetrano dalla regione soprastante, provocando in queste terre una pioggia pressoché ininterrotta. La principale caratteristica morfologica di Trollhattan Inferiore è costituita da un grande lago al cui centro è situata un'isola. In essa risiede il capo dei troll, Haa'k Hordar, e i suoi Squarciagole.

Sul Fiume di Lava si apre una spiaggia della lunghezza di 50 km. Si tratta di un luogo tremendo, in cui la temperatura è estremamente alta, con forti emissioni di vapori di zolfo, geyser, sabbie mobili e fanghi ribollenti: il luogo ideale per i giochi dei piccoli troll. I simpatici cuccioletti si tengono però lontani dalla lava, dato che il contatto con essa è doloroso e produce ustioni non facili da curare.

La parte restante delle popolazioni occupa le paludi che circondano il lago Troll, una incredibile giungla di funghi semi intelligenti capaci di catturare piccole prede nelle fangose acque circostanti. Questa foresta vivente tenta di mordere qualsiasi

cosa commestibile che capiti a tiro di mandibole, mentre gli appiccicosi tentacoli trascinano gambe e braccia verso fiori putridi e nauseabondi. Nell'intera foresta si sente costantemente succhiare e masticare e si distinguono con chiarezza i suoni prodotti dalla rumorosa digestione dei funghi. Un qualunque mostro normale non durerebbe molto in questo luogo spaventoso, ma i troll non si rendono conto del pericolo: si limitano a mangiarlo.

Haa'k Hordar non si è preoccupato di creare accampamenti o fortezze, dato che non vi è umanoide abbastanza folle da decidere di invadere i suoi territori. E se mai qualcuno dovesse imbarcarsi in una simile impresa ciò non porterebbe ai troll altro che gustoso cibo. Haa'k governa dalla sua isola nel lago Troll, seduta sul suo trono semi vivente di muschi e funghi, e passa la maggior parte del suo tempo mangiando tutto ciò che le portano i suoi sudditi, ossia qualsiasi cosa, come pietre, tesori, schiavi, mostri e tutto ciò che la infastidisce.

Orde combattenti: Haa'k Hordar riesce a rendere docili ai propri ordini cinque orde di troll promettendo loro cibo e divertimento. Le orde di troll sono sempre comandate da capi troll affiancati da quattro o cinque luogotenenti. Vi è anche qualche umanoide abbastanza sconsiderato da comandare clan etnici di troll senza una scorta ben nutrita.

Squarciagole: Sull'isola del lago Troll, Classe delle Truppe Eccellente (la stupidità dà coraggio), VB 145; 75 troll con clave, asce di pietra e tentacoli di funghi viventi usati come lazo (8 punti in Orcwars).

Altre orde (4): Due in Trollhattan Superiore, Classe delle Truppe da Media a Buona, VB, rispettivamente, 80, 95, 110, 125; 50 troll con clave (4, 5, 6, 7 punti in Orcwars).

Fede: "Eh? Cos'è la fede? Una cosa che si mangia?" I troll sono di norma incapaci di venerare alcunché, dal momento che non comprendono il concetto di immortalità ne quello di morte. La maggior parte di loro è decisamente stupida, e questo certamente non aiuta. Le cose veramente importanti per i troll sono mangiare, divertirsi, mangiare, dormire e mangiare ancora. Quei

pochi che conoscono i culti religiosi sono coloro che hanno passato del tempo in altre tribù e hanno notato il loro strano gioco. Perennemente alla ricerca di nuovi giochi, si sono prontamente uniti, seguendo le regole per quel poco che le avevano capite. Se mai un troll riesce a guadagnare un qualche tipo di abilità, è probabile che dica qualcosa del tipo: "Ehi, gente, ho vinto! Giochiamo di nuovo!". Ma il giorno successivo è probabile che si sia dimenticato tutto. Alcuni passano da un gruppo di fedeli a un altro senza rendersi conto delle differenze di culto, errore che non pochi pagano con il rogo.

Situazione attuale: I troll sono generalmente disprezzati dalle altre tribù, non per ragioni politiche, ma per la loro mancanza di intelligenza e perché hanno pessima abitudine di morsicare gli altri umanoidi, cosa che fanno per lenire la fame, per sentire che sapore hanno, o semplicemente per divertirsi. Alle proteste del malcapitato, di solito rispondono: "E allora? Ricrescerà!". I troll non amano gli Orchiburghiani per il semplice fatto che non gli permettono di entrare nel loro territorio (almeno Re Thar consente a volte ad alcuni di loro di partecipare alle campagne militari).

Orchettigiallia

Le terre occupate da questa tribù si trovano lungo il limite orientale delle Terre Brulle, a sud del fiume Streel. Su queste terre governa Moghul-Khan, rivale dell'hobgoblin Hutai-Khan e membro dell'orda dei Cavalieri della tempesta.

Orchettigiallia Superiore

Superficie: 2.600 km quadrati
Popolazione: 760 DV di umanoidi

Il cuore di Orchettigiallia superiore si estende dietro una sottile striscia di terre brulle che lo protegge da incursioni provenienti da Darokin e Ethengar. Si tratta del letto, ormai completamente asciutto, di un antico lago, che ora non è altro che un aspro deserto di sale. Il livello del suolo si abbassa gradualmente verso il fiume Streel, creando una malsana palude. La popolazione di questi territori è concentrata lungo i bordi della palude, ove è più semplice trovare del

cibo, in competizione con i troll che si trovano dall'altra parte del fiume. Gli ingressi ad Orchettigiallia Inferiore si trovano in piccole caverne situate nel deserto di sale.

Orchettigiallia Inferiore

Superficie: 1.400 km quadrati
Popolazione: 1.120 DV di umanoidi

Formata per la maggior parte da una foresta di funghi sulle rive del lago di Orchettigiallia, Orchettigiallia Inferiore è collegata da tunnel a Hobgoblandia a occidente e allo Gnollistan Meridionale a oriente. Entrambi i passaggi sono difesi da cancelli fortificati. Per ulteriore sicurezza, Moghul-Khan ha insediato in prossimità del cancello occidentale l'accampamento Akkar.

Un terzo tunnel conduce al fiume di lava, e termina circa 50 metri al di sopra della superficie del magma. I razziatori provenienti da Hobgoblandia vengono sovente costretti a gettarsi di qui. Il fiume Morkia giunge qui dal lago, formando una grande cateratta che si trasforma immediatamente in vapore. L'intera area è di solito pervasa da una fitta nebbia.

Moghul-Khan risiede a Tanglar, costruita su un mucchio di enormi stalattiti cadute dalla volta. I monoliti appuntiti rimasero confitti nel suolo, formando una serie di superfici piatte, di altezza compresa fra i 15 e i 60 metri, collegate le une alle altre da ponti di corda. Le superfici sono disseminate di strutture di pessima fattura realizzate con tronchi di fungo. Moghul-Khan vive in una torre di pietra costruita su una di queste stalattiti. La costa è collegata al monolito più grande tramite una teleferica alimentata da troll.

Gli abitanti di Orchettigiallia Inferiore si nutrono del cibo che trovano nella foresta di funghi e dei pesci che vivono nel lago. Vengono inoltre cacciati Orsi Gufi, Lucertole giganti e Vermi-lena.

Orde combattenti: Moghul-Khan comanda un esercito forte di undici orde. Ciascuna di esse è comandata da un orchetto giallo di alto livello (Orchetto 17) assistito da otto luogotenenti (umanoidi di livello 9).

Cavalieri della tempesta: A Tanglar, Classe delle Truppe Media, VB 80; 80 orchetti

con armi lunghe, 60 goblin con il sortilegio *orientalis*, con archi e scimitarre corte, 20 gnoll con lance e spade, 10 troll con clave (4 punti in Orcwars).

Signori della guerra (7): Due a Tanglar, una di pattuglia nella foresta e quattro lungo le rotte commerciali di Orchettigiallia Superiore; Classe delle Truppe Modesta, VB 65; 55 orchetti con scimitarre, 40 goblin *orientalis* con archi e pugnali, 20 gnoll con armi lunghe (3 punti in Orcwars).

Guardie del Moghul (2): Una per cancello; Classe delle Truppe Modesta, VB 55; 40 orchetti con armi lunghe, 40 goblin *orientalis* con archi, 10 troll con clave (2 punti in Orcwars).

Riserva gialla: All'accampamento Akkar; Classe delle Truppe Scarsa, VB 45; 50 orchetti con scimitarre, 30 goblin con pietre (1 punto in Orcwars).

Fede: Gli abitanti di Orchettigiallia venerano per la maggior parte Yagrai, ma asseriscono che non si trattava di un hobgoblin, bensì di un orchetto giallo. Gli altri venerano Karaash, che chiamano Hong-Tzu, il cui simbolo è una scimitarra dentata. Anche Wogar viene qui venerato come Wong-Ah. Gli abitanti di Orchettigiallia hanno nel proprio pantheon una variante per ciascuno degli altri Immortali, adattata alla loro cultura.

Situazione attuale: La sospetta autenticità dei culti degli orchetti ha attirato l'inimicizia di numerose altre tribù, istigate dai propri sciamani. Gli immortali non si curano del modo in cui vengono chiamati; ciò che importa loro è di avere dei seguaci. Eccezion fatta per le differenze di carattere teologico, gli orchetti sono in buoni rapporti con gli altri umanoidi, tranne che con gli abitanti di Hobgoblandia, che cercano costantemente di invadere il loro territorio. Costoro di solito sbaragliano le orde di Orchettigiallia, raggiungono Tanglar, vengono massacrati nel tentativo di arrampicarsi e se ne tornano quindi in Hobgoblandia dopo aver raccolto la maggior quantità possibile di cibo e prigionieri. La maggior parte dei commerci di Orchettigiallia ha luogo con lo Gnollistan. Si dice anche che si svolgano imprudenti negozi con mercanti Ethegariani privi di scrupoli.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Eroi orchetti?

State cercando delle nuove alternative e un gusto completamente nuovo nel gioco? Bene, per chi è dotato di senso dell'umorismo, questo capitolo è una vera manna.

Immaginate per un istante di essere quelli che sono odiati e derisi, quelli che hanno sempre subito le vessazioni degli avventurieri convenzionali (i cosiddetti conformisti). Per la prima volta i veri mostri terribili non sono altri che gli elfi, i nani e gli umani! Avete capito perfettamente: siete i perfidi coboldi, gli infidi goblin, e tutti gli altri strani abitanti del mondo sotterraneo che potranno diventare un giorno gli eroi delle Orde di Thar. Vi chiederete se si tratta di uno scherzo, se si sta parlando seriamente. Naturalmente, la risposta è no. Nessuno prenderebbe sul serio un PG orchetto, ma cosa accadrebbe se...

Questo capitolo fornisce dei suggerimenti su come creare dei nuovi PG basati sugli umanoidi descritti nel Regolamento di D&D®. Questo sistema, che prevede avanzamenti di livello e abilità molto peculiari, permette di vivere l'esperienza unica di interpretare il ruolo dei mostri in un contesto umanoide. Diventerete coloro che temono le lame affilate degli umani, i martelli dei nani e le frecce letali degli elfi. Il vostro obiettivo è quello di difendere le vostre terre e diventare i dominatori di Thar.

Per i DM, questa è come minimo un'occasione per modificare i nemici per antonomasia, che tutti siamo abituati ad odiare, e renderli un qualcosa di più di una semplice sfida per gli avventurieri che li prendono troppo sotto gamba.

Punti abilità

Come per i normali personaggi, dovete innanzi tutto scegliere una razza e determinare i punti abilità. Tirate 3d6 per sei volte. Evitate di usare metodi diversi per determinare i punteggi delle abilità perché i numeri coinvolti hanno un significato e degli effetti di gioco diversi rispetto a quanto accade con i personaggi convenzionali. Nel prosieguo del capitolo si ritornerà più in dettaglio sull'argomento. Come descritto nella tabella che segue, alcuni punteggi sono sottoposti a delle limitazioni e a dei modificatori. Assegnate un punteggio a ciascuna abilità. Scambiate i punteggi come

descritto nel Regolamento di D&D® se lo desiderate, ma *prima* di applicare i modificatori della tabella. I punteggi finali che ne risultano devono rimanere entro i limiti definiti per la razza prescelta per il proprio personaggio. I punti che eccedono i limiti vanno persi.

Modificatori per le abilità delle razze

Abilità	Fr	In	Sg	Ds	Co	Ca
Max						
Razza:	18	16	16	18	18	18
Coboldo	-4	-	-	+3	-	-
Goblin	-3	-	-	+1	+1	-
Orchetto	+1	-	-	-1	-	-
Hobgoblin	+1	-	-	-1	-	-
Gnoll	+1	-	-2	+1	-	-
Bugbear	+1	-	-2	-	+1	-
Orchetto	+2	-	-1	-1	+1	-
Troll	+2	-2	-2	-2	-	-2

Gli gnoll e i bugbear richiedono un punteggio minimo per la forza pari a 13, mentre gli orchetti devono avere un minimo di 16. I punteggi inferiori a 3 non devono essere attribuiti. Se non si possono evitare in alcun modo i punteggi inferiori a 3, tirate nuovamente per le abilità del personaggio.

I punteggi delle abilità devono essere interpretati in un contesto umanoide. I personaggi umanoidi hanno un requisito primario. Diversamente da quanto accade per i personaggi convenzionali, scegliete semplicemente tra Forza, Intelligenza, Saggia e Destrezza il vostro requisito primario. Un punteggio di 13 o più nel requisito primario dà diritto a un bonus Esperienza. Le abilità e i loro effetti di gioco vengono descritti di seguito.

Forza: questa abilità è paragonabile agli standard umani. Molti umanoidi sono più forti degli esseri umani ma per semplicità e equità di gioco, questo punteggio è limitato a un massimo di 18. I personaggi umanoidi possono beneficiare delle modifiche convenzionali alla forza durante il combattimento, ma *solo* quando usano un'arma. La forza non influisce sugli attacchi normali. **Intelligenza:** è limitata a un massimo di 16 per tutti gli umanoidi, dato che si tratta di creature che non comprendono nessun concetto che vada oltre tale limite (gli umani o i semi umani geni sono considerati pazzi). I personaggi umanoidi sono analfabeti e

conoscono solo una lingua, ossia il loro dialetto tribale, indipendentemente dalla loro intelligenza. Questo aspetto verrà approfondito più avanti nel capitolo.

Saggezza: come l'intelligenza, anche questa abilità è limitata a un massimo di 16 per tutti gli umanoidi. L'impulsività naturale di tutti gli umanoidi, quando non si tratta di aggressività dichiarata, limita il loro potenziale di saggezza. La saggezza può diventare importante nel tempo, soprattutto nel caso dei personaggi che aspirano a diventare sciamani.

Destrezza: non vi sono differenze rispetto agli standard degli umani e dei semi umani. Gli umanoidi di grandi dimensioni possono diventare goffi perché spesso si affidano alla loro forza superiore, ma esistono delle eccezioni. Il piccolo coboldo, ad esempio, si affida alla sua destrezza per riuscire a sopravvivere. Tutte le penalità e i bonus standard sulla destrezza sono utilizzabili per gli umanoidi.

Costituzione: gli umanoidi sono normalmente considerati dei tipi abbastanza duri, ma dato che i PG sono una rarità tra queste specie, si possono considerare accettabili tutti i punteggi. Tutte le penalità e i bonus standard per la costituzione sono dunque applicabili agli umanoidi.

Carisma: si tratta di un'abilità importante per riuscire a comandare le orde di umanoidi nello sviluppo della carriera di un personaggio. Il carisma deve però essere interpretato in un contesto umanoide.

Gli umanoidi si ispirano a un comportamento di tipo *macho*, nel senso che considerano aberrante tutto ciò che può apparire elegante, raffinato e urbano: il loro obiettivo è quello di essere il più possibile duri, crudeli e spietati. La bruttezza fisica può essere vista come un modo per incutere rispetto purché il personaggio dia sfoggio di forza bruta e dimostri capacità di intimidire i suoi simili. Non vi sono differenze tra umanoidi maschi e femmine per quanto riguarda il carisma.

Gli elfi e la loro cultura sono un ottimo esempio di ciò che gli umanoidi detestano maggiormente. La bellezza e la grazia sono sintomi di debolezza di cui farsi beffe e avvantaggiarsi. Gli umani considererebbe-

ro uno gnoll con 18 punti di carisma come un individuo eccezionalmente rude, brutale e incivile, tutte qualità più che stimabili presso gli umanoidi.

Per convertire il carisma di un umanoide in uno standard umano, si deve dividere per 3 il carisma umanoide (arrotondando per difetto) e sottrarre da 9 il risultato. Per esempio, un bugbear con carisma 15 verrebbe considerato come un mostro bestiale con carisma 4.

Eccezione: i troll hanno un modificatore di -2 sul carisma a causa del loro aspetto terrificante e della loro reputazione di attaccare indistintamente nemici e amici quando sono affamati. Data questa peculiarità, i troll sono abbastanza impopolari anche tra gli stessi umanoidi. Quando si converte il carisma di un troll negli standard umani, si sottrae il risultato da 8 anziché da 9.

Classe di armatura

Tutti gli umanoidi hanno per natura una classe di armatura dovuta allo spessore della loro pelle. La CA specificata nelle descrizioni dei mostri è una media tra la capacità di combattimento, l'armatura e l'agilità. Questa CA non viene utilizzata in questo contesto; si utilizzino invece i valori della tabella che segue:

Coboldo:	7	Gnoll:	8
Goblin:	8	Bugbear:	8
Orchetto:	8	Orco:	9
Hobgoblin:	8	Troll:	9

I bonus e le penalità sulla destrezza non influiscono sulle CA soprariportate. L'armatura influisce sulla CA solo nel caso che la protezione dell'armatura sia superiore alla CA naturale del personaggio. Per esempio, un troll che indossa un'armatura di maglia ha una CA di 5 invece che di 9; un coboldo che indossa un'armatura di cuoio ha comunque una CA di 7. Lo scudo, come sempre, aumenta la CA di un'unità.

A discrezione del DM, l'armatura può non essere disponibile in fase di creazione del personaggio; la ricerca dell'armatura potrebbe anche essere la prima impresa da compiere per i PG. Le armature sono proprietà preziose custodite con estrema attenzione dai loro proprietari umanoidi.

L'armatura degli orchi e dei troll è praticamente inesistente e spesso consiste di un

intreccio di pellicce, maglie metalliche e scudi tutti legati insieme alla rinfusa. Tra gli umanoidi esistono alcuni artigiani che fabbricano armature, ma sono pochi e il loro lavoro è spesso approssimativo. Alla fine del capitolo in corso troverete comunque delle regole facoltative relative a questo argomento (Equipaggiamento dei personaggi).

Le armature provengono per lo più dall'equipaggiamento di guerrieri caduti in combattimento, soprattutto umani e semi umani. I guerrieri umanoidi preferiscono normalmente utilizzare pezzi di armature diverse, spesso male assortiti. Nessun umanoide degno di rispetto indosserebbe un'armatura luccicante o elegantemente forgiata, dato che significherebbe che non si è cimentato in combattimento con vero ardore. Pezzi di armature diverse costituiscono invece la prova inconfutabile del valore di chi li indossa.

Dadi vita iniziali

Tutti i personaggi iniziano la loro carriera con il minimo di DV. Utilizzate i DV specificati di seguito e tirate i dadi per determinare i punti ferita del personaggio. Un buon metodo per gli umanoidi di livello 0 è quello di tirare 1d6: per un risultato di 1-3, il personaggio ha il massimo di PF; con 4-5, sottraete due PF; su un risultato di 6, sottraete la metà. Le creature con più DV beneficiano di questo metodo su un singolo DV. Diversamente dai personaggi convenzionali, gli umanoidi non hanno classi; sono e rimangono mostri.

Avanzamenti di livello

Gli umanoidi hanno la possibilità di avanzare di livello. I personaggi iniziano come mostri privi di esperienza, a vari gradi di maturità. Man mano che guadagnano punti esperienza, i personaggi possono raggiungere il livello 1. Diversamente dai PG convenzionali, gli umanoidi non iniziano la loro carriera dal livello 1.

La tabella che segue indica i PX necessari per passare al livello successivo per le varie razze, oltre agli intervalli di tempo dopo i quali ognuno guadagna un DV extra. Per ragioni di equilibrio di gioco, questi personaggi non devono necessariamente aumentare i loro DV ad ogni livello di esperienza,

né iniziano tutti come Mostri normali.

Molti personaggi iniziano la carriera come esemplari giovani della loro razza. Sarebbe difficile mantenere un equilibrio in un gioco in cui sono coinvolti dei coboldi da 1/2 DV e dei troll 6 DV o più. Questo spiega perché le creature più forti iniziano con un valore negativo di PX. L'esperienza dovrebbe essere guadagnata durante l'avventura prima che i PG diventino *Mostri normali* e inizino ad acquisire livelli di esperienza. I PX guadagnati durante le avventure riducono progressivamente il valore negativo iniziale fino a quando i personaggi raggiungono lo zero. Gli avanzamenti di livello si verificano poi normalmente fino al 36° livello. Sebbene i mostri possano diventare molto più forti dei PG umanoidi di 36° livello, questi ultimi non possono avanzare oltre tale limite.

I bonus di costituzione vengono aggiunti ai punti ferita durante la creazione del personaggio umanoide e ogni volta che si ottiene un nuovo DV, fino all'ottavo livello. A partire dal livello 9, gli umanoidi ricevono solo 2 PF ulteriori senza altri bonus extra. Pertanto, il massimo raggiungibile da un orco con 18 punti di costituzione è un totale di 166 punti ferita. Abilità speciali, come la rigenerazione dei troll, diventano disponibili solo dopo che si è diventati *Mostri normali*.

Esempio: un orco con 18 punti di costituzione inizia come giovane mostro da 2 + 1 DV. Presumendo che si ottenga 9 col tiro di dado, i punti ferita iniziali sono 10. Con la maggiore età, l'orco ottiene un DV extra (d8), più 3 come modifica per la costituzione. Presumendo che si ottenga 5, l'orco arriverebbe in questo momento ad avere 18 punti ferita.

Livelli e titoli

I livelli di esperienza servono a sviluppare delle Abilità e un'attitudine naturale al *Comando delle truppe*. Queste abilità speciali, oltre alle regole standard di D&D®, sono descritte nelle prossime pagine di questo capitolo.

I livelli di esperienza non vengono usati per determinare i tiri salvezza. I tiri salvezza degli umanoidi dipendono sempre dai loro dadi vita. Gli umanoidi utilizzano gli stessi tiri salvezza dei guerrieri.

Tabella dell'esperienza degli umanoidi

Esperienza		Coboldo		Goblin		Orchetto		Hobgoblin		Gnoll		Bugbear		Orco		Troll	
Titolo	Livello	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV
Cucciolo																-35.200	3d8+2
Bambino												-2.400	d8+1	-4.800	2d8+1	-26.400	4d8+2
Giovane										-1.000	d8	-1.200	2d8+1	-2.400	3d8+1	-17.600	5d8+3
(Mostro normale)																	
Membro della tribù	0	0	d4	0	d8-1	0	d8	0	d8+1	0	2d8	0	3d8+1	0	4d8+1	0	6d8+3
Scout	1	500	2d4	800	2d8-2	1.000	2d8	1.200	2d8+2	1.000	3d8	2.400	4d8+2	4.800	5d8+2	35.200	7d8+4
Predone	2	1.000	3d4	1.600	3d8-3	2.000	3d8	2.400	3d8+3	3.000	4d8	7.200	5d8+2	14.200	6d8+2	105.600	8d8+4
Razziatore	3	2.000	4d4	3.200	-	4.000	-	4.800	-	7.000	-	16.600	-	33.200	-	246.400	-
Saccheggiatore	4	4.000	5d4	6.400	4d8-4	8.000	4d8	9.600	4d8+4	15.000	5d8	35.600	6d8+2	71.200	7d8+2	528.000	9d8+5
Sterminatore	5	8.000	6d4	13.000	5d8-5	16.000	5d8	19.000	5d8+5	31.000	6d8	73.600	7d8+3	145.200	8d8+2	828.000	10d8+5
Distruttore	6	16.000	7d4	26.000	6d8-5	32.000	6d8	38.000	6d8+5	63.000	7d8	147.600	8d8+3	295.200	9d8+3	1.128.000	11d8+5
Devastatore	7	30.000	8d4	55.000	-	64.000	-	76.000	-	129.000	-	297.600	-	595.200	-	1.428.000	-
Conquistatore	8	60.000	9d4	110.000	7d8-5	130.000	7d8	150.000	7d8+5	259.000	8d8	597.600	9d8+3	895.200	10d8+3	1.728.000	12d8+5
Conquistatore	9	120.000	+2PF*	220.000	+2PF*	260.000	+2PF*	300.000	+2PF*	519.000	+2PF*	897.600	+2PF*	1.195.200	+2PF*	2.028.000	+2PF*
+1 livello per ogni extra		+100.000 PX		+160.000 PX		+200.000 PX		+240.000 PX		+300.000 PX							

* Il bonus per la costituzione non viene più applicato; da qui in poi 2 PF per livello.

I vari titoli sono associati al livello del personaggio. Non si tratta di titoli veri e propri, ma possono essere usati come soprannomi. Il vostro personaggio ovviamente non sa a quale "livello" si trova, ma può capire quando può osare farsi chiamare con un nome altisonante.

Aggiunta di nuove creature all'elenco

Il DM potrebbe autorizzare l'uso di creature diverse. In questo caso, si dovranno rispettare le regole esposte di seguito per inquadrare le nuove creature nella tabella dell'esperienza degli umanoidi.

Quasi tutti mostri utilizzano dadi vita a 8 facce. In alcuni casi, è richiesto qualche intervento correttivo per adeguarsi alle peculiarità del sistema di gioco D&D®. Per esempio, i coboldi utilizzano dei DV d4 (ossia 1/2 DV), i goblin usano dei DV d8-1 e gli hobgoblin dei DV d8+1. Questi modificatori devono essere sommati ogni volta che i goblin o gli hobgoblin guadagnano un nuovo DV in modo da differenziarli dagli orchetti (DV d8), fino a +/-5. Nel caso di mostri con DV multipli, i modificatori vengono sommati ogni due DV per i mostri con 2 DV, ogni tre DV per quelli con 3 DV e così via, quando passano al livello succes-

sivo (cfr bugbear, orchi e troll).

Come regola generale, un *Mostro normale* con 1 DV, come un orchetto, ha bisogno di 1.000 PX per raggiungere il 1° livello. In questo caso si parla di PX base. I punti esperienza raddoppiano per ogni livello successivo fino al 9° livello, o fino a 300.000 PX. A questo punto, i PX necessari per salire ancora di livello non vengono più incrementati. I PX necessari per passare al livello successivo rimangono uguali a quelli necessari per raggiungere il primo livello moltiplicati per 200, oppure 300.000 PX, a seconda del primo obiettivo raggiunto.

Se la creatura ha delle correzioni +/- ai DV, sottraete il 20% ai suoi PX base. Per esempio, un hobgoblin (DV 1+1) deve accumulare 1.200 PX per raggiungere il primo livello, un goblin (DV 1-1) deve ottenere 800 PX.

Gli avanzamenti di livello per le creature che utilizzano più dadi vita sono leggermente diversi. In questo caso, la prima preoccupazione è quella di assicurarsi che i PX necessari per acquisire i DV extra siano uguali per tutte le creature. Per esempio, sia il bugbear che l'orco devono totalizzare 2.400 PX per ottenere il terzo DV. Ciò implica che le creature più forti partono da un valore negativo di PX per ridurre le differenze in termini di punti ferita rispetto

alle altre creature. La progressione dei PX è altrimenti analoga a quanto accade per i mostri con un singolo DV o con DV 1+1.

Esempio: uno gnoll inizia come giovane DV 1, con -1.000 PX. Ciò significa che deve guadagnare 1.000 PX durante l'avventura per diventare un Mostro normale da 2 DV con "0" esperienza. Un orchetto dovrebbe guadagnare 1.000 PX per diventare una creatura di 1° livello con 2 DV.

Le creature più piccole hanno il vantaggio di raggiungere più rapidamente i livelli di esperienza successivi. Tuttavia, saranno limitati a lungo termine per quanto riguarda il totale dei punti ferita e le abilità di combattimento rispetto ai mostri più forti che hanno un ritmo di avanzamento più lento.

Se una creatura è dotata di abilità speciali, non dimenticate di penalizzare i suoi requisiti di avanzamento di livello. La penalità consigliata è pari a 1.000 PX o più, per ogni abilità speciale, da aggiungere ai PX base.

Esempio: un troll (6+3*DV) ha la capacità di rigenerarsi. I suoi PX base dovranno essere pari a 2.200 invece che 1.200. La progressione dei PX parte da questo punto. Il DM è libero di aumentare o ridurre la

penalità, in funzione dell'importanza dell'abilità speciale in questione. Non si dimentichi che le abilità speciali si ottengono solo dopo essere diventati Mostri normali.

I mostri non guadagnano necessariamente un DV ogni volta che passano di livello. Anche questa decisione spetta al DM. Per esempio, l'orchetto non guadagna un nuovo DV al terzo e al settimo livello. Il DM ha la facoltà di modificare questa struttura se ciò contribuisce a mantenere l'equilibrio di gioco o risponde a delle esigenze particolari del gruppo di gioco.

Si possono aggiungere all'elenco mostri di enormi dimensioni, come i giganti. Tali mostri dovranno però essere PNG in considerazione della notevole quantità di PX richiesta per i loro avanzamenti di livello.

Combattimento e morale

I personaggi umanoidi combattono come mostri con i dadi vita che hanno ottenuto. Per esempio, dopo aver guadagnato tre DV extra, uno hobgoblin combatterebbe come un mostro "4+" DV elencato nella tabella dei tiri per colpire dei mostri. Il DV di un coboldo è considerato come un DV intero in combattimento (e non 1/2 DV).

Notate che il morale non influisce mai sui PG. Le regole standard per il morale si applicano solo ai PNG e agli altri mostri convenzionali. Se incontrate degli umani o dei semi umani in veste di "mostri", considerate il loro morale di base pari a 11. A discrezione del DM, se un PG è il leader di un gruppo di normali mostri umanoidi, il loro morale può essere influenzato dalle modifiche per il carisma del leader stesso.

Esempio: *Urgath l'orchetto ha un carisma di 8 e comanda una banda armata di orchetti. Il loro morale di base è pari a 10 (come spiegato nel regolamento convenzionale di D&D®). Dato il modificatore per il carisma del personaggio, il loro morale è in realtà 9.*

Il morale dei PNG deve sempre essere inferiore a 12. Tale morale è limitato a creature fanatiche o prive di cervello. Tale uso dei modificatori per il carisma sostituisce le regole relative al morale esposte nei regolamenti D&D®, nelle descrizioni degli umanoidi e dei loro leader.

L'approccio alternativo

Se l'idea globalmente intesa di PG umanoidi costituisce un problema per la campagna in corso, ignorate i livelli dei PG e i DV extra nei combattimenti con nemici umani o semi umani. In questo caso, gli umanoidi tornano ad aderire alla loro descrizione convenzionale come Mostro normale nel regolamento: un coboldo di decimo livello che affronta un umano di decimo livello verrebbe considerato un mostro con 1/2 DV.

Naturalmente, questo approccio rende i vostri personaggi decisamente più vulnerabili. Come alternativa, si conquista la capacità di *Comandare le truppe* (si veda più avanti in questo capitolo). In questo caso, avete la possibilità di far avanzare le truppe contro i nemici più forti invece di rischiare i pochi punti ferita che avete a disposizione. Se questa tattica non ha successo, si può comunque fuggire.

Aspetto

Tutte queste creature hanno dimensioni e tratti diversi. Un bugbear di Bugburbia non ha necessariamente lo stesso aspetto di un suo cugino delle tribù di Altan Tepe o delle orde Hyboriane. Le razze umanoidi hanno in effetti svariate etnie e culture, proprio come gli umani. Di seguito sono riportate le descrizioni di svariati tipi di umanoidi.

Bugbear

I bugbear sono dei goblin giganti pelosi con tutte le caratteristiche dei goblin tranne per il fatto che sono decisamente più grossi e hanno i capelli molto lunghi. Molto spesso i bugbear presentano una vaga somiglianza con gli orsi, hanno una coda corta e una certa attitudine a grugnire.

Dimensione media: 195 + 2d20 cm
Mole (d6):
1-2 Esile
3-5 Normale
6 Grasso

Ursus Bipedis Bugburbianus: quasi tutti neri; ricoperti di peli col muso rosso. Amano coprirsi con pelli di capra tenute chiuse da strisce di pelle. Si incontrano comunemente a Bugburbia (Terre Brulle).

Ursus Bipedis Vulgaris: grigi, con capelli ricci, muso nero e orecchie grandi. Normal-

mente indossano vestiti cenciosi di colore rosso e pelli di cervo. Sono sparsi ovunque nel mondo D&D®.

Ursus Bipedis Hyborianus: bianchi, capelli ispidi e il muso blu o grigio. Molto spesso indossano pelli di orso polare con bottoni d'avorio. Vivono per lo più in Hyboria e nelle regioni polari.

Gnoll

Un gnoll si presenta come un incrocio tra un uomo molto alto e una iena, normalmente ha capelli molto corti dal castano chiaro al nero.

Occasionalmente, gli esemplari più vecchi esibiscono una criniera, che aumenta con l'età, parte da metà della schiena e corre fino alla fronte. Queste criniere vengono spesso colorate come segno di appartenenza alla tribù.

Dimensione media: 195 + 2d12 cm
Mole (d6):
1-3 Esile
4-5 Normale
6 Grasso

Canis Erectus Meridionum: quasi sempre con capelli castani chiari e una criniera bianca naturale negli esemplari vecchi. Indossano solitamente pelli di pantera intorno alla vita strette da cinture di pelle. Si incontrano in molte aree disabitate.

Canis Erectus Septentrionum: di colore marrone scuro con macchie rossicce e una criniera bianca naturale. Solitamente indossano pelli di pecora e mantelli grigi o neri. Sono diffusi nelle regioni del nord.

Canis Erectus Hilaris: gobbi, di colore marrone chiaro con macchie e muso neri. Sembra sempre che ridacchino prima di attaccare. A volte presentano una criniera bruna e indossano pelli d'orso. Sono diffusi nelle regioni selvagge e nello Gnollistan del sud (Terre Brulle).

Goblin

I goblin sono piccole creature deformi con occhi rossi. I goblinoidi presentano praticamente ogni tipo di tratti somatici, possono assomigliare a cammelli, mucche, capre e cavalli, oltre ad altre caratteristiche esposte in questa sezione. I goblin sono spesso frutto di incroci tra umanoidi. A volte, gli esemplari più vecchi hanno barba e capelli.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Dimensione media: 120 + 2d4 cm
Mole (d6):
1-2 Esile
3-4 Normale
5-6 Grasso

Goblinus Occidensis: di colore grigio sporco con capelli castani molto corti. Indossano normalmente pelli borchiate, un copricapo di maglia e pesanti stivali chiodati. Sono diffusi nella zona occidentale di Darokin e ai confini del deserto di Sind.

Goblinus Oriensis: hanno la pelle gialla e i capelli tra il blu e il nero raccolti dietro la testa. Indossano cenci colorati di arancione, mantelli neri e grossi cappelli a cono. Sono per lo più nomadi della zona di Ethengar.

Goblinus Goblinus: hanno la pelle grigiastrea e i capelli castani polverosi. Sono ricoperti di tatuaggi normalmente caratteristici della tribù di appartenenza. Indossano spesso indumenti fatti di pelli di coniglio e hanno strisce scure legate intorno ai piedi. Si possono incontrare nel Mondo Conosciuto e nell'Alta Goblinia (Terre Brulle).

Goblinus Hyborianus: di carnagione bianca quasi cadaverica, hanno i capelli grigio chiaro. Di solito indossano pelli di renna e lunghi mantelli. Vivono in Hyboria e in molte regioni polari.

Hobgoblin

Gli hobgoblin sono parenti dei goblin, ma sono molto più alti, forti e cattivi. Molti hanno una fisionomia simile a quella dei bulldog o dei rospi con occhi rossi e sottili.

Dimensione media: 180 + 2d12 cm
Mole (d6):
1-2 Esile
3-4 Normale
5-6 Grasso

Goblinus Fortis: di carnagione bronzea, molto muscolosi e con la faccia da bulldog. Normalmente si lisciano i capelli con burro di capra o di cammello e li tengono raccolti. Spesso vanno a torso nudo; indossano pantaloni larghi fatti di stracci o di pelle e portano la scimitarra. Sono diffusi nelle regioni desertiche e calde.

Goblinus Grandis: di carnagione marrone chiara, hanno capelli castani scuri o neri. Hanno la faccia da rospo, labbra di colore grigio o nero e gli occhi sporgenti. Indossano pezzi di armature di varia fattura e stile, e prediligono i colori cupi e scuri. Sono

diffusi ovunque nel mondo conosciuto e in Hobgoblandia (Terre Brulle).

Coboldo

I coboldi sono creature di piccole dimensioni con la coda corta, hanno fisionomie canine e scodinzolano quando sono felici. Quando sono affamati ringhiano e ululano come cani. Le loro piccole corna possono essere di colore grigio chiaro o avorio.

Dimensione media: 90 + 2d4 cm
Mole (d6):
1 Esile
2-3 Normale
4-6 Grasso

Canis Minor Militaris: hanno squame marrone scuro e occhi gialli. Indossano spesso pezzi di armature a piastre sconnesse o qualsiasi oggetto metallico adatto a proteggere il corpo. Spesso dipingono le loro armature con colori brillanti, essenzialmente come segno di appartenenza alla tribù. Sono ben organizzati e disciplinati, e vivono in zone collinari o montane (come Kol).

Canis Minor Rapidus: sono molto diffusi nelle zone collinari con vegetazione fitta. Tendono ad essere più disorganizzati dei *Militaris* ma sono decisamente più arditi; sono ricoperti di squame nere o verdi scure con sfumature blu. Hanno criniere che a seconda dell'età possono essere blu, verdi o bianche. Indossano abiti mimetici e sono specializzati in imboscate.

Canis Minor Numerus: non sono né furtivi né organizzati, ma sono caratterizzati da una pigrizia fuori dal comune. Si riproducono rapidamente. Hanno scaglie grigie con chiazze color fango. Spesso adornano i loro cappelli con piume coloratissime come segno di appartenenza alla tribù. Appartengono alla cultura nomadica di Atruaghin.

Orco

Gli orchi sono creature di grandi dimensioni dalle sembianze quasi umane, ma sono decisamente più crudeli degli umani.

Dimensione media: 220 + 2d20 cm
Mole (d6):
1 Esile
2-3 Normale
4-6 Grasso

Homo Monstrum Bellicosus: carnagione chiara, capelli biondi o rossi e occhi grigi. Si coprono normalmente con pelli d'orso e portano scudi rattoppati tenuti insieme da catene e strisce di pelle. Per combattere usano armi da taglio o da punta. Sono diffusi nelle regioni del nord.

Homo Monstrum Brutalis: hanno una carnagione ramata, capelli e sopracciglia folti e neri. Hanno una muscolatura molto sviluppata e sono leggermente gobbi; portano spesso pelli borchiate e armi contundenti. Sono diffusi nelle zone montagnose e nei territori selvaggi come Orchiburgo (Terre Brulle).

Homo Monstrum Grossus: normalmente sono orchi grassi di grandi dimensioni. Di carnagione marrone o nera, hanno capelli e barba verde scuro e occhi gialli. Di solito indossano pellicce e ampi mantelli. Sono buoni cacciatori e usano reti e lance.

Orchetto comune

I più diffusi, ossia gli orchetti, appartengono a varie razze. Si possono incontrare in molte regioni del Mondo Conosciuto di D&D®. Sono spesso più grandi di un uomo normale e la loro fisionomia è evidentemente animalesca.

Dimensione media: 180 + 2d6 cm
Mole (d6):
1 Esile
2-3 Normale
4-6 Grasso

Orcus Porcus: È sicuramente il tipo più diffuso con evidenti caratteristiche suine. Di carnagione rosa, marrone o grigia, a volte maculata. I capelli possono avere qualsiasi colore e acconciatura. I membri della tribù sono riconoscibili dall'odore. Indossano qualsiasi cosa cenciosa e fetente.

Orcus Hyborianus: hanno una carnagione grigia chiara o biancastra e indossano pellicce animali. Si incontrano in prossimità dei ghiacciai e sulle montagne più alte.

Orcus Imperator Rex: la fisionomia suina è meno evidente il che consente loro di spacciarsi per umani davvero orrendi. Portano preferibilmente mantelli neri o grigi scuri. Hanno una carnagione ramata e piccoli nasi. Sono psicotici e megalomani, e sono convinti che gli altri orchetti siano esseri inferiori. Se ne possono incontrare alcuni nel territorio di Orcus Rex.



INDICE

Abilità	G33	Guerrieri delle caverne	G11	Orda	D32
Aengmor	D20	Gullymaw, Bagni	D10	Orkian, lago	Mappa, G13
Afflizioni	G46	Gum, Lago	Mappa, G8	Paria	G40
Akrass, fortezza	Mappa, G5	Haa'k Hordar	G12, D12	Peyotl	D28
Alban, principe	G8, D11	Hobgoblandia	G5	Popolazione	D32
Amuleto	D8	Hobgoblin	G18	Protezione parziale	G44
Armi	G42	Hutai-Khan	G6, D12	Punti abilità	G14
Artigli Assassini	G8	Immortali	D9, D10	Ranivorus	G12, D10
Atzanteotl	D11, D20	Incantesimi	D7	Rattaja, fortezza	Mappa, G8
Autorità	OW*	Incursioni	D34	Razze miste	D35
Bartziluth	G4, D9	Jammudaru	G8, D9	Sanità	MG*
Bugbear	G17	Karaash	G9, D9	Schiantateste	G9
Bugburbia	G4	Khyr, valle	Mappa, G9	Sciamano	D5
Campagna	D31	Kol	G7, D13	Seguaci	G32, G40
Caratteristiche fisiche	G31	Kol-Khat, fortezza	Mappa, G7	Servilismo	OW*
Cavalieri dei Lupi	G5	Kundar, fortezza	Mappa, G4	Sodhor, accampamento	Mappa, D48
Cavalieri della Notte	G7	Lame Lucenti	G11	SpezzaOssa	G8
Cavalieri della Tempesta	G13	Legione	MG*	Squarciagole	12
Caverna Sacra	Mappa, G11	Linguaggi	G38	Subordinati	G32
Classe dell'armatura, CA	G15	Livello	G15	Tanglar, fortezza	Mappa, G13
Coboldo	G18	Lune Nere	G11	Tarro, Supremo	G10, D12
Colui-Che-Riluce	G8, D10	Macchine da guerra	D33	Tehuapitoca	D15
Comando	G31	Massacratroll	G8	Thar, Re	G9, D15
Condizione tribale	G40, D31	McClintock	D13	Thario	MG*
Cucciolo	D36	Membri della tribù	D31	Titoli	G15
Dadi Vita, DV	G15	Migrazioni	Mappa, D	Tolleranza razziale	G33
Devastatori rexiani	G9	Moghul-Khan	G13, D14	Tributi	D32
Doth, Re	G5, D11	Morale, Ml	G17	Troll	G31
Equipaggiamento	G42, MG*	Nizam, Pascià	G11, D14	Trollhattan	G12
Esperienza, PX	G16, D34	Nomi	G40	Udhgar, fortezza	Mappa, G9
Età	D36	Occhi Gialli	G4	Ul'Guzud, fortezza	Mappa, G6
Fede	D8	Oenkmar	D20	Uruk Vaath	D16
Fiume di Lava	Mappa, G4	Ohr'r, Capo	G4, D14	Wicca	D5
Funghi	G36	Orchettigiallia	G13	Wogar	G5, D10
Gnoll	G17	Orchettirosia	G10	Xilochtli	D17
Gnollistan (sud)	G11	Orchetto	G18	Ximanga	D17
Goblin	G17	Orchiburgo	G8	Xoteczuma	D18
Goblinia (Alta)	G5	Orco	G18	Yagrai	G7, D10
Gri-Gri	D8	Orcus Rex	G9	Yazar, Regina	G5, D18
Guerra	D33	OrcWars	OW*	Zar	D19

MG*: Manuale di guerra nella sezione estraibile

OW*: Gioco OrcWars nella sezione estraibile

Manuale di Buona Condotta di Thar



©1988 TSR, Inc. Tutti i diritti riservati

32

devono utilizzare dei tappi per le orecchie. Seguite le truppe di assalto con il suono dei *tamburi magici* per aprire una breccia nella linea nemica. Se l'azione ha successo, mandate le truppe rimanenti; in caso contrario, procedete con il piano omega.

Piano omega. Ritirata: suonate i corni. Utilizzate le truppe a cavallo per proteggere le spalle di coloro che trascinano la macchina da guerra e ritiratevi in un luogo difendibile. Consentite ai giganti, ai troll e agli orchi di proteggere la ritirata della legione. Mandate gli animali alati sopravvissuti a recuperare i *corni* e i *tamburi magici*. Se siete circondati, ordinate ai guerrieri di indossare i tappi per le orecchie e suonate i *tamburi magici*. Se anche questa azione fallisce, difendete la portantina del re fino alla morte. Re Thar è solito dire: *"È meglio che l'intera legione venga distrutta piuttosto che si arrenda!"*

Misure igieniche nella legione

I guerrieri della legione possono essere coraggiosi, abili e cattivi, ma questo conta poco quando sopraggiunge una malattia. Il capo sciamano della legione è responsabile della salute dei guerrieri. Ogni stagione, il capo sciamano visita i guerrieri, i loro cavalli e le altre bestie da combattimento per assicurarsi che rimangano in buone condizioni. Nel giorno delle visite non viene effettuata nessuna esercitazione e nessun tipo di azione. Tutti i guerrieri devono rimanere in fila fino a quando il Grande Sciamano e i suoi assistenti sono pronti per l'ispezione. Dopo le visite, i capi esamineranno tutto l'equipaggiamento dei guerrieri per assicurarsi che sia in buone condizioni.

Guardate sempre davanti a voi, mai negli occhi del capo. Quando ricevete un ordine o quando salutate un superiore, sbattete i tacchi, battetevi il petto con il pugno destro (il sinistro è quello sbagliato) e gridate *"Olla!"*. Questa è la forma di saluto Tharia ufficiale. Accertatevi di non avere alcuna arma in mano quando salutate.

Il capo vi punirà per qualsiasi ignoranza del regolamento. Chi disubbidisce verrà appeso per i pollici e lasciato al sole un giorno intero. Alla seconda infrazione verrà appeso con le dita dei piedi su carbone ardente. Alla terza infrazione è obbligatoria l'impiccagione. La mancanza di rispetto nei confronti di un comandante viene punita con dieci scudisciate, nei confronti di un capo con venti scudisciate e nei confronti del re equivale al tradimento.

Equipaggiamento

Per poter entrare nella legione, il guerriero deve necessariamente disporre di stivali. Il resto dell'equipaggiamento viene fornito dalla legione, in base all'anzianità di servizio. Quando si arruolano nella legione, alle reclute viene fornito quanto segue:

Clava: l'arma base per le reclute. Modello 46 ad una mano, con ganci e chiodi. Può essere dotata di silenziatore.

Scudo: grosso, costituito da una leggera struttura di cuoio, a prova d'acqua, con il simbolo della legione. Può essere usato come una piccola imbarcazione su una superficie di acqua.

24

9

La legione Duh

La legione Duh è una gloriosa orda di guerrieri che combatte per re Thar, capo di Orcus Rex e signore delle Terre Brulle. La legione è stata creata da re Thar per difendere la sua terra e minacciare i territori degli umani. La forza dei guerrieri deriva principalmente da addestramento e disciplina. La vita dei guerrieri è regolata dal presente manuale di buona condotta, la legge sacra della legione.

Il libro venne trovato dal re durante una grande battaglia contro una carovana Thyatiana; i soldati Thyatiani vennero massacrati, i mercanti crocifissi, i loro cavalli uccisi e i loro bambini sacrificati a Karaash. Poi re Thar trovò il sacro dono di Karaash. Il re trafisse la corazza di maglia del capo Thyatiano e gli strappò il cuore con la lancia. Fu allora che, infilzate anche sulla punta della lancia, trovò le parole all'interno di una copertina di pelle.

Re Thar lesse gli scritti sacri contenuti nella copertina di cuoio. Poi disse che il capo Thyatiano le aveva cambiate per far credere agli orchetti che fossero state inventate dagli umani. Nella sua grande saggezza il re riscrisse le vere parole di Karaash, migliorando notevolmente la mediocre versione degli umani. Poi ordinò ai suoi guerrieri di obbedire alla nuova legge scritta nel presente manuale. Così nacque la legione.

Elmetto: un semplice elmetto di metallo che la legione ha conquistato in precedenza sui campi di battaglia, tanto che sono ancora visibili i colpi e i danni riportati in precedenza.

Mantello nero: costituisce un elemento essenziale dell'uniforme ed è dotato di cappuccio, macchie, strappi e toppe. Deve essere indossato sempre.

Sacca a spalla: leggera, in cuoio e tela. Può contenere fino a 300 mon di equipaggiamento e dotazione. Viene indossata rigorosamente sulla spalla destra in modo che rimanga dietro lo scudo. È strappata, macchiata e consunta.

Tazza ricavata da teschio: viene usata per mangiare cibo che non può essere tenuto in mano, come le minestre. I coboldi e gli individui più piccoli hanno teschi di cani. Dai goblin fino agli hobgoblin, la dotazione prevede teschi di maiali. Agli gnoll e agli individui più grandi viene fornito il teschio di una mucca. Agli orchi ne vengono dati due, mentre i troll non ne hanno bisogno alcuno.

Pugnale: lama convenzionale, dentellato su un lato, ganci e chiodi sulla guardia. È dotata di una custodia in pelle di lucertola e sono ammesse decorazioni.

Giberne personali: vengono usate per contenere effetti personali. Devono essere attaccate alla cintura, sul lato sinistro dietro lo scudo; ognuna può contenere fino a 80 mon.

Cintura: pesante e spessa, fatta di cuoio intrecciato con capelli umani e pelo. Dispone di eleganti ganci per appendervi scalpi, oltre a buchi, borchie e chiodi. Può essere usata come arma. Agli orchi vengono date cinture in maglia rinforzata.

Ricompense per i guerrieri: la legione premia i guerrieri più abili e coraggiosi. Re Thar si incarica personalmente di premiare i guerrieri in base alle azioni svolte.

OSI: Orchetto Servizioevole Illustre. Questo premio consiste di un piccolo osso immerso nell'oro fuso che deve essere indossato a sinistra del ventre. Il premio viene assegnato ai guerrieri che hanno prestato servizio nella legione per 10 anni e dà diritto a un altro oggetto durante la spartizione dei tesori.

Legione dell'Orrore: chiamata anche Medaglia dell'Orrore, questo premio consiste in una grande moneta d'oro attaccata a una catenina d'argento che deve essere messa al collo. Il premio viene assegnato ai guerrieri che hanno compiuto azioni coraggiose in un combattimento e dà diritto ad altri due oggetti durante la spartizione dei tesori.

Croce Tharia: questo premio consiste in una Medaglia dell'Orrore tagliata ai quattro lati (in modo da sembrare una croce) e viene indossata al collo. Il premio viene assegnato ai guerrieri che salvano re Thar, o a coloro che compiono azioni ragguardevoli in presenza del re, e dà diritto ad altri cinque oggetti durante la spartizione dei tesori.

Ricompense per i clan: i clan vengono ricompensati per le azioni coraggiose compiute nei combattimenti. Il premio consiste normalmente in uno scalpo di un capo nemico (o nel suo teschio) che viene attaccato alla bandiera del clan. I guerrieri che appartengono a un clan che ha ricevuto molti premi possono beneficiare di un miglior trattamento nella legione: il cibo e i tesori vengono normalmente distribuiti partendo dai clan più premiati.

Piano beta. Attacco di sorpresa: il nemico può essere sconfitto se attaccato di sorpresa. Non c'è tempo per preparare un piano dettagliato. Portate la macchina da guerra in un luogo sicuro e caricate il nemico. Inviare degli animali alati per rapire i capi nemici e disorganizzare le truppe. Interrogate i capi per scoprire dove si trovano le forze nemiche principali e, dopo aver ottenuto le informazioni desiderate, uccideteli.

Piano gamma. Formazione di battaglia: mandate dei lupi cavalcati da membri dei clan per provare la difesa del nemico. Riunite le truppe a cavallo e mandatele contro il nemico per creare un'azione diversiva. Utilizzate quindi la macchina da guerra, facendola entrare nel campo di battaglia in un luogo non previsto e proteggendola davanti e di fianco con alcune file di guerrieri. Le truppe a cavallo devono ritirarsi quando la macchina inizia a bombardare il nemico. Tenete gli animali alati all'erta per intercettare possibili movimenti non previsti del nemico. Se il nemico vacilla, attaccatelo alle spalle con gli animali alati per impedire la ritirata. Caricate con la cavalleria e attaccate anche con i guerrieri a piedi. Suonate i *corni magici* se il nemico si ritira in una fortezza. Non abbiate pietà: il nemico deve morire.

Piano delta. Attraversamento del fiume: ordinate agli orchi di tagliare degli alberi e di gettarli nel fiume. Posizionate gli arcieri e la macchina da guerra nelle vicinanze per costringere il nemico a stare fermo. Se i tronchi gettati nel fiume formano un ponte, mandate i troll, i giganti e le truppe che cavalcano gli animali alati dall'altra parte del fiume. Le truppe di assalto

All'interno dello stesso gruppo, i capitribù e i guerrieri vengono pagati in ordine di taglia (per primi i più grandi). In caso di controversie, scelgono per primi quelli che hanno delle medaglie, in ordine di valore. Se dopo la divisione restano altri tesori, il capo ne prende la metà e l'altra metà viene divisa tra i capi. Se non ci sono tesori a sufficienza per tutti, le truppe semplici non ricevono nulla. È colpa loro se la legione non è riuscita ad accumulare tesori a sufficienza durante le incursioni. I capi e i capitribù hanno la facoltà di premiare i guerrieri più coraggiosi, privandosi però delle loro ricchezze. Ciò, tuttavia, aumenta la popolarità dei capi tra le truppe.

È vietato nascondere il bottino dopo un'incursione. Il bottino appartiene al re e alla legione. Ai guerrieri che vengono sorpresi a rubare dei tesori alla legione vengono tagliate le orecchie. Se vengono scoperti una seconda volta, sono marchiati come paria con un ferro rovente e vengono esiliati dall'orda. Se rimangono, vengono condannati a morte.

I capi e i guerrieri hanno la facoltà di scambiarsi dei tesori. I capi ricevono spesso equipaggiamento di valore, bestiame o cavalcature che possono essere barattate. Gli schiavi, tuttavia, devono restare di proprietà del re o dei capi. I capitribù e i guerrieri non possono avere schiavi.

Le grandi creature, come i draghi o quelle più grandi di un elefante, vengono pagate dal re in persona.

Reclutamento dei guerrieri

Solo i migliori guerrieri delle Terre Brulle possono entrare a far parte della legione. A questo scopo, è richiesta l'abilità nel combattimento, la capacità di marciare velocemente, di dormire con un occhio solo e di mangiare poco. Per accedere alla legione è necessario osservare le regole che seguono.

1. Combattimento: l'aspirante guerriero deve dimostrare la sua abilità nel combattimento. Innanzi tutto, il guerriero deve essere legato ad una corda con una mano dietro la schiena, e gli deve essere data una clava. L'altro estremo della corda deve essere legato ad un palo. L'aspirante guerriero viene quindi calato, attraverso un buco nella volta, in una caverna in cui è stato rinchiuso un lupo affamato; la corda viene quindi tirata su. Se il guerriero esce vivo, si può procedere con la prova successiva; in caso contrario, è necessario scegliere un nuovo guerriero.

2. Marcia: un altro punto di forza della legione è costituito dai piedi dei suoi guerrieri. L'aspirante deve avere piedi perfetti, con tutte le dita e deve essere dotato di stivali; in caso contrario deve essere rifiutato finché non torna con le calzature appropriate. L'aspirante deve dimostrare di poter camminare velocemente per lunghe distanze. Legatelo ad una corda con entrambe le mani dietro la schiena. All'altro estremo legate un cinghiale e lasciatelo fino al tramonto. Se il guerriero ritorna trascinato dall'animale ha fallito la prova. Se torna trascinan-

dossare un cappuccio in modo da non essere riconosciuti. Rubare gli abiti di uno gnomo è una tattica raccomandata.

Accampamento: trovate un posto tra le colline, lontano da un letto di fiume asciutto o dai luoghi infestati dalle zanzare. Mandate gli orchi a prendere acqua al fiume più vicino. Durante le missioni segrete non si può cucinare né accendere un fuoco: l'odore del cibo rivela la posizione del clan durante il giorno, mentre il fuoco la rivela di notte. Quando si effettuano incursioni in territori umani, bisogna accamparsi durante il giorno, dato che questo è il momento migliore per gli umani per accorgersi della presenza degli invasori. Le colline dovrebbero essere circondate da guardie e degli animali alati dovrebbero vigilare di notte.

Combattimento: difendete sempre in cima alla collina o dietro a degli ostacoli. Assicuratevi che esista un sentiero battuto su cui trascinare la macchina da guerra in caso di ritirata. Proteggete sempre la macchina da guerra e la portantina del re. Tenete degli esploratori intorno all'accampamento della legione.

Piano alfa. Vittoria sicura: il nemico non costituisce alcun pericolo per la legione. Attaccate il nemico alle spalle cavalcando gli animali alati e distruggete la sua piccola forza. Fate dei prigionieri e interrogateli per scoprire dove si trova la grossa parte dell'esercito. Usate il dizionario degli orchetti per parlare con i prigionieri.

Recipiente: contiene una quantità di acqua che può durare per un certo numero di giorni, a seconda delle condizioni. Se esaurite l'acqua, avete bevuto troppo: segnalatelo al capo.

Corda di 9 metri: ricavata da pelo di capra e di verro. È in grado di reggere un orchetto. Agli hobgoblin e ai gnoll ne vengono fornite due. I troll, gli orchi e tutti gli individui più grossi sono troppo pesanti per effettuare scalate con simili corde. Viene indossata sul petto, dal lato dello scudo.

Coperta: di dimensioni normali, abbastanza grande per i coboldi, ma piccola per gli orchi. Viene usata per molti scopi; in inverno, spesso i guerrieri indossano pelli di orso come parte dell'uniforme invernale. Dopo essere stata arrotolata, viene portata sulle cinture o sulla schiena.

Fuliggine e silenziatori: per missioni che richiedono segretezza. La fuliggine viene fornita in piccole scatolette e viene stesa su mani e faccia in incursioni notturne contro umani. In questo modo, essi non sono in grado di vedervi e fuggono atterriti quando vi riescono. I silenziatori sono strumenti studiati scientificamente, costituiti da vecchi mantelli che vengono avvolti attorno a stivali, clava e altro equipaggiamento rumoroso. Tutto ciò viene tenuto nel sacco a spalla.

Ragnatele: fornite in piccoli rocchetti. I fili asciutti delle ragnatele dei ragni giganti delle caverne possono essere usati come una piccola rete. Possono servire a coprire piccole trappole o per mimetizzare l'elmo. Allo stesso scopo, possono essere aggiunti foglie e rami. I mostri umani non hanno ancora pensato a un utilizzo di questo tipo.

dosi dietro il cinghiale, procedete con la prova successiva. Se torna cavalcando il cinghiale, promuovetelo a comandante.

3. Prontezza: un guerriero della legione deve sempre essere all'erta. Deve avere il sonno leggero, svegliarsi al primo segno di pericolo e reagire con prontezza e decisione. Fatelo partecipare ad una lunga partita di caccia. Fategli scalare un alto fungo su cui lo lasciate poi addormentare. Quando russa, mandate un volontario con un corno: se, al suono del corno, l'aspirante cade dal fungo, ha fallito la prova. Se cade il volontario, passate alla prova successiva; se non succede nulla, ritentate più tardi.

4. Resistenza: in guerra, il cibo e l'acqua possono scarseggiare. Il guerriero deve essere capace di resistere alla fame e alla sete senza cedere. Legatelo ad un paletto e lasciatelo per una settimana senza cibo. Poi dategli un sacco pieno di cibo caldo e succulento, una borraccia di birra e un piccone. Mettetelo in un tunnel e chiudete l'unica entrata. L'aspirante deve aprirsi la strada verso l'esterno. Se esce ubriaco, o se non esce affatto, ha fallito la prova. Se ce la fa, procedete con la prova successiva.

5. Salute: per vincere un combattimento, il guerriero della legione deve sempre essere in buone condizioni di salute. Esaminate i suoi denti e strappate via quelli in cattive condizioni per far posto a quelli buoni. In caso di pidocchi, pulci, zecche, sanguisughe o altre ferite e malattie, fate riferimento alla sezione *Misure igieniche nella legione* più avanti nel presente manuale. Esaminate le orecchie e urlate una volta in

Strumenti da scavo: lame affilate e montate su una corta impugnatura. Sono facili da montare. Agli orchi vengono date piccozze, ai bugbear martelli. Vengono allacciati alla cintura, sulla schiena.

Dizionario degli orchetti: viene usato dietro le linee nemiche. Contiene molte illustrazioni, nella migliore arte orchesca, e facili indovinelli che insegnano a tradurre le parole chiave del Thario nella lingua umana Darokiniana e viceversa.

Acciarini: piccoli pezzi di legno, con sottili fusi. Vengono usati per accendere fuochi. Si conservano in piccole borse di cuoio a prova di acqua. Prima di accendere fuochi, chiedete al capo.

Paraorecchie: fatti con funghi speciali, di dimensioni adatte al portatore. Vengono usati solo in seguito a ordini del capo. Impediscono ai guerrieri di sentire suoni magici sul campo di battaglia. Inoltre, possono essere usati in inverno per ripararsi dal freddo. Il capo ne stabilisce l'uso con segnali a mano.

Il guerriero è responsabile del suo equipaggiamento. Se ne perde un elemento, la sua parte di bottino, alla prossima suddivisione, andrà al capo, in cambio di nuovo equipaggiamento, e il guerriero riceverà dieci scudisciate. Qualsiasi altra corazzatura o arma, oltre all'equipaggiamento base, deve essere procurata in combattimento.

La legione dispone anche di equipaggiamento di squadra. A piccoli clan viene assegnato equipaggiamento ulteriore, sul quale si deve vigilare, sotto la supervisione di un comandante.

Paga e ricompensa per i guerrieri

I guerrieri della legione vengono pagati in base al loro grado. La paga viene data dal re Thar, il Grande Capo della legione. Le sue ricchezze provengono dalle incursioni nei territori umani o dai tributi che vengono pagati dalle tribù sottomesse. Il re decide quanto pagare la legione e come dividere i tesori tra i guerrieri. A ogni guerriero viene assegnato un oggetto che può essere una moneta, un'arma, un pezzo di armatura o una nuova cavalcatura.

Capi: i capi vengono pagati per primi e ricevono un oggetto per ogni guerriero che comandano al momento del pagamento. I capi vengono pagati in ordine decrescente per quanto riguarda la dimensione dei clan (il numero di guerrieri).

Capitribù: i capitribù sono pagati per secondi e ricevono dieci oggetti ciascuno.

Guerrieri: i guerrieri vengono pagati per ultimi. Gli addetti alla macchina da guerra, agli animali alati e i giganti ricevono cinque oggetti ciascuno; seguono i membri dei clan che usano cavalcature, gli orchi e i troll con tre oggetti ciascuno e quindi gli gnoll, i bugbear e i guerrieri dotati di fionda, balestra o arco con due oggetti. Infine, i guerrieri semplici ricevono un solo oggetto.

hanno un udito scarso e non si aspettano quasi mai minacce dal cielo. Durante il giorno, le truppe che cavalcano gli animali alati dovrebbero trovare un luogo sicuro e attendere l'arrivo della notte prima di spostarsi. La luce del sole infastidisce gli animali alati e li disorienta.

Quando percorrete lunghe distanze, catturate degli individui nei villaggi e nelle fattorie e costringeteli a trascinare la macchina da guerra. È meglio far trainare la macchina a degli schiavi piuttosto che a dei valorosi guerrieri. Date da mangiare agli schiavi; essi hanno bisogno di cibo e di una buona dose di frustate per lavorare meglio. Inoltre, gli umani non amano utilizzare gli archi contro la macchina da guerra quando questa è trainata dagli schiavi, dato che rischierebbero di colpire dei loro simili.

Intelligenza: mandate degli esploratori equipaggiati con il dizionario degli orchetti. Per questo scopo sono preferibili i coboldi, dato che si possono nascondere meglio degli orchi e dei troll. I coboldi sono i migliori esploratori perché non provano mai a fare qualcosa di strano quando sono in missione. Se un coboldo non torna alla base, significa che ci sono guai.

I coboldi dovrebbero controllare qualsiasi cespuglio sospetto, effettuare operazioni di spionaggio e riportare informazioni sui villaggi, i ponti e le truppe nemiche. Un esploratore non dovrebbe mai farsi catturare, perché potrebbe tradire la legione. Un buon esploratore è sempre pronto a suicidarsi. Nei territori popolati dagli umani, gli esploratori dovrebbero in-

pulite ad ogni luna. Usate un protoplasma nero per le pulizie e successivamente bruciate il mostro (ma non mangiatelo). Durante una campagna, scavate un buco nel suolo dalla parte opposta dell'accampamento e lontano dalle riserve d'acqua. Prima di spostarsi in un altro luogo, ricoprite sempre il buco, in modo da impedire di essere localizzati.

Rabbia e licanthropia: sono malattie simili. La rabbia è molto comune nei cani, nei coboldi e negli gnoll. Se il guerriero malato ha la schiuma alla bocca o agisce in modo strano ed è depresso, è probabilmente affetto da rabbia. Se non viene curato rapidamente, resterà paralizzato e morirà in breve tempo. Legate il paziente, infilatagli un bastoncino in bocca e pungete il suo braccio con una punta imbevuta in sangue di cane.

Se il guerriero ha la schiuma alla bocca e si trasforma in un'altra creatura, si tratta di licanthropia. Preparate un'incursione in un territorio umano al fine di rubare dell'argento. Quindi, fabbricate un pugnale d'argento e colpite il licanthropo al cuore. Questa è una cura garantita contro la licanthropia. In ogni caso, non permettete ai pazienti colpiti da rabbia o licanthropia di mordere i loro compagni.

Scottature: il sole fa molto male agli orchetti che devono coprirsi interamente quando camminano durante il giorno. Il mantello dato in dotazione dalla legione non sempre riesce a proteggere tutto il viso. Assicuratevi che la faccia sia interamente ricoperta con la pozione per la protezione dal sole preparata dallo sciamano. Se la pelle è bruciata, copritela con grasso di yak. Non strappate mai la pelle bruciata dal viso.

glia. I capi che vincono la simulazione ricevono dei tesori dal re (sempre che si sia divertito) e ne regalano una parte ai guerrieri più abili e coraggiosi.

Campagna

I guerrieri della legione devono sottostare alle regole per assicurare la vittoria. Una rigorosa osservanza della dottrina Tharia farà la differenza nella perdita dei guerrieri durante le incursioni e le campagne contro il nemico.

Marcia: i clan dei guerrieri devono muoversi rapidamente quando si trovano in territorio nemico e coprire le impronte lasciate alle spalle dall'esercito. A questo scopo, due file di goblin a cavallo trascinano dei corpi morti sul sentiero. Durante le missioni segrete, la spazzatura, gli avanzi e i guerrieri o gli animali morti devono essere trasportati in un villaggio a cui viene dato fuoco per eliminare qualsiasi traccia del passaggio dell'esercito. Cercate di usare i silenziatori e suonate i corni e i tamburi con moderazione, in modo che vengano sentiti solo nelle vicinanze.

Spostatevi durante la notte. Marciate sempre con un clan davanti e uno alle spalle. Tutti dovrebbe essere a cavallo. In caso di pericolo, avvicinatevi al corpo principale. La macchina da guerra dovrebbe rimanere al centro del corpo principale, vicino alla portantina del re.

Mandate degli animali alati in avanscoperta quando attraversate i territori umani di notte. Gli umani non vedono al buio,

ogni orecchio per accertarne la funzionalità. Mettete un dito in ogni occhio: diventeranno così iniettati di sangue, come devono essere gli occhi degli orchetti. Estrae la lingua e fregatela con la calce, perché rimanga appiccicosa e sana. Controllate i riflessi: un volontario deve colpire violentemente il ginocchio con una clava. Se il guerriero sviene, ha fallito; se sviene il volontario, il guerriero è abile al servizio; altrimenti, riprovate più tardi.

Obbedienza al capo

Il guerriero della legione deve ubbidire al suo comandante. I guerrieri disciplinati costituiscono la forza delle orde e le orde potenti consentono di conseguire importanti vittorie alle loro tribù. Queste vittorie rendono felice il comandante e un comandante felice è sempre meglio di un comandante arrabbiato.

Il capo ha ragione. *Il capo ha sempre ragione.* Se pensate che il capo abbia torto, ubbiditegli comunque: il capo è lui, non voi. Il capo è bravo e forte: ubbidite al capo e tenete a portata di mano il pugnale.

La gerarchia. Il guerriero è la spina dorsale dell'orda. Ogni guerriero ubbidisce al comandante del suo clan. I comandanti della legione sono quelli con la frusta e il pennacchio nero sull'elmo. Sono quelli che urlano gli ordini con voce più forte. Seguite sempre i pennacchi neri. Sia i guerrieri che i comandanti obbediscono ai capi della legione. Questi hanno ossa appese al naso e armi enormi. I capi ubbidiscono al Grande

La perdita di qualsiasi parte di questo equipaggiamento viene punita con la lacerazione della pelle, seguita dall'immissione di sale, calce o fanghiglia verde, a seconda del valore dell'equipaggiamento. La legione dispone dei seguenti tipi di equipaggiamento:

Corni magici: tubi di metallo lunghi 3 metri che finiscono con una testa di drago. Equipaggio: due portatori goblin, un hobgoblin suonatore di corno, un capo hobgoblin dotato di frusta e due guardie bugbear. I corni distruggono i muri e altri ostacoli. La distruzione del materiale della legione viene punita severamente.

Tamburi magici: tamburi in ferro rotondi trasportati con due pali con un teschio all'estremità. Equipaggio: quattro portatori goblin, due tamburini gnoll, un capo orchetto dotato di frusta e due guardie bugbear. I tamburi spaventano qualsiasi nemico che ne senta il suono. È vietato spaventare le proprie truppe; ciò viene punito con cinque scudisciate per ogni guerriero spaventato. Le orde devono usare dei tappi per le orecchie.

Stendardo: un grosso palo con teschi, scalpi, ossa, scaglie di drago e un grande scudo con il simbolo della legione. Equipaggio: un orchetto portatore dello stendardo che indossa una testa e una pelle di lupo, un capo orchetto dotato di frusta, e due guardie gnoll con teste e pelli di lupo. I portatori dello stendardo devono sempre seguire il capo. In caso di disubbidienza, vengono condannati a morte e uccisi da un protoplasma nero.

Condottiero, re Thar il conquistatore. Quando lo vedrete, lo riconoscerete.

Gli ordini. Nella legione si parla il vero linguaggio del guerriero, il Thario. Tutti gli ordini vengono urlati in questa lingua. La comprensione degli ordini è importante per i buoni guerrieri. I buoni guerrieri fanno felice il capo e i capi felici vanno bene per la salute dei guerrieri. Imparate il codice Thario ed eviterete di essere spedito in missione di caccia ogni settimana.

Qualsiasi cosa vi venga urlata è un ordine. Se l'ordine viene accompagnato dal sibilo della frusta, si tratta di un ordine categorico. Di seguito vengono elencati gli ordini più frequenti e la relativa gestualità.

squaDRA-AVANTI: In marcia. Partite con il piede destro, non con l'altro. Se il guerriero che vi precede è troppo lento dategli un calcio per farlo accelerare. Se il capo vibra la frusta, marciate in fretta e senza parlare.

UN-du-tre-asso: continuate a marciare sbattendo il tacco per terra. All'"UN", saltate per cambiare piede e tenete il passo. Se non riuscite a sentire il capo, il tempo è dato dai tamburi. Il suono del corno è piacevole e demoralizza il nemico.

YAAAH!: caricate. Il capo segnala in che punto caricare. Se non riuscite a vedere il capo, seguite il guerriero che vi precede. Non guardate indietro: il capo sta caricando dietro di voi. Se

Ferite: chiamate il Grande Sciamano. Se un guerriero viene ferito durante una campagna, il Grande Sciamano potrebbe non essere disponibile. Se la ferita produce pus, ricorrete alla *cura delle larve*. Fate depositare delle uova di pulce nella ferita; quando le uova si schiudono, nascono delle larve che mangiano la carne putrefatta. Quando il paziente inizia a sentire dolore e la ferita sanguina, le larve hanno mangiato tutta la carne putrefatta; toglietele dalla ferita e bruciatele. Lavate quindi abbondantemente la ferita con urine fresche per rimuovere tutte le uova. Bendate la ferita per tenere lontane le pulci. Se la cura fallisce, amputate la parte ferita.

Cibo: non tutti i cibi vanno bene per i guerrieri. Nella maggior parte dei casi non si dovrebbe mangiare carne marcia, nonostante il suo sapore speziato. Il Grande Sciamano ha detto che la carne marcia provoca malattie. Evitate di mangiare fegato che è spesso fonte di malattia. Non mangiate cibi con bolle verdi, macchie nere o ancora vivi. Non mangiare neppure il cibo degli elfi che risulta mortale per lo stomaco degli orchetti.

Veleno: bevete latte caldo di larva, o mangiate le loro uova, per bruciare i veleni; in alternativa, potete cercare di vomitare infilando due dita in gola. Rimuovete qualsiasi pungiglione di insetto rimasto nella pelle; usate delle sanguisughe per succhiare fuori il veleno dalle ferite.

Latrine: i guerrieri e i capi devono recarsi alla latrina almeno una volta al giorno. In questo modo ci si assicura che i sentieri dell'accampamento di Sodhor siano sicuri e che l'accampamento non venga localizzato dall'odore. Non bisogna accamparsi o mangiare vicino alle latrine. Le latrine devono essere

Macchina da guerra: una grande macchina dotata di ruote, catapulte, baliste, arieti e una torretta. Equipaggio: alcuni guerrieri per tirare le corde e utilizzare l'artiglieria a bordo, un capo della macchina da guerra e cinque capi per l'artiglieria. I guerrieri che abbandonano la macchina da guerra di loro iniziativa vengono legati vicino a un formicaio per un giorno intero.

Cavalcature: i guerrieri veterani possono tenere i lupi, gli animali alati e i cinghiali catturati in guerra, se dimostrano di saperli cavalcare. I guerrieri sono responsabili del mantenimento e della cura degli animali e spesso tagliano l'orecchio destro della bestia per facilitare l'uso delle armi in combattimento. È considerato un reato perdere un animale per mancanza di cure. Punizione: la carcassa della bestia viene legata sulla schiena del guerriero che deve trasportarla per un'intera notte.

Equipaggiamento da marcia: tamburi normali, corni e fruste usate per incoraggiare i guerrieri a camminare più a lungo e più velocemente. Equipaggio: tre tamburini orchetti con tre tamburi ciascuno, sei suonatori di corno goblin, due troll dotati di fruste e un capo hobgoblin che scandisce il ritmo della marcia. È vietato suonare i corni e i tamburi durante un discorso del capo o nelle operazioni segrete. Punizione: 10 scudisciate sulle mani e una martellata sui piedi.

Portantina del re Thar: una vecchia gabbia toracica di un drago, con due grandi pali, scudi della legione, teschi, mandibole e un baldacchino in pelle di orso. Re Thar si siede sulla portantina. Equipaggio: quattro portatori orchetti, dodici campio-

ciottoli devono quindi essere trasportati da un'altra parte e depositati in un buco scavato dal guerriero; questa "esercitazione" dura alcuni giorni. Un sorvegliante dotato di frusta segue il lavoro dei guerrieri, li insulta, svuota le loro borracce e li costringe a proseguire senza soste. Quando il guerriero è abbastanza arrabbiato per reagire e picchiare il sorvegliante, ha terminato l'esercitazione. Se invece non riesce ad avere la meglio sul sorvegliante, ritorna ai ciottoli.

Guerre simulate: i capi simulano una guerra ad ogni luna piena, sempre che non siano già in guerra con un'altra tribù o con degli umani. Essi si radunano intorno a un tavolo di sabbia che assomiglia all'accampamento di Sodhor e spostano delle piccole bandiere che rappresentano i clan. Nel frattempo, i guerrieri imitano ciò che succede sul tavolo. Alcuni messaggeri coboldi vanno avanti e indietro dai guerrieri e al tavolo di sabbia, impartendo ordini, osservando le mischie e segnalando i risultati del combattimento.

Una fazione dispone di una macchina da guerra e di guerrieri dotati di archi, balestre e fionde, mentre l'altra fazione è costituita da truppe a cavallo e dai guerrieri rimanenti. Ognuno combatte con bastoni di *melmoide*; i guerrieri che vengono colpiti (quelli con un segno nero) sono eliminati dal gioco. Per eliminare gli orchetti, i troll e i giganti sono necessari cinque colpi. Lo scopo del gioco consiste nel catturare la macchina da guerra o nel respingere gli invasori. Re Thar rimane seduto sulla portantina, in una zona neutrale, per osservare la batta-

un preparato dello sciamano fatto con grasso di maiale, urina di lupo e sale. Il preparato non deve essere strofinato. Passate un ferro caldo su tutte le cuciture dei vestiti del paziente. Ungete anche tutte le pelli e pellicce.

Pulci: tutti i capelli e i peli sul corpo del guerriero devono essere strappati e bruciati. Il paziente deve quindi fare un bagno nel fango e in una pozza di catrame caldo e successivamente rotolarsi nella cenere vulcanica fredda. Non deve lavarsi per alcuni giorni. I vestiti subiscono lo stesso trattamento.

Zecche: le zecche devono essere rimosse una per una. Bisogna prima coprire l'area infestata con del grasso bollito per soffocare le zecche. Quando queste escono dalla pelle per cercare di respirare, bisogna prenderle una per una e ucciderle.

Sanguisughe: le sanguisughe devono essere rimosse una ad una. Usate una piccola lama rovente per bruciarle e assicuratevi che tutti i dentini siano stati rimossi. In caso contrario, segnalatelo al Grande Sciamano.

Parassiti: esaminate le feci e le urine dei guerrieri. Se ci sono dei vermi o del sangue, il paziente deve bere 8 litri di acqua salata e mangiare una manciata di tabacco da pipa mischiato con pepe, corteccia, gesso, fango e ossa frantumate una volta al giorno, fino a quando i parassiti non sono scomparsi. I parassiti della pelle vengono rimossi sfregando unguenti solforosi.

Irritazioni cutanee: il paziente non deve grattarsi. Legatelo e imbavagliatelo fino a quando non passa il prurito. Se non funziona, chiamate il Grande Sciamano.

Allergie: tirate un pugno in faccia al paziente.

Nel frattempo, come esercitazione di artiglieria, i guerrieri veterani lanciano da una macchina da guerra bastoni di *melmoide* contro i guerrieri in addestramento. Questi bastoni sono gambi flessibili di fungo, di diverse dimensioni, che lasciano grossi segni neri. La macchina da guerra spara anche grandi palle di *melmoide* che sono abbastanza pesanti per far perdere l'equilibrio a un guerriero o farlo svenire per la parte rimanente dell'esercitazione.

Coloro che completano l'intera esercitazione e vincono il combattimento corpo a corpo ricevono una piuma dal capo. Dieci piume possono essere convertite in un giorno di licenza. Le licenze non vengono concesse durante le campagne, le guerre e le incursioni. Se un guerriero racimola 50 piume, può diventare capotribù.

Diventare cattivi: un buon guerriero è sempre arrabbiato. I guerrieri arrabbiati non conoscono la stanchezza, la fame, il dolore per le ferite e la paura e riescono a spaventare il nemico. La vita nella legione porta grandi soddisfazioni economiche, ma è molto dura e crudele. È necessario che sia così per sconfiggere il nemico, altrimenti non esisterebbe una legione. È sempre colpa del nemico. Uccidete il nemico. Se le ferite fanno male, se avete fame o se un amico muore, uccidete il nemico. Ascoltate il vostro capo che vi dirà chi è il nemico.

I guerrieri che si sentono deboli, o quelli accusati di debolezza, vengono portati ai *Ciottoli della Disperazione* dove devono estrarre con una pala una grande quantità di ciottoli rotondi. I

interrompete l'impeto della carica, il capo vi sarà addosso prima del nemico.

EEEEH!: ritirata. Dopo aver gridato l'ordine, spesso il capo lancia la sua arma in alto e corre nella direzione della ritirata. Seguitelo, le domande verranno più tardi.

squaDRA-ALT: interrompete qualsiasi cosa state facendo. Durante la marcia, fermatevi quando sbattete contro il guerriero che vi precede. Questo ordine viene accompagnato dal capo con il movimento della mano destra: l'altra mano viene usata per confondere il nemico.

AT-tenti: interrompete qualsiasi cosa state facendo e *subito*. Pancia in fuori, mento in alto e braccia in basso, sbattete i tacchi. Respirate solo quando il capo non guarda.

present-ARM: sguainate l'arma, puntatela verso l'alto e tenete il manico contro il petto. Lo scudo va tenuto sul fianco e i tacchi vanno sbattuti. Se il guerriero davanti a voi non esegue l'ordine in maniera adeguata, dategli una buona botta sull'elmo.

hip-hip...: in risposta a questo ordine, tutti i guerrieri devono urlare il più forte possibile per dimostrare il loro morale ed entusiasmo nei riguardi delle parole del capo. Ai guerrieri conviene dimostrare fiducia al loro capo: chi non risponde con l'adeguato entusiasmo, ottiene di montare di guardia durante la notte e di pulire le latrine.

ni orchetti con armatura a cavallo di verri giganti, un coboldo che funge da interprete e consigliere e alcuni schiavi. Due portatori di stendardo devono sempre seguire la portantina. L'abbandono della portantina viene punito con la decapitazione.

Esercitazione

I guerrieri della legione devono seguire corsi di addestramento per rimanere in buona forma, migliorare le abilità di combattimento e diventare sempre più cattivi. Il capo deve assicurarsi che i suoi guerrieri vengano addestrati nel modo seguente:

Salute: i guerrieri devono essere in grado di percorrere lunghe distanze, trasportare un pesante equipaggiamento, saltare fossi, scalare muri, strisciare velocemente, attraversare burroni con l'aiuto di una corda e calarsi con le corde.

Quando la legione non sta conducendo una campagna, i guerrieri non assegnati ai servizi di guardia devono esercitarsi. L'addestramento è molto duro e continua fino all'ora di pranzo. Gli ultimi dieci che arrivano all'accampamento portano le razioni per tutti.

A turno, dieci guerrieri partono per il giorno di caccia; ognuno porta un sacco di pietre che viene svuotato quando il guerriero trova del cibo. La legge è molto semplice: "*Marcia o muori*". Coloro che ritornano con le pietre senza aver procurato cibo, cucinano la cena per tutte le truppe e devono dar da mangiare ai lupi, ai verri e agli animali alati a loro rischio e pericolo.

A-TERR: buttatevi *subito* a terra. A meno che siate a corto di frecce, non alzate la testa: è pericoloso. Se sentite un sibilo, cominciate a scavare.

FUOCO: tirate sul nemico, con qualsiasi cosa vi troviate a portata di mano. Il capo indicherà il nemico. Se non avete niente da tirare, urlate il più forte possibile e battete lo scudo con il manico dell'arma per ottenere un effetto demoralizzante sul nemico.

CESSARE-fuoco: smettete di sparare. Raccogliete qualsiasi arma che si trova vicino a voi per ripristinare il vostro arsenale. Aspettate ulteriori ordini. Coloro che continuano a sparare, dovranno recuperare le loro armi, ovunque siano andate a cadere.

KULL!: il capo accompagnerà l'ordine con un gesto della mano sulla gola. Questo significa semplicemente uccidete i nemici senza fare prigionieri.

Il rispetto per il capo. Il capo è sempre il capo, anche se dovesse essere un coboldo. I guerrieri gli devono rispetto e obbedienza. Se il capo non è soddisfatto di voi, può darvi una bella botta in testa e staccarvela: il capo è lui.

Quando parlate con il capo, comportatevi come se aveste ricevuto l'ordine "AT-tenti". Non sussurrate, non borbottate, non balbettate: gridate sempre. Il grido è l'unica forma di comunicazione accettata nella legione.

Nel frattempo, gli altri guerrieri continuano l'addestramento; devono percorrere la *Strada dei Guerrieri*, un sentiero che gira intorno all'accampamento di Sodhor. Ostacoli che si trovano comunemente su questo sentiero sono pali appuntiti, muri scivolosi, fossati, scogliere scoscese, burroni con ponti di corde e alcuni mostri. Per sopravvivere bisogna essere pronti, decisi e con il pugnale sempre alla mano. Gli ultimi dieci guerrieri che terminano il percorso devono riprenderlo dall'inizio.

Quando vanno in guerra, i guerrieri devono cantare la vecchia canzone della legione scritta da un eroe orchetto chiamato Bojetz durante gli anni di prigionia nei territori umani della Nuova Averoigne. La composizione viene normalmente cantata nel dialetto originale (catturate un umano di Averoigne per la traduzione):

*"Tiens, voila du boudin, voila du boudin
pour les Hobgobelins, les Orques, et les Gobelins.
Pour les Trolls y'en a plus, pour les Trolls y'en a plus,
c'est tous des tir-au-flanc,
pour les Trolls y'en a plus, pour les Trolls y'en a plus,
c'est tous des tir-au-flanc!"* (ricomincia)

Combattimento: i guerrieri devono allenarsi per i combattimenti a giorni alterni e vengono addestrati con le armi comunemente usate nella legione. Dopo l'addestramento possono riposare, ma devono sempre aver cura dell'equipaggiamento.

Ispezione dei piedi: tutti i guerrieri devono togliersi gli stivali e sdraiarsi per terra con i piedi rivolti verso l'alto. Il Grande Sciamano controlla i piedi e le dita per assicurarsi che non ci siano malattie. Se i piedi non mostrano segni di malattia e non sono troppo puzzolenti, il guerriero è in buone condizioni per marciare. In caso contrario, il guerriero deve sottoporsi a un bagno in una mistura composta da fango bollente, sangue di uccello stigeo e formaggio di capra. I piedi devono quindi essere tenuti verso l'alto per un giorno intero, fino a quando la mistura si asciuga completamente.

Gli stivali devono essere in buone condizioni. Se sono troppo piccoli, il guerriero potrebbe bucare la suola. La parte posteriore della scarpa deve essere perfetta, altrimenti il guerriero non potrà salutare i superiori in modo appropriato.

Visita generale: fate riferimento a Salute nella sezione Reclutamento dei guerrieri di questo manuale. Il Grande Sciamano userà la sua magia per curare la perdita di udito e i riflessi ritardati.

Parassiti: un orchetto con i pidocchi costituisce un problema, perché li attacca ad altri orchetti. Nessuno deve avere pidocchi, pulci, zecche e sanguisughe. I guerrieri devono spogliarsi, fare un passo indietro e stare sull'attenti. Il Grande Sciamano ispeziona ciascun guerriero o chiede aiuto a un infermiere coboldo.

Pidocchi: se vengono trovati dei pidocchi, l'infermiere coboldo deve usare un'apposita spazzola per ungere l'area infestata con

Armi da taglio: i guerrieri si allenano contro sacchetti di sabbia bagnati. I sacchi sono appesi con una corda sopra a una botola oscillante. Se il guerriero taglia la corda, il sacco cade su un lato della botola, impedendo all'estremità opposta di aprirsi. In caso contrario, il guerriero cade nel buco e la botola si richiude sopra la sua testa.

Armi da punta: i guerrieri si allenano con grosse taniche d'acqua. Le taniche sono appese sopra a del carbone ardente. Se il guerriero rompe la tanica, può proseguire senza bruciarsi i piedi.

Armi contundenti: una grande trave attraversa un muro che divide due caverne. I guerrieri alle due estremità devono cercare di far entrare la trave nell'altra caverna. I perdenti devono reiniziare l'esercitazione con le armi da taglio.

Autodifesa: i guerrieri cercano di evitare i colpi inflitti da una trave ruotante su cui sono state montate lame e mazze chiodate. Essi devono sopravvivere per un periodo di tempo equivalente a quello impiegato da un orchetto per soffiarsi il naso.

Corpo a corpo: ogni guerriero deve combattere con un altro scelto a caso. La battaglia finisce quando uno dei due guerrieri cade a terra svenuto, viene gettato fuori dal ring o viene messo a terra con entrambe le spalle appoggiate al suolo. Per i loro pugni, i guerrieri possono scegliere tra una cinghia di cuoio e una piccola rete appesantita.

Cunegonda (detta Cunegondona a causa della notevole prosperità delle sue forme), di professione brigantessa, al medico che l'ha in cura per i suoi disordini mentali

Senta un po', certo che me la sono passata male a far da moglie a un brigante, ma ora si è proprio passato il segno. Sono stata picchiata, derubata, insultata, ma mai e poi mai ero stata chiamata un *mostro errante*.

Insomma, non più tardi di ieri il mio paparino, Ungvar l'Unicorno, è stato catturato. Stavamo seguendo la carovana che è partita due giorni fa, quella con gli elefanti Thyatiani. Per tutta la settimana precedente avevamo tenuto le orecchie bene aperte, raccogliendo tutte le voci che circolavano fra mercanti, guardie e guide delle carovane.

Il fatto è che fra i mercanti della carovana c'erano anche sei eroi. Sembravano immortali, quei maledetti. Si beccavano una freccia dopo l'altra senza fare una piega. Mi creda, mai visto niente del genere. A quel punto ce ne siamo tornati al covo, per evitare il peggio.

Dopo neanche 10 minuti, becchiamo tre orchi rimbambiti. Questi li sistemiamo in un momento, mi dico... e invece no! Erano anche peggio di quelle maledette guardie della carovana.

Tiro a uno una coltellata come si deve. Sono già pronta a lavorarmene un altro che quell'imbecille mi risponde in *perfetto* Darokiniano: "Colpito! Ma per uno come Snort il Razziatore ci vuol ben altro che un pugnale", e si fa avanti. Lo colpisco ancora, gli avrò tirato almeno quattro coltellate! *Quattro coltellate*, le dico, e quello niente, ancora in piedi! Roba da non credere!

Intanto, gli altri suoi degni compari blateravano sciocchezze del tipo "No, qui perdiamo tempo e basta. Questi sono mostri erranti di basso livello." A me? Un mostriciattolo di basso livello io? Dopo quattro razzie, otto rapine e tutto il resto? Non ci si crede! E l'altro gli risponde "E allora? Comunque, è sempre esperienza. Sarà bene salire ancora di livello prima di entrare nella legione di Re Thar".

Uno di questi mi arriva alle spalle e mi assesta una bella botta sul coppino. Finisco lunga distesa, e quelli si avvicinano "Potremmo farle portare il nostro equipaggiamento; mi sa che mangia meno del mio mulo, questa", fa uno. E quell'altro mezzo scemo gli risponde "Lascia stare, capirai che guadagno... Non ti è mica rimasto qualcosa per curare le ferite?"

Beh, *finalmente* i tre compari si levano di torno. Questa storia non ha senso. Mi sento tremendamente depressa, mi creda, sono veramente disperata. Deve aiutarmi, dottore. Pensa che sia una vecchia pazza allucinata, oppure c'è qualcosa che non so? Di che cosa diavolo parlavano quei tre? E che cos'è questa storia della Legione? Nessuno ci ha mai parlato di una Legione.

La prego, dottore, mi aiuti. Che cosa devo fare?

...Che cosa diamine significa che devo arruolarmi nella Legione?!

Hogur, Cavaliere dell'Alta Goblinia, mentre spazzola il suo lupo da guerra

Niente male, eh? Certo, non è come una delle nostre spazzole goblin, ma va benone! Bah! Che vitaccia da queste parti. Se solo avessi immaginato quello che sarebbe successo...

...spazz-spazz-spazz...

Ti ricordi quella volta che fummo invitati al banchetto della regina? Quelli sì che erano bei tempi. Per te cosce umane fresche, e per me arrosto di lingua di iena in salsa dolce. Non dimenticherò mai quella volta che Yazar mi volle nei suoi appartamenti. Che notte!

...rispazz-rispazz-rispazz...

E invece guarda ora come siamo finiti. Ehi! Non ringhiare contro di me! Come avrei mai potuto immaginare che quello stramaledetto muso giallo di suo marito mi avrebbe messo in questo guaio. Me! Un Gran Cavaliere di Alta Goblinia, Campione di Sua Maestà Bombarola! Spedito nella Legione, come tributo di Alta Goblinia a Re Thar! Come una qualsiasi volgarissima mercanzia!

...spazzfort-spazzfort-spazzfort...

"È per il regno - diceva - dunque è per il meglio. Risparmieremo così ad Alta Goblinia il sacrificio di dozzine di giovani valorosi, inutilmente inviati a servire nella Legione". Capperi. Quell'asino di Jungar, è lui il responsabile. Ha messo i suoi occhiacchi addosso alla regina... e lei ci è cascata.

...spazz-spazz-spazz...

E adesso senti che musica "*Forza, Hogur, fai questo, Hogur fai quello, Hogur vai a pulire gli stivali del capo, vai a pulire le latrine, vai a prendere la dentiera del troll*". Che vitaccia. Qual'è l'ultima volta che abbiamo mangiato decentemente? Non mi fanno neanche fare il capo. E poi, il loro stupido addestramento: guarda qua, ho solo cinque penne, e ce ne vogliono ancora trentacinque solo per diventare un semplice caporale. Odio la Legione, e odio gli orchi.

...spazz-spazz-spazz...

Devo considerarmi fortunato perché mi hanno consentito di tenerti. Ehi! Non guardarmi in quel modo. Non è colpa mia. Quegli stupidi orchi: guarda che triste spettacolo vederli tutti in fila sui loro cinghiali. Come sono goffi. Hai notato com'è difficile distinguere i cavalieri dai loro cinghiali? Gli si adattano proprio bene quelle facce da maiali. E anche l'odore è lo stesso.

...spazzridend-spazzridend-spazzridend...

Bah, domani la Legione parte per un'incursione a Darokin. Porteremo anche la macchina da guerra. Almeno avremo un po' di carne fresca da mangiare, perbacco! Dormiremo dietro le linee nemiche e potremo rubare tutto quello che ci capita a tiro. Voglio tornare indietro con almeno sei scalpi. Così ci daranno un'altra penna, magari anche una medaglia, e forse ci lasceranno un po' tranquilli quando avranno visto cosa sa fare un Gran Cavaliere di Alta Goblinia! Gliela faremo vedere, a questi imbranati di orchi...

...spazz-spazz-spazz...

Capo Umtotor, ingegnere di macchine da guerra ed eroe della legione, a suo figlio

Vieni qui, bestiolina, o ti rifilo un ceffone! È così che ti hanno insegnato ad accogliere il capo del tuo clan? Per Karaash, sei stato allevato in mezzo ai cinghiali! Vieni qui, a sederti vicino a un guerriero vecchio e stanco.

Domani, la Legione partirà per una missione nelle terre di Darokin e io forse non tornerò. Le guerre sono una cosa triste e tremenda, ma noi orchetti dobbiamo resistere e sopravvivere. Prima di andarmene, voglio spiegarti alcune cose. Forse, quando sarai cresciuto, capirai, e seguirai le orme del tuo babbo.

Sai, quando anch'io ero un cucciolo, come te, molte lune fa, avevo paura come ora l'hai tu. Non mi preoccupavo che di cacciare, libero, sulle colline di Orcus Rex e di trovarmi un compagno. Certo, ho fatto anch'io tutto questo... e non solo. Ma un giorno arrivarono loro. Il sole ardeva alto nel cielo e il clan era immerso nel sonno, riparato in una piccola caverna. Arrivarono da nord, a cavallo. Senza alcuna ragione, attaccarono il nostro campo, ci rubarono il cibo, uccisero cuccioli e guerrieri, legarono i nostri compagni e li lasciarono distesi al suolo, a farsi ardere dal sole infuocato.

Col tempo, figlio mio, imparerai a conoscere gli umani. Sembrano deboli, ma non devi lasciarti ingannare dalle apparenze. Sono pericolosi, malvagi e fatali. Sono convinti che gli orchetti non abbiano alcun diritto di vivere in questo mondo. Rifiutano i nostri costumi, e per quest'unica ragione seminano morte e distruzione. Vogliono le nostre terre. Perciò noi orchetti li combattiamo.

Tu pensi che la Legione sia una cosa tremenda, ed in effetti lo è, figlio mio. Ma bisogna che lo sia. Insegna agli orchetti ad essere forti e solidali. Sono molti i guerrieri che muoiono addestrandosi a militare nella Legione. Altri divengono null'altro che bestie prive di sensibilità, quasi fossero dei troll. Ma quando gli umani torneranno, noi saremo pronti a riceverli.

Fra coloro che gli umani legarono quel lontano giorno c'era tua madre. Tua sorella la legarono a un cavallo che lanciarono al galoppo, mentre tuo fratello lo condussero con sé, in schiavitù. Ormai, figliolo, io sono vecchio. Per te è arrivato il momento di crescere e cavartela da solo. Lascia il clan e vai a osservare i costumi degli umani, al confine. Dopo potrai fare la tua scelta.

Mio fratello, Uzal lo Zoppo, non è più in grado di combattere. Ma è uno sciamano molto saggio. Ha combattuto molte guerre al mio fianco. Anche lui conosce i segreti delle macchine da guerra. Se deciderai di unirti alla Legione, vai prima da Uzal. Lui ti insegnerà tutti i segreti che devi conoscere. Mi deve molto: ho salvato la sua unica gamba, e la sua vita.

Quindi, entra nella Legione. Sarà dura, all'inizio, ma le tue conoscenze ti consentiranno di far carriera in fretta. Forse, come ho fatto io, potrai startene sullo scudo del capo a comandare la macchina da guerra. Ricorda, non lasciare che gli umani ti catturino, e ancor meno gli elfi. I nani non te ne daranno neanche la possibilità.

Se ti chiederai perché noi trattiamo con tanta durezza i prigionieri, rammenta cosa è accaduto a tua madre e a tua sorella. E ora prendi questa, figlio mio. È l'ascia che brandivo il giorno in cui tua madre morì. Ha colpito molti crani umani. Spero che farà lo stesso nelle tue mani. Brandiscila con forza, e senza nessuna pietà.

Thoin lo Sventra-orchetti, Guardia carovaniera, arringa le nuove reclute

...Riposo... Bene, uomini. Questa volta, finalmente, si fa sul serio! In questa carovana ci sono 42 vagoni, 12 elefanti, 55 muli e un bel po' di carretti. A proteggere il tutto ci saranno 18 veterani, 67 di voi, e io. Questo è tutto, ragazzi. Dobbiamo attraversare la lingua di terra che va da Ethengar a Corunglain. Niente fermate, niente ripari, niente razioni extra, niente rinforzi, solo un sacco di orchetti.

Bene, è il momento di dirvi un paio di cosette sull'inferno che dobbiamo attraversare! C'è una sola strada possibile per attraversare le Terre Brulle da Ethengar a Darokin. A nord e a sud di quella strada c'è una cosa sola: il terreno più infame che abbiate mai visto. E ad accogliervi ci saranno loro: orchetti, goblin, gnoll, bugbear, coboldi, orchi, hobgoblin e troll.

Questo infame sudiciume vi sbucherà da sotto i piedi in cerca di due cose: oro e schiavi. L'oro lo usano per costruire infernali macchine da guerra con catapulte, baliste e ruote. Gli schiavi servono a spingerle e, quando la fatica li uccide, i nostri amici se li mangiano, o li danno in pasto ai loro lupi da guerra.

Ecco il posticino in cui sto per portarvi. Noi abbiamo l'oro, loro lo vogliono, noi non glielo daremo. Il vostro dovere è difendere la carovana. Non siete qui per giocare a fare gli eroi. Se vedete qualcosa muoversi, non gridate; aspettate fino a che non vedrete il bianco di quegli occhiacci iniettati di sangue. Non una sola freccia deve mancare il bersaglio. Se uno di quei bastardi scappa, non seguitelo. È una trappola. Saranno un branco di bestie stupide e primitive, ma nessun altro sa tendere imboscate come loro. Se non state attenti, prima di avere il tempo di rendervene conto vi troverete appesi per i piedi, a implorare pietà mentre rosolate sopra un bel fuocherello. Se lungo il percorso vedete un masso, potete star certi che dietro c'è un bell'orchetto pronto a prendervi alle spalle. Controllate ogni irregolarità del terreno usando la lancia; il percorso è infestato di trappole. Se trovate dell'acqua, non bevete, è certamente avvelenata. Se uno dei vostri compagni cade da cavallo mentre state scappando, non fermatevi ad aspettarlo: per lui è finita.

Ricordate sempre questa regola: gli unici orchetti buoni sono gli orchetti morti. Non fate prigionieri. Non possiamo permetterci di nutrirli, e non è certo il caso di rischiare di vederne uno che si libera e assesta una bella coltellata nella schiena delle guardie. Nel caso non ve siate ancora accorti, sappiate che gli orchetti hanno denti aguzzi, con cui possono riuscire a slegarsi. Se vedete un troll morto, scappate. Non si sono mai visti troll morti abbandonati sui sentieri. Non riportatevi a casa come trofeo teste di troll morti.

Credo che abbiate capito. Non ci sarà certo da divertirsi. Le Terre Brulle sono un covo di banditi e assassini, sono sconvolte dai terremoti e infestate da nuvole di polveri nauseabonde. Quante carovane sono state decimate da quelle parti! Presto, manderemo un esercito come si deve a dare una ripulita a quel covo, una volta per tutte. Spero che vi arruolerete anche voi. Dopo la missione credo proprio che avrete qualche buon motivo per farlo.

I proprietari della carovana promettono un buon compenso per questa missione. I sopravvissuti potranno dividersi a Corunglain il 10% del valore totale della carovana. Buona fortuna. *Rompete le righe*

Orchetto rosso

Si tratta di una sottorazza degli orchetti, generalmente riconoscibile dalla pelle rossiccia e dalle fattezze scimmiesche. Gli orchetti rossi hanno circa le stesse dimensioni di un umano di discreta altezza, ma hanno piccole orecchie tondeggianti.

Dimensione media:	175 + 2d12 cm
Mole (d6):	1-2 Esile
	3-4 Normale
	5-6 Grasso

Orcus Rubeus Vulgaris: capelli molto corti rosso mattone o rossiccio castano; fisionomia scimmiesca. Indossano pezzi sconnessi di armature, preferibilmente di maglia. Nativi dell'Orchettirossia meridionale (Terre Brulle).

Orcus Simius Terribilis: capelli lunghi di colore arancione intenso fino al rosso bruno; sono nettamente più muscolosi e aggressivi dei *vulgaris*. Utilizzano per lo più armature di cuoio nero. Nativi dell'Orchettirossia settentrionale (Terre Brulle).

Orchetto giallo

Un'altra sottorazza degli orchetti, identificabile dalla pelle giallastra. Alcuni esemplari presentano una spaventosa fisionomia da ratto. Hanno circa le stesse dimensioni degli umani e orecchie appuntite.

Dimensione media:	150 + 2d20 cm
Mole (d6):	1-3 Esile
	4-5 Normale
	6 Grasso

Orcus Facies Ratis: capelli molto corti di colore castano chiaro; hanno il muso lungo e appuntito. Indossano indumenti neri con mantelli rinforzati. Conducono vita nomade nelle montagne a nord di Alfheim.

Orcus Canis Oriensis: capelli lunghi raccolti in modo da formare una sorta di pennacchio di colore dal giallo sporco al castano; fisionomia da cane pechinese. Usano pezzi di armature di provenienza orientale ed elmi. Conducono vita nomade nelle vaste steppe di Ethengar e nei territori di Orchettigiallia (Terre Brulle).

Troll

Queste creature sono le più strane tra gli umanoidi. Si presentano come mostri alti, magri e gommosi e hanno la pelle viscida. Le zanne e gli artigli grigiastri sembrano un prolungamento della loro pelle più che elementi separati.

Dimensione media:	225 + 2d20 cm
Mole (d6):	1-3 Esile
	4-5 Normale
	6 Grasso

Monstrum Imbecillum Rex: non sono certo rinomati per la loro intelligenza. Alti, di colore verde brillante con macchie verde scuro (o viceversa). Hanno capelli neri irti sulla parte superiore del cranio. Portano cinture e fusciasche rosse di cuoio battuto e fruste chiodate. Il naso è lungo, viscido e a forma di carota. Sono insediati nelle colline selvagge e nelle foreste più impenetrabili.

Monstrum Erroneus Hyborianus: nemmeno loro sono troppo perspicaci. Alti e ingobbiti in avanti; sfumature dal bianco grigiastro fino al verde chiaro. Hanno peli spessi e lanuginosi che ricoprono la testa, le spalle, la schiena e le braccia. Portano pelli d'orso polare intorno alla vita e ai piedi; come armi utilizzano ossa di grandi dimensioni. Sono diffusi in Hyboria, nelle regioni polari o nei ghiacciai di montagna.

Monstrum Carnivorus Maximus: non hanno un grande ingegno ma un appetito insaziabile. Sono alti, grigio-verde con macchie marroncine. Hanno mascelle bavose, zanne sporgenti e capelli lunghi violacei o neri legati dietro la testa. Gli esemplari più vecchi hanno capelli grigi o bianchi. Equipaggiati di elmi completamente chiusi, reti da caccia e, anche se raramente, armature dotate di spuntoni. Sono diffusi in tutte le terre selvagge, in particolare nelle caverne più umide, nei crateri fumosi e a Trollhatan (Terre Brulle).

Altre caratteristiche fisiche

Oltre alle caratteristiche generiche descritte in precedenza, il vostro personaggio può avere alcune delle particolarità esposte di seguito. Scegliete 1d6 caratteristiche direttamente o tirando un d%.

01-03	Calvo; folta peluria sulle spalle
04-06	Rughe profonde o pelle avvizzita
07-09	Macchie blu sul muso
10-12	Denti rotti (1d6)
13-15	Lingua marrone e alito cattivo
16-18	Muso viscido o gamba di legno
19-21	Bocca buffa
22-24	Orecchie a sventola o all'indietro
25-28	Occhiaie pronunciate
29-31	Macchie verdi sul muso
32-34	Zone prive di capelli o tatuaggi
35-37	Gomiti o piedi pelosi
38-40	Gobba
41-43	Andatura zoppicante o singhiozzo
44-46	Criniera o cresta
47-49	Convulsioni o tremori occasionali
50-52	Un orecchio a sventola e l'altro in giù
53-55	Fauci bavose
56-58	Protuberanze bavose verdi sul muso
59-62	Orecchie enormi
63-65	Mascella sporgente o alito fetido
66-68	Piccole corna
69-71	Labbra aperte con denti in vista
72-74	Tremori o comportamento nervoso
75-77	Orecchie verso l'alto o labbrone
78-80	Cicatrici varie e orrende
81-82	Peluria viscida sotto il mento
83-00	Tirate 2 volte o più su questa tabella

Dopo aver deciso l'aspetto del vostro personaggio, annotate le informazioni sull'apposito foglio. Aggiungete i dettagli ricavati dalla tabella precedente, sempre che siano compatibili con la razza del vostro personaggio; si tratta comunque di caratteristiche ininfluenti ai fini del gioco.

Comando delle truppe

Tutti gli umanoidi hanno la capacità di comandare le truppe, che deriva da una autorità naturale che sono in grado di esercitare sugli umanoidi in grado di comprenderli. Questa peculiarità si basa sulla loro nomea di "duri", sul volume con cui *ringhiano* gli ordini e sulla loro capacità di intimidire i subordinati.

In effetti, è in questo modo che gli umanoidi (sia PG che PNG) acquisiscono un gran numero di seguaci. In cambio dei loro servizi, i seguaci si aspettano dal loro "capo" protezione e buone doti di comando. Gli umanoidi non hanno seguaci.

Questa capacità di comandare produce

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

una gerarchia tra le tribù, dove i duri comandano e i deboli ubbidiscono. Gli umanoidi più abili riescono a formare dei clan, o addirittura delle orde di grandi dimensioni, in modo da affrontare efficacemente i pericoli diffusi nel mondo D&D®.

I vostri personaggi possono usare questa capacità naturale su qualsiasi umanoide PNG o *Mostro normale* che abbia un numero di DV inferiore al loro, ma non potranno mai utilizzarla con i PG umanoidi. Questi ultimi obbediscono agli ordini solo se sono convinti che sia opportuno, considerando l'interesse e l'incolumità personale.

Acquisizione di subordinati

Questa abilità può essere usata una sola volta al giorno, effettuando con successo un tiro di verifica sul carisma. Tirate 1d20; se il risultato è uguale o inferiore al carisma del vostro personaggio, il subordinato decide che è "più sicuro" unirsi a voi. Se il risultato è superiore, la creatura ridacchia vi lancia qualche battuta sardonica e si allontana per la sua strada (sempre che sia di buon umore).

Dopo che il tiro sul carisma è riuscito, il subordinato diventa un vostro seguace permanente. Se il tiro fallisce e il subordinato è un PNG (di 1° livello o più), questi non sarà mai più influenzato dal vostro personaggio, ma diverrà un rivale (fallisce tutti i successivi controlli sulla reazione).

Il vostro personaggio può provare ad acquisire più di un umanoide *Mostro normale* in un unico tentativo. In questo caso, il controllo sul carisma subisce una penalità di -1 per ogni gruppo di dieci subordinati. Per esempio, un capo orchetto potrebbe provare ad assoggettare 25 orchetti in un solo tentativo, ma subirebbe una penalità di -3 sulla verifica del carisma.

Limitazioni al comando

Il numero totale dei seguaci che si possono controllare è limitato. Al 1° livello, si possono avere al massimo 2 DV di seguaci, 5 DV al 2° livello e 10 DV al 3°.

La capacità di comandare agisce poi su ulteriori 10 DV per ogni livello successivo di esperienza raggiunto dal personaggio umanoide. I DV dei coboldi vengono considerati come interi; i modificatori sui DV, come quelli dei goblin, vengono ignorati.

Esempio: un coboldo di 9° livello può esercitare il comando su 78 coboldi normali (con un DV ciascuno), mentre un troll di 9° livello potrebbe controllare solo 13 troll normali (6 DV ciascuno).

Quando si acquisiscono dei seguaci, ci si deve premurare di annotare queste forze e i loro DV totali, oltre alle proprie limitazioni relative al comando. Possono essere utili anche altri dettagli, come il loro equipaggiamento o le armature che indossano. Questi seguaci possono combattere anche individualmente, a seconda delle circostanze, o in gruppo usando il Regolamento di guerra (cfr regole Companion).

Durata del servizio

I seguaci rimangono al vostro servizio fino a quando non li congedate o un altro capo li arruola approfittando della vostra assenza. In questo caso, dovrete regolare personalmente la questione con l'altro capo.

I seguaci sono soggetti alle regole standard relative al morale. Coloro che fuggono sono disertori e non faranno ritorno. Se i disertori che vengono catturati non subiscono una punizione, il morale degli altri seguaci e il vostro carisma calano immediatamente di 1 punto fino a quando i colpevoli non vengono trattati in modo appropriato.

I seguaci di altri capi

Accade abbastanza spesso che i potenziali subordinati siano già agli ordini di un altro capo. Arruolare questi subordinati può rivelarsi impresa ardua se il livello dell'altro capo è superiore al vostro.

Il controllo sul carisma subisce un punto di penalizzazione per ogni livello di differenza tra il vostro personaggio e l'altro capo. I seguaci non possono essere arruolati in presenza dell'altro capo.

Controllo di un altro capo

A livelli alti gli umanoidi più accorti evitano di controllare personalmente gli individui più deboli; tentano invece di esercitare il controllo sui capi minori della tribù.

Se il vostro personaggio riesce ad acquisire il controllo di un altro capo, ha la possibilità di controllare indirettamente i suoi seguaci. In altre parole, potrete ordinare al

capo tribù di ordinare a sua volta ai suoi seguaci ciò che desiderate. I seguaci del capo a i vostri ordini non vengono considerati nel conteggio che definisce il limite massimo di seguaci che si possono avere.

Un esempio di comando

Una banda di avventurieri umani è entrata di soppiatto nella caverna della tribù e ha rubato un prezioso idolo. Gli avventurieri sono stati visti come mostri temibili dotati di armature impenetrabili, armi devastanti e terrificanti incantesimi magici. In buona sostanza, si tratta di una situazione di emergenza per l'intera tribù. Il capo tribù vi affida l'ingrato compito di tendere un'imboscata ai temibili intrusi, il che costituisce ovviamente un'impresa pericolosa. Decidete allora di aumentare il vostro potenziale offensivo e di usare la vostra abilità per ordinare ai goblin dei dintorni di unirsi a voi. Il loro comandante attuale è momentaneamente impegnato altrove.

Il vostro personaggio è un goblin di 3° livello con un carisma di 15. Vi sono 12 goblin normali, seguaci del capo assente (uno di 5° livello). Avete bisogno di ottenere un punteggio di 11 o meno per riuscire a prendere il controllo di queste truppe.

Immaginate di aver ottenuto 10. Considerando le limitazioni al comando che vi riguardano, i dieci goblin più vicini si uniscono al vostro gruppo, mentre gli altri due fuggono. A questo punto avete guadagnato anche un nuovo nemico nella persona del capo assente che sarà tutt'altro che contento dell'accaduto. Naturalmente, quest'ultimo avrà la possibilità di ritornare e riprendere il controllo dei suoi seguaci, a meno che voi non decidiate di affrontarlo prima che agisca in tal senso.

Modificatori sul comando

La difficoltà di acquisire il comando varia a seconda della tribù o della razza cui appartengono i vostri seguaci. Attenetevi alle regole che seguono. Penalizzate di un punto il tentativo di acquisire il comando per ognuna delle seguenti circostanze:

- I subordinati fanno parte di un'altra orda
- I subordinati fanno parte di un'altra tribù
- L'orda o la tribù dei subordinati è in guerra con la vostra

Tabella della tolleranza razziale

Razze dei subordinati

Razza del comandante	Coboldo	Goblin	Orchetto	Hobgoblin	Gnoll	Bugbear	Orco	Troll
Coboldo	-	-3	-1	-2	-1	-2	-2	-1
Goblin	-3	-	-2	-1	-2	-1	-1	-2
Orchetto	-1	-2	-	-3	-1	-2	-2	-1
Hobgoblin	-2	-1	-3	-	-2	-1	-1	-2
Gnoll	-1	-2	-1	-2	-	-3	-2	-1
Bugbear	-2	-1	-2	-1	-3	-	-1	-2
Orco	-2	-1	-2	-1	-2	-1	-	-3
Troll	-1	-2	-1	-2	-1	-2	-3	-

Se siete un paria (nella vostra tribù), i vostri tentativi di acquisire il comando vengono penalizzati di altri 2 punti, fino a quando non riuscite a formare un vostro clan (altri dettagli a riguardo nelle prossime pagine).

Se avete raggiunto almeno l'8° livello, i tentativi di acquisire il comando beneficiano di un bonus permanente di 2 punti.

Anche la razza dei subordinati influisce sull'acquisizione del comando. La prossima tabella indica il grado di tolleranza tra le varie razze. Sottraete ai tentativi di acquisire il comando i modificatori indicati.

Esempio: Urgath l'orchetto è un paria. Tenta di esercitare il comando su un orco ribelle di un'altra tribù. Il suo tentativo è penalizzato di -5, più qualsiasi altro modificatore sul carisma. Il suo carisma è 15. Urgath deve pertanto ottenere 9 o meno per riuscire nel tentativo.

Abilità (facoltative)

Il vostro personaggio potrebbe avere delle abilità connesse alle varie professioni esistenti nell'ambientazione umanoide. Alcune abilità possono assomigliare ad altre caratteristiche delle classi convenzionali di D&D®, ma dal momento che tra gli umanoidi non vi sono classi di personaggi, non dovrebbero sorgere problemi di alcun tipo in una campagna basata su personaggi umanoidi. Si tratta di un'aggiunta opzionale alle regole standard di D&D®, soggetta all'approvazione del vostro DM.

Abilità iniziali

I personaggi umanoidi al livello di Mostro normale iniziano con 4 abilità. Come acca-

de per i linguaggi, applicate i bonus sull'intelligenza del vostro personaggio per acquisire abilità extra. Per esempio, un coboldo con intelligenza 13 avrebbe 1 abilità extra; un goblin con intelligenza 16 ne avrebbe 2, per un totale di 4. Un troll con intelligenza 5 avrebbe solo 2 scelte di abilità.

Solo i personaggi umanoidi al livello di Mostro normale o superiore possono avere delle abilità. I personaggi che iniziano come Cucciolo, Bambino o Giovane devono ancora imparare ad usare queste abilità e non sono pertanto in grado di utilizzarle efficacemente ai fini del gioco. Queste abilità iniziali devono essere scelte in fase di creazione del personaggio.

Come si usano le abilità

Le abilità facoltative si basano su una delle caratteristiche standard del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma).

Quando un'abilità si rende necessaria, il DM chiede di effettuare un controllo. Tirate un d20 sul punteggio di abilità indicato. Se il risultato è uguale o inferiore, il controllo viene superato. Un risultato di 20 equivale *sempre* al fallimento. Un risultato pari a 1 non sempre assicura il successo: se l'attività in questione è particolarmente difficile da portare a termine potrebbe essere necessario un secondo risultato pari a 1 per avere successo.

Esempio: Urgath l'orchetto ha l'abilità Imitazione dei suoni. Nascosto nei cespugli, tenta di imitare il grugnito dei cinghiali per ingannare una squadra di guerrieri umani. Se il tiro di controllo sulla destrezza ha successo, i guerrieri decidono che è più

sicuro stare lontani dai cespugli. Se il controllo fallisce, i guerrieri sospettano qualcosa e iniziano a esaminare i cespugli.

Se i guerrieri fossero elfi o cacciatori esperti, il controllo subirebbe una penalità di 1 o 2 punti. Se Urgath avesse tentato di imitare un mostro che ruggisce, il tentativo avrebbe richiesto due 1 consecutivi per avere successo, in considerazione della notevole difficoltà dell'imitazione.

Alcune caratteristiche di un PG possono variare nel corso della sua carriera per varie ragioni. Questo fatto si riflette anche sulle abilità. Per esempio, se un PG perde un punto di destrezza a causa di un terribile incidente, anche la sua abilità Superare crepacci viene penalizzata di 1 punto.

Miglioramento delle abilità

Un PG può migliorare le sue abilità se lo desidera. In questo caso, le possibilità di riuscita basandosi sull'abilità secondaria migliorata sono più alte che non usando la caratteristica su cui si basa. Per migliorare un'abilità, un personaggio deve "barattare" una delle sue scelte di abilità extra. Ogni scelta ceduta dà al personaggio un bonus permanente di +1 su un'altra abilità.

Esempio: Urgath l'orchetto ha 13 punti di destrezza. Vorrebbe diventare un imitatore di suoni abilissimo. In questo caso, può cedere 2 scelte di abilità per migliorare la sua abilità di Imitazione dei suoni. In questo modo, Urgath ha bisogno di 15 o meno per effettuare con successo un'imitazione.

Imparare nuove abilità

Durante la propria carriera, un personaggio può acquisire nuove abilità o migliorarne alcune che già possiede.

Tutti i PG acquisiscono il diritto a una nuova scelta di abilità ogni 4 livelli di esperienza. Un Mostro normale ha 4 abilità iniziali: al livello 4 ha diritto a un'altra scelta, al livello 8 un'altra ancora e così via.

Per imparare nuove abilità occorre tempo. All'1° livello si deve indicare al proprio DM quali nuove abilità ci appresta a studiare. Il PG acquisisce l'abilità quando raggiunge il livello appropriato. Deve poi specificare al DM l'abilità successiva che intende acquisire, e così via.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Una nuova abilità può essere studiata solo se qualcuno della tribù del personaggio la possiede e acconsente ad insegnarla. Altrimenti, il personaggio dovrà intraprendere una ricerca per trovare qualcuno al di fuori della tribù disposto ad insegnargli l'abilità desiderata.

La ricerca deve essere compiuta prima di raggiungere il livello di esperienza successivo, oppure il PG avrà un modificatore permanente di -1 sull'abilità scelta. Questa penalità aumenta per ogni livello di ritardo.

Se il PG non ha ancora trovato un maestro quando raggiunge il livello che lo autorizzerebbe ad acquisire la nuova abilità, quella opportunità di scelta è persa. I giocatori più accorti tengono un elenco dei rari PNG che potrebbero avere qualcosa di interessante da insegnare. Si tratta di informazioni che possono risultare preziosissime.

Esempio: *Urgath l'orchetto è al 1° livello e vuole imparare le Arti marziali. Sfortunatamente, questa abilità non esiste all'interno della sua tribù. Egli decide dunque di partire alla ricerca di tale abilità. Quando riesce a trovare un maestro è arrivato al 3° livello. Al 5° livello, Urgath acquisisce l'abilità Arti marziali, ma con un modificatore permanente di -2.*

Se Urgath avesse cambiato idea prima di raggiungere il terzo livello e avesse chiesto a suo zio di insegnargli l'abilità Muoversi all'esterno, avrebbe avuto solo una penalità di -1 sull'abilità.

Le penalità su un'abilità, indipendentemente dalla loro entità, possono essere rimosse cedendo una scelta di abilità. Cedendo un'ulteriore possibilità di scelta, l'abilità può poi essere migliorata come spiegato nella sezione *Miglioramento delle abilità*.

Abilità per altre razze

Molte abilità descritte in questo manuale sono utilizzabili anche da altre razze. Tuttavia, si consiglia di non utilizzare con i personaggi convenzionali di D&D® le abilità che assomigliano ad abilità principali specifiche di altri personaggi.

Per esempio, l'abilità *Nascondersi nelle ombre* è accettabile esclusivamente in una campagna basata sugli umanoidi. Dato che gli umanoidi non hanno classi di personaggi, questa abilità non dovrebbe essere di-

sponibile; in una normale campagna, d'altra parte, questa abilità dovrebbe rimanere una specialità del ladro.

Abilità tradizionali umanoidi

Alcune abilità fanno parte della conoscenza tribale e sono segreti custoditi gelosamente. A seconda della razza che scegliete per il vostro personaggio, alcune abilità potrebbero non essere sempre disponibili. Un'abilità segreta potrebbero venire insegnata a un umanoide appartenente a un'altra tribù solo dietro lauto compenso, o come segno di rispetto nei confronti di un re umanoide che ha compiuto gesta particolarmente eroiche. Queste abilità segrete vengono elencate di seguito e descritte nel prosieguo del capitolo.

Bugbear: *Furia nel combattimento* (Co)

Gnoll: *Coraggio* (Sg)

Goblin: *Empatia con i mostri* (Sg)

Hobgoblin: *Prontezza* (Ds)

Coboldo: *Fuga* (Ds)

Orco: *Muscoli* (Fr)

Orchetto comune: *Resistenza* (In)

Orchetto rosso: *Muoversi all'esterno* (Ds)

Orchetto giallo: *Arti marziali* (Ds)

Troll: *Dormire* (Co), *Bere* (Co)

Allo stesso modo, molte altre abilità non esistono nella cultura umanoide. Si tratta di abilità che sono normalmente diffuse nelle civiltà molto sviluppate, come la poesia, la danza, l'intrattenimento (e in generale tutte le forme d'arte), la filosofia, la legge, l'alchimia, la medicina (e le altre discipline intellettuali o scientifiche), l'agricoltura, la pesca, l'apicoltura, il nuoto, la navigazione (e tutte le abilità acquatiche), l'allevamento dei cavalli (e tutto ciò che può assomigliare alle abilità elfiche), e così via.

Le abilità e la scheda del personaggio

Le abilità devono essere registrate sulla scheda del personaggio. Trovate una zona vuota nella scheda e copiatevi le abilità che avete prescelto. Di fianco a ciascuna abilità, annotate il punteggio richiesto per la verifica e gli eventuali modificatori.

Esempio: *Urgath l'orchetto (Fr 15, In 7, Sg 9, Ds 11, Co 14, Ca 12) avrà le seguenti*

abilità verso la fine della sua carriera:

Rissa (Fr): 15 (+1)

Cultura (In): 7

Misticismo (Sg): 9

Imitazione dei suoni (Ds): 11 (+2)

Muoversi all'esterno (Ds): 11 (-1)

Resistenza (Co): 14

Grida (Ca): 12 (+1)

Le abilità e il DM

Spetta al DM evitare l'abuso dei controlli sulle abilità per raggiungere risultati inadeguati rispetto all'abilità stessa. Il DM potrebbe anche ricompensare i giocatori quando utilizzano le abilità in modo accorto, o comunque in modo da ravvivare il gioco.

È il DM che decide quando è necessario effettuare una verifica e l'effetto che potrà eventualmente sortire.

Esempio: *Urgath l'orchetto tenta di usare la sua abilità Rissa per minacciare un drago, dotato di parecchi DV e che soffia fuoco, per riuscire ad allontanarsi incolumemente insieme ai suoi compagni. Il DM ha la facoltà di ignorare una richiesta così sciocca, dato che il drago andrebbe su tutte le furie in seguito a una tale mancanza di diplomazia. In alternativa, il DM potrebbe ricordare al giocatore della sua abilità Servilismo. Urgath potrebbe avvalersi di quest'ultima abilità per tentare di salvare se stesso e il gruppo.*

I controlli sulle abilità dovrebbero essere effettuati solo nelle situazioni critiche di un'avventura. Per esempio, seguire le tracce di un gruppo lasciate su un terreno morbido è un compito che può essere svolto automaticamente da chi possiede quella abilità. È dunque opportuno procedere al controllo solo nei punti più difficili, e non ogni 30 metri.

Analogamente, esistono diverse attività molto semplici che possono essere portate a termine con successo senza la necessità di lanciare i dadi. Per esempio, un oste non ha bisogno di tirare i dadi ogni volta che si appresta a preparare una bevanda, dato che non si dimentica come si fa il suo mestiere da un anno all'altro.

Tuttavia, se dovesse preparare una bevanda particolarmente sofisticata, potrebbe essere necessario ricorrere a un control-

lo. Nella misura in cui è negativo o positivo, l'esito finale può fornire un'indicazione relativa alla qualità del risultato finale.

Modificatori positivi e negativi: a seconda delle circostanze in cui un PG utilizza un'abilità, il DM ha la facoltà di ridurre o aumentare le possibilità di successo.

Esempio: *Urgath l'orchetto (In 11), possiede l'abilità Cultura tribale. Per identificare l'orda cui appartiene una freccia ha bisogno di ottenere 11 o meno. In seguito, ha scoperto un simbolo antico in una caverna dimenticata. Il DM decide allora di penalizzare il controllo sull'abilità di -2 in considerazione della difficoltà dell'impresa. Urgath avrà bisogno di ottenere 9 o meno per riuscire a identificare il simbolo.*

Utilizzo del tempo: il DM stabilisce di volta in volta il tempo disponibile per effettuare una certa impresa. Un balzo da uno spuntone di roccia a un altro è un'azione praticamente istantanea. La *Costruzione di macchine da guerra* richiede settimane o anche mesi, a seconda delle sue dimensioni e delle materie prime disponibili. Il controllo su una costruzione non significa che la macchina viene approntata immediatamente.

Nota conclusiva: non discutete con il vostro DM. Qualche consiglio su degli aspetti che potrebbe aver trascurato può essere opportuno, ma il suo giudizio è sempre inappellabile. Se avete un problema, parlatene con il DM alla fine della sessione di gioco con la massima calma. Se si è verificato un equivoco, una discussione pacifica può servire ad evitare che si ripeta.

Molte delle abilità, in particolare quelle basate sul carisma, sono esercitabili solo nei confronti dei PNG. Abilità come *Grida* o *Servilismo*, ad esempio, possono influenzare solo il comportamento dei PNG.

Evitate di abusare delle abilità. Un PG con l'abilità *Costruire armature* non dovrebbe avere la possibilità di fornire gratuitamente le armature a tutto il gruppo. Per procurarsi i materiali e costruire le armature ci vuole tempo, denaro o avventure. Le abilità non devono essere usate a sproposito, altrimenti il DM può penalizzarvi. Analogamente, il DM vi ricompenserà quando usate le abilità con accortezza e in modo adeguato al contesto del gioco di ruolo.

Descrizione delle abilità

Questa sezione descrive alcune delle abilità disponibili per i PG umanoidi all'inizio del gioco. Il DM ha la facoltà di introdurre nuove abilità nel corso della campagna.

Abilità di Forza

Rissa: questa abilità permette di combattere in mezzo a una folla usando utensili vari, colpendo gli attaccanti mentre sono sbilanciati, brandendo candelabri e così via. I danni provocati non sono letali; l'avversario crolla privo di sensi quando raggiunge 0 PF.

Una verifica riuscita permette di raddoppiare i danni per ogni +1 di bonus sulla forza del vostro personaggio. I danni si distribuiscono tra gli attaccanti che fanno parte dello stesso gruppo, fino a un massimo di dieci attaccanti.

Intimidazione: un talento che permette di costringere le persone a fare ciò che desiderate. Una verifica positiva significa che un PNG con meno DV di voi vi obbedisce. Questa abilità equivale a *Grida (Ca)*, ma si basa sulla forza.

I PNG con un numero di DV uguale o superiore (o livelli per gli umani e i semi-umani) possono ignorare un controllo positivo se superano la verifica sul morale (come descritto nel regolamento per i mostri) o un controllo sul *Coraggio* per gli umani e i semi-umani.

Questa abilità aggiunge anche un bonus di +1 ai tentativi di Comando. Ulteriori miglioramenti a questa abilità influiscono anche sui bonus per comandare.

Muscoli: conoscenza ed esperienza nel sollevare pesi e svolgere lavori di fatica. Il PG sa come dirigere gli schiavi o i lavoratori in modo da ottimizzare il loro lavoro, e comprende concetti semplici come le leve e simili. Il personaggio acquisisce un bonus di +2 per compiti difficili come legare delle travi tra loro o sfondare porte e pareti.

Abilità di Intelligenza

Artigianato: scegliete una specialità (costruttore di armature, fabbro, costruttore d'archi, carpentiere, pellettieri, minatore, vasaio, armaiolo, e così via).

Conoscenza: scegliete un campo di studio (conoscenza dei funghi, del territorio nativo, di un territorio straniero, di una lingua

straniera, della letteratura, degli arcani dei mostri, della cultura non tribale, della cultura tribale e così via).

Artiglieria: consente al personaggio di comprendere l'uso dei pezzi di artiglieria. Una verifica riuscita dà un bonus di +2 per colpire con questo tipo di arma.

Accensione di un fuoco: la capacità di accendere un fuoco in mancanza della tradizionale esca. Una verifica sull'abilità (con qualche penalità) è necessaria nel caso che si verifichino condizioni avverse come un forte vento o la legna umida.

Mappatura: il PG non deve necessariamente saper leggere o scrivere, ma riesce a capire e preparare delle mappe. La verifica è necessaria nel caso di mappe molto complesse o per memorizzare una mappa.

Orientamento: serve soprattutto sotto terra, quando si percorrono grandi distanze. Evita di perdersi durante l'esplorazione di caverne, tunnel e fiumi sotterranei. Per riuscire ad orientarsi in un labirinto o all'esterno in condizioni avverse è richiesto un controllo. **Segnalazioni:** consente al PG di lasciare dei messaggi comprensibili per un altro specialista in segnalazioni. Ad esempio, un cumulo di pietre e ramoscelli apparentemente insignificante lasciato su una pista potrebbe indicare la presenza di un pericolo a degli alleati che seguono il gruppo.

Ci si può scambiare anche dei semplici messaggi in questo modo, come: "un gruppo armato in arrivo da nord" oppure "accampatevi qui" o "tornate al villaggio".

La comunicazioni sono possibili anche tramite tamburi da guerra, segnali di fumo o Imitazione dei suoni entro distanze brevi.

Ogni tribù utilizza un linguaggio proprio. Ciascun linguaggio di segnalazione costituisce un'abilità a sé stante.

Trappole: costruzione di trappole per catturare animali, mostri o visitatori indesiderati. Una verifica riuscita significa che la trappola ha funzionato.

Costruzioni in pietra: utilizzata principalmente sottoterra, questa abilità consente al personaggio di comprendere le complessità degli scavi sotterranei e delle costruzioni in pietra. Chi possiede tale abilità può dirigere il lavoro di costruzione in edifici di grandi dimensioni o dei lavori di scavo.

Sopravvivenza: il personaggio è in grado di trovare cibo, riparo e acqua nelle sue terre natali o in territori simili (risulta utile sotto terra). Una verifica positiva significa che il

La guida dei funghi



Fungo mangereccio: grande come l'ombelico di un goblin, ha radici di colore grigiastro, il gambo verde e la cappella marrone. È commestibile e cresce in ogni terreno, specialmente su elementi morti e marci. Gli esemplari più vecchi sono spesso pieni di grandi vermi.



Fungo matto: non è commestibile. È davvero velenoso dato che i goblin stanno male per giorni se lo mangiano e gli orchi diventano irritabili. Le radici sono verdi, il gambo grigiastro e la cappella marrone con macchie nere. Cresce ovunque insieme ai mangerecci.



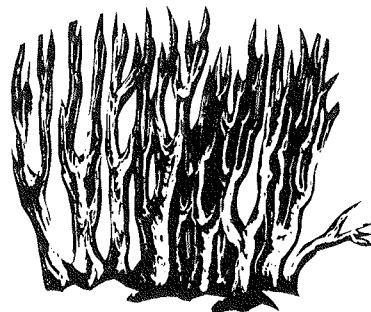
Grassopuffo: è ottimo per localizzare i nemici. Quando viene calpestato emette un suono come PUFF e poi un odore acre. Ha l'aspetto di un insieme di bolle verdi coperte di macchie porpora. È grosso come il piede di un coboldo e cresce soprattutto nelle caverne.



Rocciaioli: formano tappeti duri di funghi che crescono sugli oggetti arrugginiti. Formano una crosta che ingloba ciò su cui crescono in un involucri di solida roccia. Adatti a nascondere le cose. Raggiungono le dimensioni dell'oggetto arrugginito che ricoprono in un mese.



Muschioni: di colore grigio-blu, crescono vicino ai fungoni. Vengono usati per curare le ferite e alcune malattie. Gli sciamani e gli wicca pagano bene per averli. Sono grossi come la zampa di un coboldo e crescono sui gambi dei fungoni. Puzzano di uovo marcio.



Fungo di fuoco: ha l'aspetto di radici morte. Di colore giallo pallido con sfumature rosse e purpuree. Cresce vicino alla lava e nei luoghi molto caldi. Questi funghi innescano molto rapidamente un fuoco se vengono sfregati tra loro o calpestati. Vengono usati sulle punte delle frecce per appiccare fuoco alle postazioni nemiche.



Morsiscuro: è davvero cattivo. Può essere di qualsiasi colore e cresce sui muri sporchi o sui funghi vecchi. Assume il colore di ciò su cui cresce, si muove lentamente e morde istantaneamente. Un morsiscuro piccolo può staccare un dito con un morso, ma un esemplare grande può ingoiare un troll. Ha lo stesso odore dei fungoni.



Baccoidi: crescono sui soffitti delle caverne. Terminano con gambi pelosi penzolanti. Quando tutto è tranquillo, i gambi si allungano e si appiccicano agli insetti che vengono poi risucchiati verso l'alto. Gli esemplari più grossi possono anche catturare un goblin. I baccoidi sono commestibili.



Melmoidi: di colore grigio, crescono ovunque. Quando vengono colpiti emettono un liquido melmoso nero e scivoloso come olio. Adatti ai combattimenti simulati, si trovano di qualsiasi dimensione e forma. Possono essere plasmati come statue o frecce, e vengono usati anche nelle costruzioni. Se vengono essiccati forniscono un'eccellente colla.



Tazza di Wogar: è un fungo grosso e rosso che cresce nei luoghi secchi e aridi. La larga tazza può servire a raccogliere acqua e nettare per attirare sciami di insetti. La tazza è grande a sufficienza per contenere tre orchi. Se viene bucata, la tazza lascia uscire acqua dolce potabile. Attenzione agli sciami di insetti.



Fungoni: sono funghi enormi che crescono in prossimità dei fiumi, alti come dieci orchi e larghi come un verme purpureo. Possono essere di qualsiasi colore. Il gambo è tozzo e la cappella molto larga. Il gambo viene spesso utilizzato nelle costruzioni.



Funghi capelloni: questi grossi funghi crescono sul fango. I rami pendono verso il basso e costituiscono un ottimo riparo per effettuare degli agguati. I funghi capelloni attraggono i mostri. Sono ottimi per cacciare. Attenzione ai mostri che potrebbero nascondersi tra i rami. I rami sono adatti per costruire archi e frecce.

personaggio è riuscito a procurare il necessario per sé e per diversi compagni (funghi, radici, bacche e così via). È richiesta un'altra scelta di abilità per imparare la sopravvivenza in territori di tipo diverso.

Tattica: l'abilità di utilizzare le truppe nel modo migliore. Una verifica positiva significa che il DM modificherà il risultato di un confronto entro limiti ragionevoli.

Seguire le tracce: il personaggio può inseguire dei fuggitivi o un gruppo di creature o di PNG. Il DM ha la facoltà di aumentare o diminuire le possibilità di successo a seconda delle circostanze (freschezza delle tracce, tipo di terreno, numero di fuggitivi e così via). Gli umanoidi utilizzano al meglio questa abilità sottoterra.

Uso delle macchine da guerra: il PG sa come maneggiare una macchina da guerra e usare le sue armi. Può quindi dirigere gli addetti alla macchina in modo da sfruttare al meglio il potenziale. Aggiungete +1 al morale degli addetti alla macchina.

Abilità di Saggezza

Addestramento degli animali: scegliete un animale particolare. Il PG sa come crescere, addestrare e curare il tipo di animale prescelto. È possibile insegnare all'animale semplici esercizi o di ordini basilari.

Coraggio: questa abilità permette al personaggio di resistere agli effetti di qualsiasi magia che intimorisce.

Cucina: il personaggio è in grado di cucinare diversi tipi di cibo per un reggimento di umanoidi affamati. Il cibo non commestibile può essere preparato in modo da risultare digeribile per gli umanoidi.

Esecuzione: la sinistra abilità di costringere un prigioniero a parlare, o di terrorizzarlo abbastanza da convincerlo. Una verifica positiva può essere ignorata se la vittima supera il controllo sul morale o il tiro sul Coraggio per i PG umani e semiumani.

Guarigione: il PG conosce qualche segreto della medicina della tribù che aiuta a curare le ferite. Consente di ridurre l'ulteriore perdita di punti ferita a un punto al giorno. Si può curare qualcuno con zero o più PF, di 1 PF al giorno. È necessaria una verifica per curare malattie naturali (la medicina tribale è impotente contro le malattie magiche).

Istinto: la capacità di avvertire il pericolo o le situazioni sospette. Una verifica riuscita significa che il vostro personaggio rileva un

pericolo imminente, magico o fisico.

Empatia con i mostri: scegliete un tipo di mostro specifico. L'abilità di avvertire e comunicare sensazioni semplici con un mostro nel raggio di 30 metri. È richiesta una verifica per ogni tentativo, che viene penalizzato per ogni DV di differenza tra il personaggio e il mostro nel caso che il mostro sia il più forte dei due.

Addestramento dei mostri: scegliete un mostro specifico. Il personaggio sa come crescere, addestrare e curare il tipo di mostro prescelto. È richiesta una verifica ogni volta che il mostro viene utilizzato per uno scopo significativo, con una penalità di -1 per DV di differenza tra il mostro e il personaggio che lo addestra (se il mostro è più forte dell'addestratore). Il mostro deve avere un'intelligenza animale (non meno e non di più) e può imparare dei semplici esercizi o ubbidire a semplici ordini.

Misticismo: il PG segue istintivamente il corso migliore dell'azione per piacere al volere degli Immortali o per evitare di cadere vittima di una maledizione. Una verifica riuscita significa, ad esempio, che il PG ha riconosciuto un idolo dedicato a un patrono Immortale e decide di non dissacrarlo.

Insegnamento: la capacità di insegnare un'abilità nel modo migliore. Una verifica positiva indica che l'apprendista impara l'abilità con un modificatore permanente di +1, purché il suo punteggio finale nell'abilità non ecceda quello del suo insegnante.

Abilità di Destrezza

Prontezza: permette al PG di estrarre un'arma senza perdere tempo o di evitare gli effetti di una sorpresa. Una verifica positiva significa che il personaggio sferra l'attacco per primo, oppure che si sveglia non appena sente un minimo rumore.

Sparare alla cieca: la capacità di mirare a un bersaglio senza vederlo (anche l'infravisione ha un raggio limitato, dopo tutto). Il personaggio deve essere in grado di sentire i rumori prodotti dal bersaglio in modo da valutarne la posizione. È necessario un tiro per colpire per riuscire a centrare il bersaglio, ma senza applicare le normali penalità derivanti dall'oscurità.

L'abilità viene sfruttata al meglio con un arco leggero. Le altre armi (archi, asce, artiglieria, pietre e così via) richiedono una verifica sull'abilità, e alcune subiscono delle

penalità. Può essere usata in combinazione con l'abilità *Sentire rumori*.

Arrampicarsi: può essere usata per scalare montagne con l'equipaggiamento appropriato. È richiesta una verifica se la superficie da scalare è particolarmente insidiosa, con penalità che variano in funzione del grado di difficoltà.

Arte della fuga: il PG ha la possibilità di liberarsi quando è legato o bloccato. Una verifica positiva indica che il personaggio è riuscito a liberarsi delle corde. È necessario un altro tiro per aprire una porta chiusa.

Trovare trappole: l'abilità di rilevare la presenza di trappole osservando un passaggio o una stanza. Una verifica fallita significa che non viene scoperta nessuna trappola. L'entità di un tiro riuscito indica invece il numero di trappole che vengono individuate. Per neutralizzare la trappola è necessario un altro tiro.

Sentire rumori: la capacità di percepire i rumori più lievi, o alcuni dettagli tra un insieme di suoni confusi, individuando la sorgente. Una verifica positiva significa che si è in grado di valutare l'entità delle truppe in avvicinamento, o se hanno delle armature, cavalcature, macchine da guerra e la loro distanza. È richiesta un'ulteriore verifica con una penalità per riuscire a determinare di quale tribù si tratta. Questa abilità aumenta di un punto il valore di THACO per *Sparare alla cieca*.

Nascondersi nelle ombre: è uguale all'abilità del ladro. Effettuata una verifica sull'abilità oppure usata come farebbe un ladro dello stesso livello di esperienza (lo stabilisce il DM).

Superare crepacci: è diffusa nelle ambientazioni sotterranee. Consente al personaggio di saltare con sicurezza dal bordo di una roccia a un'altra roccia a 2 metri di distanza, trasportando un carico ragionevole. L'abilità permette inoltre al personaggio di individuare le rocce più stabili e sicure su un sentiero. In alcune circostanze può essere necessaria una verifica.

Arti marziali: scegliete uno stile:

Offensivo: consente al PG di aggiungere i bonus della forza negli attacchi all'arma bianca. Una verifica positiva raddoppia i danni (senza contare il bonus).

Difensivo: aumenta permanentemente la CA di 1 punto, e consente di tentare una verifica per schivare i proiettili non magici.

Maestro d'armi: l'umanoide acquisisce

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

questo titolo per un'arma specifica.

Muoversi silenziosamente: uguale all'abilità del ladro. Effettuate una verifica sull'abilità oppure usatela come farebbe un ladro dello stesso livello di esperienza (lo stabilisce il DM).

Muoversi all'esterno: analoga all'abilità del ladro *Nascondersi nelle ombre*, ma può essere utilizzata all'esterno in piena luce (scegliete un ambiente: caverne, distese erbose o colline, terre brulle o strade cittadine per gli umanoidi di Oenkmarr).

Allevare i mostri: la capacità di allevare un mostro e addestrarlo per uno scopo specifico. Scegliete un determinato mostro. I goblin hanno una facilità (+1) naturale ad allevare i lupi neri.

Uso delle corde: la capacità di fare nodi e reti. È richiesta una verifica per lanciare una rete o un lazo per bloccare una creatura o afferrare un oggetto.

Identificazione degli odori: il PG è in grado di identificare gli odori e la loro origine. È richiesta una verifica per gli odori più lievi. Questa abilità aumenta di 1 punto *Seguire le tracce* e *Sparare alla cieca*.

Imitazione dei suoni: il personaggio può imitare i suoni prodotti da animali e mostri. Può essere usata per comunicare in un raggio limitato senza essere notati, se viene usata in combinazione con *Segnalazioni*.

Abilità di Costituzione

Resistenza: la capacità di svolgere un'attività per un periodo di tempo prolungato. Una verifica positiva significa che il personaggio è in grado di correre per un'ora senza svenire. È richiesta una verifica per ogni ora di sforzo prolungato di questo tipo, con una penalità di -1 per ogni ora successiva alla prima. Il personaggio ha poi bisogno di un periodo di tempo pari a tre volte quello per cui è stato prolungato lo sforzo per riuscire a recuperare.

Bere: un talento che consente di assorbire grandi quantità di bevande alcolici senza ubriacarsi. La prima verifica fallita indica che il personaggio è ubriaco; la seconda, che sviene.

Furia nel combattimento: la capacità di continuare a combattere dopo essere stati ridotti a 0 PF o meno. È richiesta una verifica per ogni round di combattimento al

di sotto di 0 PF. Il PG sviene quando fallisce una verifica o alla fine del combattimento.

Dormire: la capacità di dormire in qualsiasi condizione. Una verifica positiva indica che il personaggio riesce ad addormentarsi nel mezzo di una battaglia. Si tratta di un'abilità utile per gli sciamani che necessitano di meditazione e riposo.

Respirazione lenta: una verifica positiva significa che il personaggio sopravvive in uno spazio ridotto dopo che l'entrata di una caverna è crollata. È richiesta una verifica per ogni giorno di prigionia in tali condizioni. Lo stesso meccanismo si applica sott'acqua, con una penalità di -1 per ogni minuto di immersione. Un tiro fallito indica che il personaggio soffoca e muore.

Abilità di Carisma

Grida: simile a *Intimidazione*. Urla e potenze verbali tese a costringere qualcuno ad obbedire ai propri desideri. Una verifica positiva significa che un PNG con meno DV si sottomette.

I PNG con gli stessi DV o più (livelli per gli umani o semiumani) ignorano la verifica positiva se riescono a superare una verifica sul morale, o una verifica sul *Coraggio* per PG, umani e semiumani.

Questa abilità aggiunge anche un bonus di +1 ai tentativi di Comando. Eventuali ulteriori miglioramenti di questa abilità comportano altri bonus al Comando.

Giocare d'azzardo: un talento per tutti i giochi d'azzardo. Una verifica positiva significa che il DM accrescerà in misura ragionevole le possibilità di vincere.

Servilismo: la capacità di mostrarsi così accondiscendente da convincere il nemico a lasciarvi stare o a concedervi un altro giorno di vita, ad esempio. Con una verifica positiva e una penalità ragionevole, colui che vi tormenta potrebbe anche decidere di lasciarvi andare (ma ciò non vale per tutto il gruppo).

Cantare marce: è assolutamente indispensabile per i comandanti di orde. Questa abilità aumenta il morale delle truppe di +1. Una verifica positiva significa che anche il resto della truppa, esaltata dalla marcia, inizia a cantare riducendo il morale del nemico di -1.

Raccontare storie: un'abilità che consente

di catturare l'attenzione raccontando delle storie. La cultura tribale non è scritta ma viene trasmessa di generazione in generazione per tradizione orale.

Linguaggi umanoidi

Gli umanoidi si esprimono nel dialetto specifico della loro tribù. Ciò significa che non esiste la lingua degli orchi o quella dei troll, e che un goblin di una tribù hyboriana non parla necessariamente come un goblin nomade delle steppe di Ethengar.

Dopo l'incoronazione di re Thar, tutti gli umanoidi delle Terre Brulle parlano anche il linguaggio Thariano comune, un gergo militare utilizzato da tutte le truppe agli ordini dei capi che dipendono dal re Thar. Questo linguaggio non viene considerato come un'ulteriore lingua straniera quando si preparano i nuovi personaggi.

Quando si incontra un'altra tribù della stessa razza che non ha familiarità con il linguaggio comune Thariano, tirate 1d6. Un punteggio pari significa che i due dialetti sono abbastanza simili da consentire la comunicazione tra i due gruppi. In caso contrario, non riusciranno a comprendersi. Nel corso della campagna, annotate i dialetti conosciuti dal vostro personaggio.

Oltre a questi dialetti, il vostro personaggio potrebbe conoscere svariati linguaggi (come il Traladrano, il Gланtriano o l'Ylari). La capacità di capire questi linguaggi viene acquisita spendendo delle opportunità di scelta di abilità. I bonus sull'intelligenza non autorizzano i personaggi ad iniziare il gioco conoscendo altre lingue, a meno che il DM non lo consenta.

La storia dei vostri personaggi

È giunto il momento di definire la tribù di appartenenza dei vostri personaggi. Se pensate di giocare una partita che implica uno scenario di campagna tribale, la tribù di appartenenza sarà un aspetto rilevante. In caso contrario, potete tralasciare questa sezione e considerare il vostro personaggio come un "mostro errante", ossia un individuo senza tribù in cerca di fortuna. Il DM ha tutte le informazioni necessarie per gestire il gioco dei personaggi che appartengono a tribù specifiche.



La vostra tribù

I PG possono appartenere alla medesima tribù indipendentemente dalle differenze di razza, ma non è indispensabile che sia così. Questa ambientazione è abbastanza flessibile da consentire a personaggi di tribù diverse di riunirsi in un unico gruppo. È però consigliabile che gli esponenti di razze differenti appartengano a clan distinti. Si noti che i clan da 1 a 10 formano un'orda. I clan hanno il nome del loro capo.

Scegliete la tribù desiderata per il vostro personaggio. Nelle Terre Brulle vi sono dieci tribù, e ve ne sono molte altre nelle regioni limitrofe. Le tribù delle Terre Brulle sono già state descritte nelle pagine precedenti di questo volume.

La vostra orda

Dopo aver stabilito a quale tribù appartene- te, tirate 1d20. Se il risultato è 1, il perso- naggio appartiene all'orda del capo tribale. Per vostra comodità, le orde sono elencate di seguito; per qualsiasi altro punteggio, consultate la tabella *Orde minori*.

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| 1. Occhi gialli | 6. Schiantatoste |
| 2. Cavalieri dei lupi | 7. Lame Lucenti |
| 3. Cavalieri della notte | 8. Lune nere |
| 4. Artigli assassini | 9. Squarciagole |
| 5. Spezzaossa | 10. Cavalieri della tempesta |

Se il personaggio non appartiene a una delle orde principali, tirate il dado indicato nella seguente tabella per stabilire un'orda di appartenenza. Il DM vi fornirà i dettagli necessari per interpretare il vostro PG.

Orde minori

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| d20 Terre Brulle | d20 Forestieri |
| 1 Tagliagole della notte | 1 Agenti della morte |
| 2 Squartacuori | 2 Orsi sanguinari |
| 3 Ascescure | 3 Incubi delle colline |
| 4 Cavalieri dell'inferno | 4 Ombre della notte |
| 5 Skinhead | 5 Signori della guerra |
| 6 Canaglie della tempesta | 6 Picconi rombanti |
| 7 Orrore dei cunicoli | 7 Lance di fuoco |
| 8 Ringhio nascosto | 8 Scudi spezzati |
| 9 Angeli del terrore | 9 Punte del diavolo |
| 10 Sbranaelfi | 10 Lamescure |
| 11 Thugs neri | 11 Devastatori delle grotte |
| 12 Vento della morte | 12 Ambasciatori dell'inferno |
| 13 Sanguinari | 13 Punk delle dune |

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 14 Cani ululanti | 14 Schiantanani |
| 15 Morte notturna | 15 Selvaggi delle gallerie |
| 16 Rune mortali | 16 Mani insanguinate |
| 17 Occhi del diavolo | 17 Teste di fauno |
| 18 Mani della morte | 18 Squartahalling |
| 19 Spaccagambe | 19 Cavalieri della morte |
| 20 Squassacarni | 20 Uncini predatori |

L'elenco non vuole essere esaustivo; esi- stono infatti molte altre orde nel mondo conosciuto. Immaginate di appartenere a un clan della vostra razza. Se siete dei forestieri, il DM vi fornirà un'ambientazione tribale.

La vostra situazione nella tribù

Dovete ora trovare la posizione che rivesti- te all'interno dell'orda. Nella società umanoide, la famiglia è meno importante di quanto non sia negli ambienti umani o semiumani. L'aspetto più rilevante è costi- tuito dal personaggio di cui siete seguaci. Il trattamento che riceverete in un'orda varia a seconda di chi è il vostro protettore.

Per stabilire il vostro status nella tribù, tirate 1d20 e aggiungete i vostri punteggi di

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Forza e Costituzione senza calcolare i modificatori relativi alla razza. Sottraete i punteggi di Saggezza e Intelligenza, anche in questo caso senza considerare i modificatori, e consultate la tabella che segue.

- 01 (-):** Il maestro è uno sciamano o uno wicca
02-05: Paria (senza alcun maestro)
06-20: Il maestro è un capo minore
21-30: Il maestro è un capo importante
31 (+): Il maestro è un capo orda

Definizioni della condizione tribale

Seguace di uno sciamano o di uno wicca: siete uno dei seguaci dello sciamano o dello wicca dell'orda. Se la vostra saggezza è superiore all'intelligenza, il maestro è lo sciamano; in caso contrario, è lo wicca.

Il maestro non giudica il valore dei suoi seguaci in base alla forza, ma considera piuttosto degli aspetti mistici che solo lui può comprendere. Il maestro è un individuo temuto all'interno dell'orda, anche se potrebbe non esserne il capo. Sarete quindi trattati con rispetto, ma nessuno si sente pienamente a suo agio in vostra presenza. Si dice che il vostro maestro abbia la possibilità di influenzare alcuni dei comandanti dell'orda.

Siete esentati dalla caccia e dagli altri doveri, a meno che il maestro non lo ordini. Passate la maggior parte del tempo a provvedere ai suoi bisogni e ad assisterlo nei rituali. Possedete inizialmente 3d6 mo e qualche strano feticcio. Il maestro potrebbe insegnarvi qualche abilità oscura per ricompensarvi. Tirate sulla tabella *Difetti delle armi*, riportata nella copertina interna, una volta per ogni arma che possedete, con un modificatore di +2.

Se rimanete con lui abbastanza a lungo da imparare la sua arte, avete ottime possibilità di prenderne il posto dopo la sua morte. Il DM vi fornirà tutti i dettagli relativi agli sciamani e agli wicca.

Paria: il vostro personaggio non ha alcun maestro e viene evitato da tutta la tribù. Quando vi unite a degli avventurieri umanoidi, questi conteranno sul vostro aiuto, ma non si mostreranno per nulla gentili. Possono nascere delle amicizie mano mano che imparate a conoscervi, ma ciò non

dovrà mai trapelare chiaramente nelle vicinanze dell'orda.

Potete contare solo sulle vostre forze per procurarvi cibo e rifugio. Potete rimanere con l'orda purché non interferiate con la vita quotidiana. Siete evidentemente denutriti (-1 sulla mole nella, cfr sezione Aspetto, vista in precedenza) e maledettamente poveri (2d6 mo iniziali). L'orda non è disposta a dividere il cibo né altri beni con il vostro personaggio. La qualità delle vostre armi, sempre che ne possediate, viene stabilita dal DM.

Seguace di un Comandante minore: il vostro protettore comanda un clan di soldati indisciplinati, male addestrati, scarsamente armati e non molto coraggiosi. Voi e gli altri del clan siete trattati con sdegno dai clan più potenti e meglio addestrati.

Quando siete con l'orda, venite spesso "offerti volontari" per missioni di pattugliamento, guardie, pulizia delle cucine e altri lavori di fatica.

Il vostro maestro non ha né le capacità né la notorietà di altri comandanti. Di conseguenza, il vostro clan riceve poco bottino nelle divisioni. Iniziate con 4d6 mo e non possedete armi personali. L'orda fornisce armi e armature in caso di guerra (e le ritira al termine della guerra). Tirate due volte per ogni arma sulla tabella *Difetti delle armi*, riportata nella copertina interna.

Seguace di un Alto comandante: il vostro maestro comanda uno dei clan più efficienti dell'orda e si dice che sia in grado di influenzare gli altri comandanti. È un guerriero rude, crudele ed eroico, in buoni rapporti con il capo dell'orda.

Gli uomini del vostro clan sono considerati veterani; più forti fisicamente e più aggressivi, vengono spesso scelti per le missioni di caccia. Il vostro clan è uno dei principali fornitori di cibo per l'orda.

Siete abbastanza ben nutriti (+1 sulla mole). Non avete molto altro da fare dopo le missioni di caccia, se non vessare i clan malmessi, naturalmente. Il vostro tesoro iniziale consiste di 5d6 mo e di 1d6 cianfrusaglie senza valore. Tirate due volte per ogni arma sulla tabella *Difetti delle armi*, riportata nella copertina interna.

Seguace del capo dell'orda: il vostro ma-

estro è niente meno che il capo dell'orda, colui che controlla il villaggio (e forse anche la tribù stessa). È lui che decide quando cambiare zona o quando iniziare una guerra. È sicuramente il più duro, cattivo e pericoloso di tutti.

Gli uomini di questo clan vengono scelti tra coloro che sono considerati i migliori dell'orda. I più anziani agiscono come comandanti in seconda durante le spedizioni. Siete dunque un corpo di elite: non avete incombenze come la caccia o la pulizia delle cucine. Quando siete con l'orda, passate il tempo mangiando, addestrandovi, infierendo sui clan più deboli, spiando le orde rivali, facendo incursioni negli insediamenti umani e la guardia al capo.

Quando i gruppi di caccia fanno ritorno, avete la prima scelta sul cibo, dopo il capo naturalmente. Ovviamente, siete ben nutriti (+2 alla mole). Al termine delle incursioni, il vostro clan ha la priorità nella divisione del bottino, delle armi e delle armature.

Tesoro iniziale: 6d6 mo, una borsa piena di gingilli senza valore e 1d4-1 pezzi di armatura scelti casualmente. Tirate una volta per ogni arma sulla tabella *Difetti delle armi*, riportata nella copertina interna.

Il nome del personaggio

Come sempre, bisogna trovare un nome al proprio personaggio. Solitamente, i nomi umanoidi suonano molto gutturali, fino a risultare caricaturali. A seconda del retroterra culturale della vostra orda, potete decidere di scegliere nomi diversi da quelli più diffusi tra gli umanoidi.

Per esempio, un personaggio appartenente alla tribù degli orchetti gialli potrebbe chiamarsi Ulaan-Uluk, ma forse sarebbe più appropriato per un ethengariano.

Le varie caratteristiche etniche dei nomi usati nelle Terre Brulle vengono esposte di seguito. Sentitevi comunque liberi di inventare nomi non elencati, purché aderiscano allo stile generico della tribù

Nomi umanoidi comuni

Sono consigliabili per le tribù di Orcus Rex, Alta Goblinia, Kol e Bugburbia. Si tratta dei nomi più gutturali e diffusi tra le tribù umanoidi. Qualsiasi nome con un suono rude è adatto:

Angmar, Argh, Arkah, Augh, Bangrah, Bruun, Caasz, Cungk, Darg, Derk, Dguul, Droom, Eaark, Elokr, Fkuul, Forn, Frachk, Garlak, Gorgar, Gorguul, Gork, Gurgh, Gynk, Harrl, Harak, Herlk, Hirrah, Hoorl, Horrachk, Hoygh, Huh, Huzzk, Iirk, Karaash, K'blam, Khizzk, Kirrl, Khorguul, Kruumz, K'thomm, Kurun, Loark, Marukk, Morguul, Nyarh, Oinksn'rt, Ongah, Oorgar, Oynksn'ff, Rahann, Raorr, Rhinng, Rhuun, Rhysk, Roaarrh, Roorh, saark, Sohrguul, Sorgh, Tarak, Tawar, Tomppff, Truohl, Urgh, Ungh, V'tamm, Waarph, Whorff, Wogar, Wunggah, Zar, Zoarrh.

Maschi e femmine usano gli stessi nomi. Molto spesso, gli umanoidi utilizzano anche un soprannome collegato a qualche loro caratteristica fisica, a un comportamento particolare o a qualcosa che hanno fatto in passato. I nomi degli orchetti rossi (vedi di seguito), i nomi delle orde e anche quelli dei livelli sono buoni esempi di soprannomi umanoidi.

Per esempio: Zaar Gambecorte, Whorff Musopiatto, Raor lo Sdentato, Karaash Shiantascudi, Tarak, Squartaelfi.

Origini Atruaghin

Questi nomi sono diffusi tra le orde di Orchettirossia. Gli orchetti rossi di solito hanno nomi collegati alle circostanze della loro nascita. Sono simili ai nomi degli indiani americani anche se sono certamente più crudeli, come si conviene a degli orchetti:

Bag-Cheek, Bone-Fist, Black-Blood, Broken-Fang, Cave-Hop, Dirt-Ball, Double-Tongue, Fat-Pot, Flat-Skull, Flat-Foot, Flea-Bag, Fork-Chin, Gloom-Mud, Grim-Claw, Gut-Worm, Hare-Snout, Iron-Butt, Little-Big-Snout, Muck-Bag, Nose-Pick, One-Eye, Ooze-Lip, Pimple-Drip, Pus-Pop, Rattle-Bone, Red-Eye, Red-Hand, Red-Stone, Rot-Finger, Scare-Belly, Scar-Snout, Sitting-Drool, Skunk-Hide, Slime-Tongue, Stale-Water, Stink-Puff, Stomp-Foot, Stutter-Bug, Two-Feathers, Wart-Bag, Wolf-Head, Wood-Hand, Yellow-Dust, Yawning-Bear, Zorn-Breath.

Gli abitanti di Orchettirossia chiamano il loro capo "Grande Capo". Questi nomi vengono usati indifferentemente per maschi e femmine.

Origini ethengariane

Questi nomi sono largamente diffusi tra le tribù di Orchettigiallia e Hobgoblandia. Sono nomi vagamente mongolici che si adattano a queste zone:

Adja, Adjumuk, Akkila, Altai, Altan, Bajan'uul, Barzoi, Bator, Bulgan, Buzuk, Chumbar, Daiga, Davasuren, Dzagad'hai, Dzubokai, Dzulagazai, Dzuunbulag, Gandgiz, Gegyai, Gogol, Gunjiz, Gurvan'char, Gyangze, Gyaduk, Hargul, Hutai, Jamsuren, Jigme, Kai, Kai'bataar, Kailar, Kazulh, Kitar, Kublai, Mangpo, Mugul, Muludzin, Ngarang, Norbor, Olodzin, Paryang, Sagyar, Talai, Tzeluk, Tsomo, Ulaantar, Ulgurai, Urumdul, Wu'hai, Yagrai, Yarlung, Zhongbai.

Gli abitanti di Orchettigiallia e Hobgoblandia chiamano "Khan" i loro capi orda e "Aga Khan" il capo tribù. In una conversazione, usano posporre il suffisso "Khan" al nome del capo. Gli hobgoblin, ad esempio, parlano del loro Aga Khan come di "Hutai Khan". Per indicare un nome al femminile, aggiungete una "i" o una "a" al nome maschile.

Origini ylariane

Sono i nomi utilizzati tra gli insediamenti umanoidi negli emirati di Ylaruam. Si consiglia di usarli per la tribù dello Gnollistan del sud. Si tratta di nomi che ricordano quelli arabi, che vengono però distorti a causa della pronuncia umanoide. Gli asterischi indicano i nomi femminili:

Aptalah, Apu, Aptul, Aika, Alattin, Alhia*, Amneh*, Atziz, Kaprak, Karun, Khater, Leitak*, M%akmut, Mekmet, Mokammatt, Muztfa, Myram*, Nachip, Nahmi*, Nizam, Rakit, Ratitsa*, Shtam, Saat, Shrazat*, Tshamal, Tunya*, Varah*, Varit, Varuk, Vattma*, Zimpat, Zulman, Yzmna*, Zmurrut*.*

Gli gnollistani del sud chiamano "Qadi" il loro capo orda, mentre il capo della tribù viene chiamato "Pasha". Ad esempio, gli gnoll parlano del loro capo tribù come di "Nizam-Pasha".

Origini nordiche

Questi sono i nomi che vengono usati in alcune tribù umanoidi che vivono o provengono dalle montagne del nord (Ostland, Vestland e Soderfjord). I nomi femminili sono contrassegnati da un asterisco. Si consiglia di usare questi nomi per i troll di Trollhattan:

Aki, Anlaf, Armod, Arngrim, Arnora, Asa*, Aud*, Bodvar, Bork, Botolf, Dotta*, Einar, Floki, Gerimund, Gerloc*, Gilli, Glum, Grima*, Groa*, Gulmund, Hakon, Harek, Hjort, Hogni, Horik, Hreffna*, Hrodny*, Kalf, Kari, Katla, Mord, Orm, Rhora*, Rollo, Rurik, Skamkel, Svart, Thurid*, Tosti*, Unn*, vandrads, Vigfus, Ynvar, Yrsa*.*

Origini Sind

Gli orchi di Orchiburgo adottano spesso nomi di origini Sind. Si tratta di nomi vagamente simili a quelli indiani. Gli asterischi contrassegnano i nomi femminili:

Ahmadar, Ajmara, Amritsa*, Bandar, Barodar, Burhan, Burhani*, Chindagong, Chandra*, Dhara-Dhun, Ganjim, Ghorak, Ghanga-Dhan, Howra*, Impal, Indora*, Jadhka*, Jaipur, Jammu, Jherek, Jodhsari, Khaipur, Khutna*, Krinagar, Kristna*, Krondahar, Ludhiana*, Mahanadar, Napar, Nasim, Nicopar, Patiala*, Patni, Rajan, Rajani*, Ranchi, Saharana*, Sinaria*, Surattar, Varani*, Vijai, Vishtra*.*

Gli orchi di Orchiburgo aggiungono il suffisso "Singh" al nome, specialmente i comandanti o comunque coloro che hanno compiuto imprese coraggiose. I capi orda si fanno chiamare "Rajah" e i capi tribù "Principe".

Forme di presentazione umanoidi

In base al Codice di buona condotta di Thar, gli umanoidi che si presentano a un capo o a uno dei suoi rappresentanti devono dichiarare diverse informazioni. Innanzi tutto, dichiarano il loro rango: Re, Capo tribù, Capo orda, Capo clan. Un paria deve invece limitarsi a dire "Mhaa" ossia "io" in Thariano.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Si deve quindi declinare il proprio nome seguito dai nomi dell'orda e della tribù. A volte, per evitare equivoci, si usa indicare un rapporto di parentela come "figlio/figlia di...".

Per esempio: un membro di un'orda di Orchiburgo si presenterebbe a un capo tribù nel modo seguente: *Jalan Singh, Spezzaossa di Orchiburgo, figlio di Rajan Singh.*

Un orchetto paria della tribù di Orcus Rex si presenterebbe come "Mhaa Ongah Ditodoppio, Ringhio nascosto di Orcus Rex, figlio di Raorh", ma sarebbe conosciuto semplicemente come Ongah dai suoi compagni di avventura.

Quando vi presentate a qualcuno che pensate essere un vostro pari grado o inferiore, oppure a un compagno di avventura, è sufficiente declinare il proprio nome. Non presentatevi ai nemici, ma limitatevi a gettarvi su di loro e a spaccargli le ossa!

Equipaggiamento

Dipende dalla generosità del DM se il vostro personaggio riesce a iniziare con l'equipaggiamento standard di un avventuriero. In ogni caso, la vostra dotazione iniziale non sarà mai paragonabile a quella degli avventurieri umani, elfi o nani.

Gli effetti che derivano da un equipaggiamento male assortito sono descritti in questa sezione. Se il DM ha l'impressione che queste regole non siano adeguate alla campagna che vi apprestate a iniziare, ignoratele senza problemi e seguite il regolamento standard di D&D®. Queste regole sono assolutamente facoltative e non influenzano gli equilibri del gioco.

Gli umanoidi sono spesso male equipaggiati a causa dell'assenza di artigiani competenti, e anche per la loro intelligenza limitata.

Le tecniche che vengono impiegate sono derivate dall'esperienza, da una scarsa tradizione orale, oppure sono state spiate presso un'altra orda. Esistono quasi sempre dei segreti esclusivi delle varie orde che non devono essere rivelati. La conoscenza dei metalli è stata spesso causa di massacri e guerre tra orde, anche nell'ambito di una stessa tribù.

I fabbri e coloro che costruiscono armature sono a dir poco rari, le loro capacità sono limitate e preferiscono dedicarsi a razzie e incursioni negli insediamenti umani, il che ne riduce ulteriormente il numero. Fino a questo momento, è sempre convenuto rubare delle buone armi piuttosto che tentare di costruirle! Gli umanoidi non apprezzano le armi nuove e ben tenute, il che ha contribuito a scoraggiare l'approfondimento di questa arte.

Non esistono botteghe dove comprare questo tipo di equipaggiamento in un'orda. In effetti, nella società umanoide non si è mai sviluppata alcuna struttura commerciale. Nella maggior parte dei casi, si preferisce il baratto e per questo motivo i tesori e il denaro hanno un valore molto scarso.

Ognuno entra in possesso di ciò per cui ha combattuto e lo tiene se è in grado di difenderlo, anche contro rivali all'interno della stessa orda. Ai primi livelli, un modo per procurarsi dell'equipaggiamento è quello di frugare tra i resti dopo gli scontri armati, di fare bottino durante le incursioni o di attaccare le carovane.

Sfortunatamente, il capo orda di solito è il primo a scegliere tra il bottino di guerra, seguito dai capi tribù più importanti. Le ultime scelte spettano invece ai più deboli della tribù (i livelli inferiori), ai più giovani e infine ai paria. Questi normalmente non riescono ad ottenere altro che equipaggiamento vecchio e danneggiato e armi arrugginite.

A seconda del vostro status all'interno della tribù, potreste possedere qualche tesoro. Se il DM acconsente, potete scambiare i tesori con dell'equipaggiamento; comunque, si tratta di un caso eccezionale, dato che nel resto della campagna non potrete più acquisire equipaggiamento in questo modo.

Ricordatevi che non esistono botteghe presso l'orda. Se ci sono dei costruttori di armature o dei fabbri, sono probabilmente tra i seguaci del comandante. È altamente improbabile che accettino di preparare delle armature per i vostri personaggi.

Il vostro equipaggiamento iniziale, sempre che ne possiediate, è dunque vecchio e di scarsa qualità, se non decisamente difettoso. Nelle prossime sezioni vengono descritti questi difetti e gli effetti di gioco che ne derivano.

Difetti delle armi (facoltativo)

Questa sezione parla dello scambio di equipaggiamento, del prezzo in oro corrispondente e dei difetti. Tirate 1d20 sulle tabelle che seguono ogni volta che prendete dell'equipaggiamento da altri umanoidi, dal campo di battaglia o dai dungeon (gli effetti sono cumulativi).

Armi da taglio e da punta

d20	Categoria	Effetto	Prezzo
1-2	Nessun difetto	-	100%
3-6	Lama ammaccata	-1 danni	-10%
7-10	Lama arrugginita	-1 danni	-10%
11-14	Sbilanciata	-1 per colpire	-10%
15-16	Arma di ripiego	Dado inferiore	-20%
17-18	Elementi rotti	Controllo rottura	-10%
19-20	Tirate altre due volte	-	-

Armi contundenti

d20	Categoria	Effetto	Prezzo
1-2	Nessun difetto	-	100%
3-8	Elementi non saldi	-1 danni	-10%
9-14	Sbilanciata	-1 per colpire	-10%
11-14	Sbilanciata	-1 per colpire	-10%
15-16	Arma di ripiego	Dado inferiore	-20%
17-18	Elementi rotti	Controllo rottura	-10%
19-20	Tirate altre due volte	-	-

Danni: indipendentemente dalle penalità di un'arma, il danno non deve mai essere inferiore a 1 punto. I bonus alla forza non vengono influenzati.

Per colpire: le penalità di combattimento non devono eccedere i -5 punti in nessun caso.

Dado inferiore: l'arma è composta da vari elementi recuperati da equipaggiamenti abbandonati. Usate il dado immediatamente più basso per determinare i danni. Per esempio, se una spada provoca normalmente 1d8 danni, una spada di ripiego provocherebbe 1d6 danni. Per le armi non viene mai usato un dado inferiore al d4.

Controllo rottura: dovete *fallire* una verifica sulla forza ogni volta che ottenete un punteggio non modificato pari a 1 o il



massimo dei danni che l'arma può provocare. Se *fallite* la verifica, l'arma rimane intatta; se *riuscite* nella verifica, l'arma si rompe irrimediabilmente.

Prezzo: il valore relativo dell'arma viene espresso come percentuale del prezzo del regolamento standard. Per esempio, se un'arma è arrugginita costa il 10% in meno del suo valore standard. Ciò significa che il prezzo passa da 10 a 9 mo. I prezzi vanno sempre arrotondati per difetto.

Esempio: Schiantaossa ha preso un'ascia abbandonata sul campo di battaglia. Ottiene un 19 e quindi deve tirare altre due volte. Col secondo tiro ottiene un 6 (lama arrugginita) e quindi un altro 19; deve quindi lanciare altre due volte. Ottiene un 6 (ancora lama arrugginita) e un 17 (elementi rotti). Schiantaossa ha un'ascia da battaglia molto arrugginita (-2 sui danni) con l'impugnatura incrinata, che vale 4 mo e 9 ma.

Armi di grandi dimensioni (facoltativo)
Diversamente dai personaggi convenzio-

nali di D&D®, le dimensioni degli umanoidi variano notevolmente in funzione della razza. I coboldi vanno dal metro e venti al metro e mezzo, mentre gli orchi possono superare i tre metri!

A causa delle loro dimensioni, i personaggi più grossi possono essere penalizzati quando utilizzano armi molto piccole e viceversa. Se desiderate tenere in considerazione anche questo aspetto, fate riferimento alle direttive che seguono.

Le *creature piccole*, al di sotto del metro e mezzo, non possono usare nessuna delle armi pesanti a due mani, come l'ascia da battaglia, lo spadone a due mani, l'arma lunga e la lancia da cavalleria. Possono usare però i giavellotti, le lance, gli archi, le balestre e le altre armi leggere a due mani.

Le *creature di dimensioni umane*, tra il metro e mezzo e i due metri e dieci possono usare tutte le armi convenzionali descritte nel regolamento. I loro attacchi sono penalizzati di -2 per colpire quando usano le armi *grandi* e di -4 quando usano quelle

enormi (vedi di seguito). Non possono usare alcunché di più grande.

Le *creature grandi*, alte 2,10 metri o più, possono usare le armi *grandi*. Il costo e il carico vengono raddoppiati. Se il possessore ha una forza di 14 o più, beneficia di un bonus di +2. Quando utilizzano armi per personaggi di dimensioni umane o enormi, queste creature subiscono una penalità di -2 per colpire.

Le *creature enormi*, alte 3 metri o più, possono usare le armi *enormi*. Il costo e il carico vengono triplicati. Se il possessore ha una forza di 16 o più, guadagna +4 sui danni. Quando utilizzano armi per personaggi di dimensioni umane, queste creature subiscono una penalità di -4 per colpire oppure di -2 se utilizzano armi *grandi*.

Esempio: Rhogar il Bugbear è alto 2,5 metri ed ha 15 punti di forza. Possiede una spada grande che costa 20 mo invece di 10 come al solito, ha un carico di 120 mon e provoca 1d8 + 2 danni. Se Rhogar usasse

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

una spada enorme subirebbe una penalità di -2 e non infliggerebbe danni extra dal momento che non possiede la forza minima richiesta.

A discrezione del DM, il carico può crescere solo quando l'arma è più grande di quella che il personaggio utilizzerebbe di solito. Una spada di un orco non è più ingombrante per un orco di quanto non lo sia una spada da coboldi per un coboldo. Modificate liberamente il carico se lo ritenete opportuno.

Notate che il possessore di un'arma può infliggere i danni extra solo se ha la forza minima necessaria per usare l'arma. Naturalmente, queste armi possono avere dei difetti, come si è detto in precedenza. Quando la dimensione dell'arma non è menzionata nella descrizione di un mostro, si presume che sia adeguata al mostro.

In alcune situazioni ci si affida al buon senso. Per esempio, si potrebbe scambiare il pugnale di un orco con la spada di un coboldo. Tuttavia, è ovvio che i danni sono diversi nei due casi e che le proporzioni dell'arma non sarebbero corrette. Immaginate che un pugnale enorme sia costruito per una creatura enorme. L'elsa avrebbe uno spessore notevole e sarebbe difficile da tenere salda per una creatura più piccola; il peso di un pugnale enorme sarebbe inoltre superiore a quello di una spada normale e così via. Spetta al DM giudicare tali situazioni quando si presentano.

Creature giganti: se ciò è compatibile con la campagna che giocate, possono essere utilizzati anche dei mostri più alti di quelli finora descritti. Aumentate il costo, i danni e il carico seguendo gli stessi criteri enunciati in precedenza per ogni metro e venti di altezza in più. È richiesta una forza minima di 18 per acquisire il bonus danni extra sulle armi giganti. Si consiglia di adottare questo approccio negli incontri con i PNG giganti.

Esempio: *K'raash il gigante di pietra, alto 4,2 metri, impugna un'arma gigante che provoca +6 danni. Se si trattasse di uno spadone gigante a due mani, costerebbe 60 mo invece di 15, e avrebbe un carico di 400 mon.*

Armature umanoidi (facoltativo)

Questa sezione spiega i difetti dell'equipaggiamento che costituisce l'armatura, nonché gli effetti di protezione parziale che ne derivano. Potete scegliere i vari pezzi di armatura che il vostro personaggio possiede oppure tirare 1d20 e assegnarli casualmente quando vi trovate a saccheggiare i resti di una battaglia.

Pezzi di armatura

d20	Zona protetta	Costo/Carico
1-2	Scudo	Normale
3	Testa	1/4
4	Tronco	1/4
5-6	Spalla (una)	1/10
7-8	Braccio (uno superiore)	1/10
9	Gomiti	1/10
10-11	Braccio (uno inferiore)	1/10
12	Mani	1/10
13-14	Cinta	1/10
15-16	Gamba (una superiore)	1/10
17	Ginocchia	1/10
18-19	Gamba (una inferiore)	1/10
20	Piedi	1/10

Valore e carico: dopo aver stabilito i pezzi di armatura di cui disponete, potete determinare il loro valore esaminando la terza colonna della tabella precedente. Il valore riportato indica il costo frazionario del pezzo rispetto al valore dell'intera armatura. Un set completo di pezzi può costare più di un'armatura normale.

Il carico dei pezzi si determina nello stesso modo. Trovate il carico usuale del tipo di armatura; considerate poi la frazione di carico corrispondente al pezzo in questione. Anche in questo caso, un set di pezzi assemblati può risultare più ingombrante di un'armatura normale. Ciò è dovuto al fatto che i pezzi non sono ben assemblati e non si compongono correttamente.

Esempio: *Urgath l'orchetto ha quattro pezzi di armatura: una protezione di maglia per la testa, una protezione a piastre per la spalla destra e due protezioni di cuoio per le braccia.*

La protezione per la testa corrisponde a 1/4 del costo e del carico di una normale armatura di maglia (1/4 di 40 mo e di 400

mon di carico); la parte per la spalla è 1/10 di una normale armatura a piastre (ossia 1/10 di 60 e 500); le due protezioni di cuoio per le braccia corrispondono a 2/10 di una normale armatura di cuoio (2/10 di 20 e 200). L'armatura di Urgath costa dunque 20 mo e comporta un carico totale pari a 190 mon.

Nota: si possono usare anche delle pellicce pressate come armature. Un'armatura di questo tipo costa 10 mo, garantisce una CA di 8 e ha un carico di 100 mon. Sfortunatamente, questo tipo di armatura non è utilizzabile nei climi caldi.

Protezione: ora che sapete il costo e il carico dei vari pezzi di armatura, è opportuno stabilire il grado di protezione fornito da questi pezzi. La tabella che segue propone dei gradi di protezione che consentono di determinare una classe di armatura.

Grado di protezione parziale

1d20	Materiale	Testa o tronco	Altri pezzi
1-6	Pelliccia pressata	2	1/2
7-12	Cuoio	4	1
13-17	Maglia	6	2
18-20	Piastre	6	3

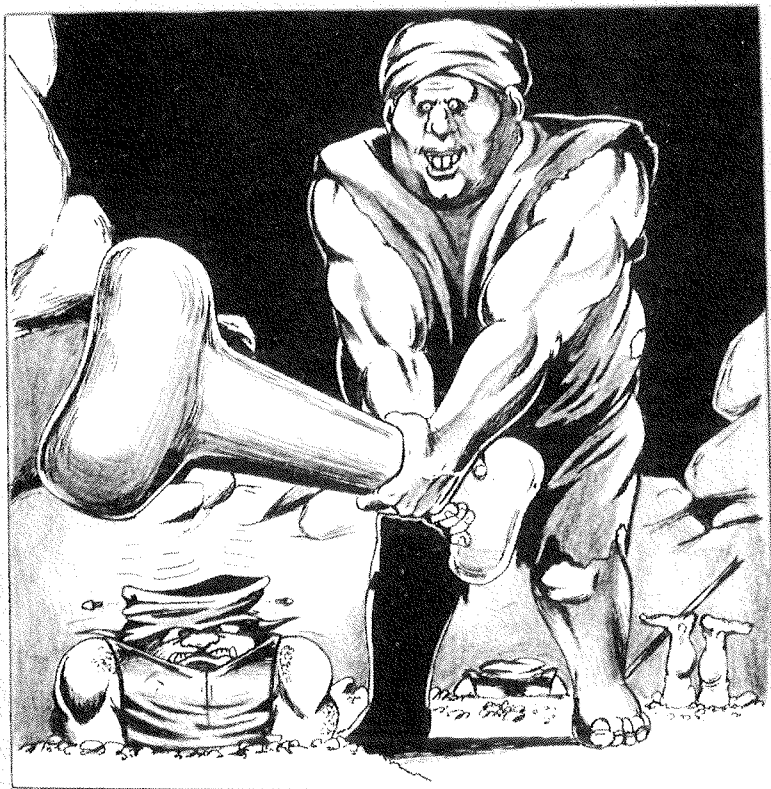
Sommate i punti corrispondenti ai vostri pezzi di armatura, dividete per 10 (arrotondando per difetto). Sottraete quindi il totale da 9; il risultato definisce la classe di armatura del vostro personaggio. In altre parole, 10 punti di protezione parziale corrispondono a un bonus di +1 sulla vostra CA (trascurando i decimali).

L'uso dello scudo è inalterato; lo scudo dà il consueto bonus di un punto alla CA, come nel regolamento convenzionale.

Esempio: *Urgath l'orchetto ha una protezione di maglia per la testa, una a piastre per la spalla e due in cuoio per le braccia, per un totale di 11 punti. Dividete e sottraete da 9; il risultato è 8, ossia la CA di Urgath.*

Difetti delle armature (facoltativo)

Come se tutto ciò non bastasse, gli umanoidi subiscono anche gli effetti della



cattiva qualità delle armature. Se ne trovasse una nuova fiammante, sicuramente la prenderebbero a martellate e la ricoprirebbero di fango in modo da darle un aspetto vissuto, spaventoso e quindi rispettabile.

Tuttavia, ogni volta che un nemico ottiene un 20 per colpire non modificato, possono verificarsi i seguenti effetti:

Tabella dei danni casuali alle armature

d8 Effetto

1. I pezzi dell'armatura si staccano impedendovi nei movimenti. La CA peggiora di 1 punto fino a quando l'armatura non viene risistemata.
2. Un pezzo di armatura scelto casualmente viene scalzato dalla sua sede e vola a una distanza di 1,5 metri per ogni danno subito dal personaggio (incluso l'eventuale scudo).
3. Un pezzo di armatura scelto casualmente viene definitivamente distrutto e non viene più considerato nel calcolo della CA del PG che viene quindi modificata.
4. L'armatura viene scossa violentemente

e provoca dei rumori sinistri che perdurano fino a quando un artigiano competente non la sistema (per un costo pari al 10% di quello dell'armatura).

5. L'armatura subisce un colpo violento. Il punteggio non modificato necessario per causare un danno all'armatura viene ridotto di 1 punto fino alla sostituzione dei pezzi da 10 o più punti (in questo caso, lo scudo non viene considerato).
6. Le cinghie che tengono insieme l'armatura sono consumate. Ogni colpo a un nemico durante questo combattimento provoca il distacco di un pezzo (scudo incluso). Il fenomeno continua fino a quando non interviene un artigiano competente (per un costo pari alla metà di quello dell'armatura).
- 7+ L'armatura cade in frammenti: il danno al PG viene completamente assorbito dall'armatura, ma un pezzo a caso per ogni danno subito si distrugge definitivamente (scudo incluso). I nemici ridono a crepapelle provocando una penalità di -1 al morale dei vostri seguaci.

Dimensioni armatura (facoltativo)

Gli umanoidi più grossi hanno sempre difficoltà a trovare delle protezioni adeguate alla loro stazza. Più è grosso il personaggio, più è difficile trovare un'armatura.

Fino alla dimensione umana (180 centimetri), le armature mantengono il loro prezzo convenzionale. Moltiplicate il valore di scambio dell'armatura per ogni 30 centimetri in eccedenza.

Esempio: Kublai lo hobgoblin è alto 1,95 metri ed è troppo grosso per le armature di dimensioni umane; appartiene quindi alla categoria successiva. Raddoppiate il valore di scambio della sua armatura.

Se fosse un gigante alto 6,5 metri, il valore di scambio della sua armatura verrebbe moltiplicato per 17. Lo scudo costerebbe allora 170 mo invece di 10 come al solito.

Indossare pezzi più piccoli: gli umanoidi hanno sempre la possibilità di usare dei pezzi più piccoli come parti della loro ar-

matura. La protezione che ne deriva è però ridotta. Sottraete un punto per ogni "taglia" di differenza alla protezione normale del pezzo in questione. Se il valore risultante è inferiore a 1, significa che il pezzo non può essere indossato ed è dunque inutilizzabile da quel personaggio.

Il DM ha la facoltà di sottrarre due punti invece di uno solo nel caso che il personaggio sia particolarmente grasso.

Esempio: *Hungar il troll è alto 2,4 metri e trova un'armatura di maglia di un coboldo (alto 1,2 metri). Il fattore di protezione è allora pari a 2 invece di 6 come nella situazione originale. Hungar indossa ora l'armatura di maglia, naturalmente composta da vari pezzi sconnessi, e la sua pancia non è protetta.*

Se Hungar fosse grasso e tentasse comunque di indossare l'armatura, sarebbe completamente rovinato, a meno che non riesca a superare una verifica sull'intelligenza (ma questa è un'altra questione).

Indossare armature più grandi: naturalmente, può verificarsi anche la situazione contraria. Un umanoide di piccole dimensioni può tentare di indossare un'armatura troppo grande. Tuttavia, questa soluzione non solo non fornirà una protezione maggiore dato che non è delle dimensioni giuste, ma può diventare anche ingombrante. Moltiplicate il carico del pezzo di armatura in questione per ogni taglia di differenza.

Esempio: *Twinky il coboldo (alto 1,2 metri) trova un'armatura in buone condizioni fatta per un orco alto 3 metri. Il carico dell'armatura passa da 40 a 2.400 mon (400 x 6).*

Twinky può tentare di indossare l'armatura, ma riuscirebbe a malapena a camminare. Sarebbero inoltre necessarie diverse verifiche sulla destrezza per non inciampare sull'armatura sul pavimento.

A discrezione del DM, il carico aumenta solo quando l'armatura è più grande di quella che il personaggio indosserebbe normalmente. Il carico dell'armatura è relativo alla dimensione di chi la indossa. Un'armatura per un orco comporta per un orco il medesimo carico che un'armatura per un coboldo comporta per un coboldo.

Altro equipaggiamento

Il valore di scambio di un equipaggiamento da avventura equivale almeno al doppio del prezzo specificato nel regolamento. L'equipaggiamento da avventura è infatti una rarità tra gli umanoidi.

Quasi tutti gli elementi vengono normalmente recuperati dai resti delle spedizioni umane fallite o tra oggetti vari abbandonati nei dungeon. Per questo motivo, è possibile che gli oggetti siano in cattive condizioni.

Una corda potrebbe essere consumata, le razioni di cibo non commestibili, uno zaino potrebbe spaccarsi sul fondo, un'asta potrebbe spezzarsi in ogni momento o il vino potrebbe essersi trasformato in aceto.

Spetta al DM il compito di creare le circostanze in cui questi oggetti possono risultare inservibili. Naturalmente, non è possibile capire se un oggetto è in buone condizioni o meno, soprattutto per gli avventurieri meno esperti. Ricordate che se un qualche oggetto ha un aspetto nuovo e perfetto, non risulterà mai gradito a un umanoide.

Afflizioni (Facoltativo)

Il vostro personaggio potrebbe soffrire di qualche sfortuna personale. Ciò si verifica frequentemente in una società dove la medicina è praticamente sconosciuta e gli interventi dello sciamano non sono sempre efficaci. È facoltativo tenere in considerazione questo aspetto; il DM ha la facoltà di non usare queste regole che sono indipendenti dal resto del prodotto.

L'inclusione nel gioco di queste afflizioni ha unicamente lo scopo di proporre ai giocatori un altro aspetto umoristico. Si consiglia di ignorarle se non sono adeguate al vostro gruppo di gioco.

Tirate 1d20 sulla tabella che segue e annotate gli effetti delle varie afflizioni sulla scheda del personaggio. Tutti questi inconvenienti possono essere curati dalla magia di uno sciamano.

d20 Tabella delle afflizioni

01-05 Nessuna.

06-08 *Dipendenza:* il personaggio sente spesso il bisogno di bere il drink locale ogni volta che gli viene offerto. Deve superare

una verifica sulla Saggezza per non cedere alla tentazione. Si può fallire la verifica una sola volta al giorno.

09-10 *Allergie:* un particolare elemento o creatura provoca al personaggio una crisi di starnuti violenti (la Destrezza e la CA vengono penalizzate di 3 punti) fino a quando la causa dell'allergia non si trova almeno a 30 metri di distanza.

Siete allergici a (1d8): fiori, tabacco halfling, musica/poesia elfica, barba dei nani, profumo, licanthropi, squame di drago, o una creatura scelta casualmente dalla tabella per gli incontri con animali (Manuale delle regole Expert, pagina 32).

11-12 *Daltonismo:* il personaggio non riesce a distinguere i colori e vede praticamente in bianco e nero. L'eventuale infravisione è compromessa.

13-14 *Malattia:* il personaggio è afflitto da una malattia cronica. Se viene curata con la magia, esiste un 10% di possibilità che si ripresenti una volta al mese.

La malattia è una delle seguenti (1d6): reumatismi (Forza -1), malattia mentale (Intelligenza -1), esaurimento nervoso (Saggezza -1), morbo di Orkinson (Destrezza -1), sinusite (Costituzione -1), balbuzie (Carisma -1). La penalità si esaurisce quando la malattia viene curata.

15-16 *Udito compromesso:* il personaggio riesce a percepire solo rumori forti e a capire i discorsi a voce molto alta.

17-18 *Fobia:* si deve superare una *Verifica sul Coraggio* (vedi *Abilità*) o sulla Saggezza con una penalità di -2, per vincere il panico ogni volta che (1d8): incontrate fiumi o laghi, scogli, grandi spazi aperti, volate, incontrate un avventuriero classico (nano, halfling, chierico, ladro, elfo e così via), un insetto (Tabella degli incontri, Regolamento Expert, pag. 33), un animale (Tabella degli incontri, Regolamento Expert, pag. 32), un mostro (Tabella degli incontri, Regolamento Expert, pag. 33).

Il panico vi costringe a fuggire o a non avvicinarvi all'origine della fobia).

19-20 *Afflizioni multiple:* tirate altre due volte su questa tabella ignorando un nuovo risultato di 19 o 20.

Si conclude così il capitolo relativo alla creazione di personaggi umanoidi. Ora siete dei mostri di tutto rispetto, pronti ad affrontare le avventure più emozionanti.

FAKKIA TI ORKETTO

PERKAMENA TI ITENTIFIKAZIONE TI THAR

ZIMPOLO TRIPALE



Apilità

Motifike

Forza

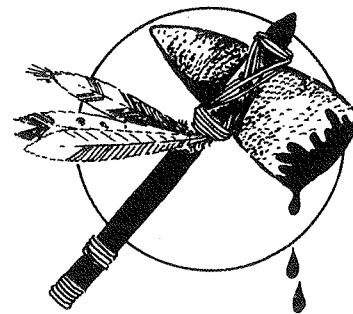
Intelligenza

Zaggezza

Destrezza

Konstituzione

Karisma



NOME:

Tripù:

Orta:

Razza:

Zezzo:

Età:

Mole:

Timenzione:

DV

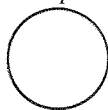
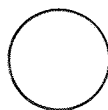
PF

THAKO

Pozizione nella tripù:

Prima

Topo



PX:

CA: /

Fete:

Allineamento:

ARMATURA

TOVE KOZA TIM. ING. G.P.P.

TOVE KOZA TIM. ING. G.P.P.

ARMI

KOZA

TIM. MOTIFIKE

Tiri salvezza



FELENO RAGGHIO MORTE



PAKKETTA MAGIKA



PARALIZI



ZOFFIO TEL TRAKO



INKANTEZIMI VERGA

EQVIPAGGHIAMENTO:

Sokio:

Apilità speziali

Razza

CA: DV:

pf: THAKO

Tezori:

Ing. totale:

Autorità

DV max:

Kreature komantate:

MOFIMENTO:

LINKUAGGI:

Afflizioni/Deskripzione

Normale:

Kon frusta:

INKANTESIMI:

FAKKIA TI ORKETTO

PERKAMENA TI ITENTIFIKAZIONE TI THAR

ZIMPOLO TRIPALE



NOME: Rosso di Sere

Apilità

Forza 16
Intelligenza 13
Zaggezza 14
Destrezza 16
Konstituzione 12
Karisma 15

Motifike

+2
+1
+1
+2
+1



Tripù:

Orta:

Orketto Rossia
SvarKigade

Razza: Orketto R.
Zezzo: Maskio
Età: 24
Mole: Normale
Timenzione: 1.80

DV

Orketto
17/55

Prima

60

PF

Topo

60

THAKO

6

Pozizione nella tripù:

Kapo

Fete:

Allineamento:

Woger
Kqotiko

PX: 1.860.000

CA: 4/8

ARMATURA

TOVE KOZA TIM. ING. G.P.P.
PETTO OSSA E 50 4
SPALLASx PELLE E 20 1
SPALLADx PELLE E 20 1
VITA PELO E 10 1/2
PRACIO SKUTO E 100 (-1ca)
Sx

TOVE KOZA TIM. ING. G.P.P.
KAMPASx PELO E 10 1/2
KAMPADx PELO E 10 1/2
PIETESx PELO E 10 1/2
PIETEDx PELO E 10 1/2
Totale 8 1/2

ARMI

KOZA TIM. MOTIFIKE MAESTRIA
ACCETTA E -/+2
LANCIA E Colp. 2/F+4
PUGNALE E -/F+2
ARCO C. E Colp. +2/-

Tiri salvezza

3

FELENO
RAGGHIO MORTE

4

PAKKETTA MAGIKA

4

PARALIZI

5

ZOFFIO TEL TRAKO

6

INKANTEZIMI
VERGA

EQVIPAGGHIAMENTO:

ARMATURA 240M
ARMI 130M
BISACCIA 20M
BENDA+2 10M
PENNE KAPO 30M
MANCIME 40M
KOPERTE 45M
MERIDIANA
DA POLZO 10M

AMULETO+ICA 20M
AMULETO+ITPL 20M

Sokio:

Razza FOL.
CA: 7 DV: 2
pf: 12 THAKO
18
Tezori:
TELLA
TRIPU
Ing. totale:
565M

Apilità speziali

CON. DI PATRIA (IN) HUOVERSI
ZEGNAL. (IN) IN ZILENTHIO (DES)
TRAPPOLE (IN) EMPATIA LUPI (SAG)
SEG. TRACCE (IN)
N. ALL'ESTERNO
(DES x 2)

Autorità

DV max:

157

Kreature komantate:

130 DV DI KAPI E
LUOKOTENENTI TI ORKETTIROSSIA

MOFIMENTO:

Normale: 27/9m.
Kon frusta: Profa

LINKUAGGI: ORKETTIKO,
THARIANO

Afflizioni/Deskripzione

KAPELLI ROSSI FOBIA: MARE
TRECCIE E PENNE
A ZANNA IN SU HA LE PULKI
NARIKI ENORMI
SFREGI

INKANTESIMI: ITENTIFIKAT. MAGIKO BLOKKA PERZONA
ZILENTHIO 5m