

ATL 6

DUNGEONS & DRAGONS[®]

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

I Nani di Casa di Roccia

di Aaron Allston



eg
EDITRICE
GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS[®] è un marchio registrato della



Casa di Roccia vista da fuori.

Le descrizioni che seguono possono essere lette dai giocatori; esse riportano le opinioni di rappresentanti di varie nazioni su Casa di Roccia e sui nani.

Un commerciante di Thyatis parla col suo apprendista prima di entrare nel Passo Sardal:

“Ricomponiti giovanotto. Stiamo per entrare nella regione dei nani e devi essere al meglio. Bisogna che ti dica un po' di cose sui nani che farai meglio a ricordare prima di incontrarli.

Primo: non essere invadente, eccessivo o chiassoso. I nani possono essere gente allegra, ma prima di tutto devono accettarti e possono volerci degli anni. Io sono diventato pian piano amico dei componenti di uno dei loro clan, i commercianti del clan Syrklist, e perciò sono stato accettato; questo gruppo ti tratterà quindi con meno diffidenza. Sappi, però, che quando espongono le loro merci nella piazza del mercato non amano che gli estranei siano subito troppo espansivi.

Secondo: quando ti vengono mostrati dei manufatti locali, esprimi la tua opinione. Non essere complimentoso se non è il caso: questo funziona fra gli umani, ma non qui. I nani ammirano la qualità e chi è in grado di riconoscerla ed apprezzarla. Se tu facessi dei commenti positivi su dei beni scadenti, penserebbero che sei uno stupido. Se invece esprimi il tuo parere, critichi con discrezione e fai dei complimenti quando è il caso, ti guadagnerai il loro rispetto.

Terzo: ti potrà capitare di vedere degli altri umani usare la magia nel territorio dei nani, non complimentarti con loro. I nani non sono a proprio agio con i maghi neppure quando richiedono le loro prestazioni.

Quarto: non spaventarti se mentre sei presente i nani diventano improvvisamente strani ed inespressivi. Forse hanno scorto la presenza di uno sconosciuto o di un membro di un clan rivale e perciò si sono ritirati nel loro guscio proprio come fanno le tartarughe. Appena la “minaccia” si sarà allontanata, ritorneranno normali.

Quinto e ultimo: ai nani fa piacere che i visitatori imparino il loro linguaggio e le loro usanze. Lo considerano un segno di rispetto che fra l'altro li rende più disponibili nei loro confronti.

Non dimenticare tutto quello che ti ho detto e non ti troverai troppo a disagio con i nani.”

Uno stregone di Glantri scrive ad un parente di Karamaikos:

“Mio caro, grazie per la tua ultima lettera sulle tue impressioni ed esperienze in quella terra barbara e desolata.

Non mi sorprende che i nani di Karamaikos disprezzino gli stregoni dei Principati; in questo assomigliano proprio ai loro cugini di Casa di Roccia.

Tutto ciò però mi sconcerta. È vero che durante gli Anni dell'Infamia parecchi nani furono cacciati via da Glantri e rispediti nelle loro terre ed è anche vero che non pochi criminali nani furono beneficiati dalla ricerca scientifica Glantriana. Questi piccoli individui sembrano avere un'innata resistenza alla magia, specialmente i più vecchi ed esperti, ed è fondamentale che noi scopriamo la ragione di ciò nell'interesse della scienza e della magia.

Questi motivi non sono però sufficienti perché un'intera nazione dichiari guerra a Glantri. Al di fuori dei nostri confini, i nani di Casa di Roccia (e perfino alcuni umani) si azzuffano in continuazione con i maghi di Glantri o addirittura tendono loro delle imboscate e li uccidono sfogando il proprio odio e la propria paura. Non riesco a capire perché; noi invece praticamente gli ignoreremmo se non fosse per il nostro interesse dal punto di vista scientifico...e, ora, per i loro inspiegabili e casuali attacchi.

Perciò tieni gli occhi ben aperti in modo da non cadere preda di uno di questi strani atti di violenza. E se per caso scopri perché questi piccoli pazzi ci odiano così tanto, per favore fammelo sapere. Sono davvero curioso.”

Un avventuriero elfo di Alfheim parla con un amico in una taverna di Selenica:

“Nani? In effetti ci creano qualche problema. Sono una combriccola di selvaggi sempre impegnati a lavorare e, nonostante questo, sempre pronti a portarci dei guai.

Da un lato i nani ufficialmente ignorano Alfheim. Alfheim sembra non esistere. Se per un qualche grave motivo si trovano costretti a comunicare con il re degli elfi, lo fanno attraverso l'ambasciatore di Darokin, non degnandosi neppure di consegnare personalmente i messaggi.

Dall'altro lato, in via non ufficiale, ci provocano in continuazione. Appena possibile, per esempio, ostacolano i nostri commerci con i regni degli umani, eccetto che con Darokin. Ovviamente noi rendiamo loro lo stesso servizio.

E allora ecco che si scatenano le incursioni. Esiste una sorta di passaggio segreto nelle montagne sud occidentali del loro regno. Noi non siamo mai riusciti ad individuarlo. Ogni tanto alcuni di questi invasati lo attraversano ed entrano in Alfheim.

Normalmente ci limitiamo a scacciarli. Qualche volta, però, riescono a penetrare inosservati nella foresta di Canolbarth dove combinano un sacco di guai prima che riusciamo a rispedirli indietro.

Una volta, quando da giovane vivevo nel villaggio di Foglia Verde, fummo tutti sorpresi nel vedere un guerriero nano adulto aggirarsi con espressione strafottente con un secchio in mano. Puntò dritto verso il capo del villaggio e gli gettò in faccia il contenuto. Non era altro che succo d'uva, ma suonò come una sfida.

Quindi si girò e si diede alla fuga, e quei nani sono veramente veloci nonostante le gambe tozze e corte.

Gli demmo la caccia urlando come dei matti. Ma i nani avevano disseminato delle trappole per tutta la foresta; ci facevano finire a gambe all'aria e ci buttavano addosso cose tipo uva, miele appiccicoso, formiche, fango e così via.

E mentre eravamo tutti là e il villaggio era quasi deserto, un altro gruppo di nani entrò indisturbato e mise sotto sopra metà delle abitazioni del villaggio, quindi girovagò un po' e se ne andò senza neppure un graffio.

Cose di questo tipo sono all'ordine del giorno. Qualche volta le prendiamo e qualche volta le diamo. Sappi però che se il nostro re avesse la meglio e riuscisse a mettere fine a tutto questo, probabilmente mi mancherebbe. I nani sono gente scontroso, furba e veramente antipatica, ma rendono la vita interessante...”

Un guerriero di Ylaruam addestra il suo figliolo ed erede:

“Guarda quelle montagne a nord, figliolo. Noi le chiamiamo i Picchi dei Nani o le montagne di Casa di Roccia ed è lì che i nani vivono nelle loro città costruite in pietra.

Ascolta quello che ti dico su di loro perché in molte cose sono simili agli uomini degli Emirati, in particolare agli abitanti delle città più che ai nomadi.

I nani sono dei combattenti forti e coraggiosi. Abbiamo forze militari talmente equilibrate che quando siamo in guerra con loro spesso è il tipo di terreno che fa la differenza. Su quelli sabbiosi abbiamo la meglio noi, mentre sulle colline e sulle montagne più alte o nelle oscure zone sotterranee sono i nani a vincere.

Le loro abitudini sono diverse dalle nostre; tuttavia si può ben dire che abbiano delle usanze e non dei comportamenti selvaggi e casuali come molti degli uomini del sud. Inoltre sono educati con i forestieri anche se è difficile conoscere a fondo i loro cuori.

Non sono guidati da Al-Kalim e dall'Eterna Verità e non hanno la visione del Giardino del Deserto, ma penso che siano impegnati anche loro in una ricerca di questo tipo. Lavorano instancabilmente per trasformare la loro terra nel tipo di giardino a cui aspirano.

Sono piuttosto diffidenti nei confronti di coloro che praticano la magia, proprio come noi, e permettono soltanto ad alcuni di esercitarla come mercenari nella loro nazione. Come noi hanno i loro chierici personali che garantiscono lo svolgimento delle attività clericali.

Con le loro campagne limitano il proliferare di razze inferiori lungo le montagne: orchetti, goblin, coboldi e tutta quella disgustosa accozzaglia di tribù.

Perciò sono nostri alleati, non necessariamente amici, ma alleati. Impara a rispettarli; non metterti contro di loro a meno che non siano loro ad iniziare. Questi sono i nostri rapporti coi nani e finché sarà così non avremo nulla da temere dalle nostre frontiere settentrionali.”

Trappola dei nani

Passaggio sicuro

Leve di spostamento

Trappola di acidi

Porte in pietra

Rulli

Puleggie

Cavi di acciaio

Rulli

3 m

6 m

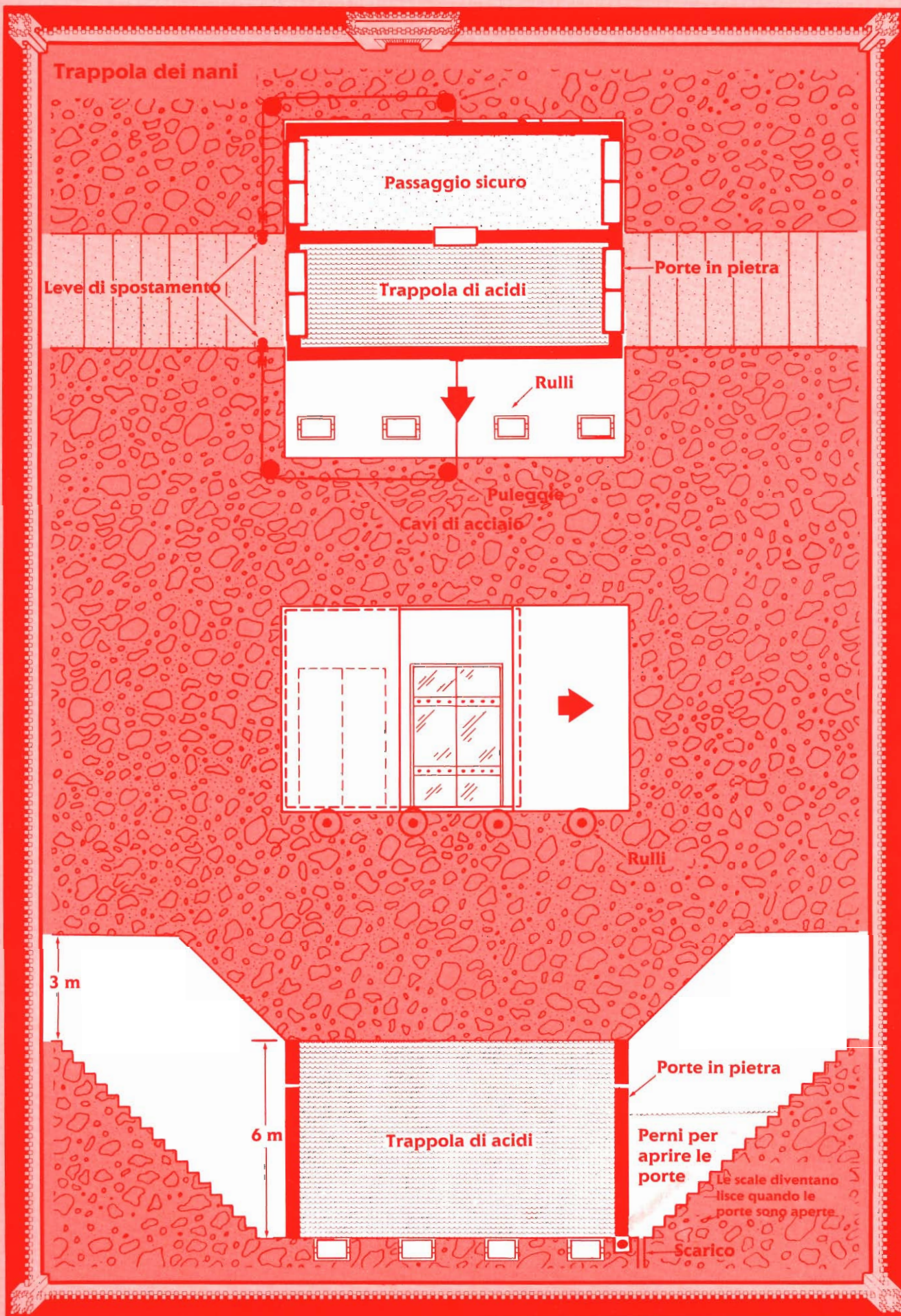
Trappola di acidi

Porte in pietra

Perni per
aprire le
porte

Le scale diventano
filze quando le
porte sono aperte.

Scarico



Un modulo di avventura ufficiale per D&D®

I Nani di Casa di Roccia

di Aaron Allston

Indice

SEZIONE DEL GIOCATORE

Benvenuti a Casa di Roccia	2
Creazione dei personaggi	3
Politica e società dei nani	18
Attività speciali dei nani	31

SEZIONE DELL'ATLANTE

Storia di Casa di Roccia	42
La nazione di Casa di Roccia	46
Dengar	48
Altri luoghi interessanti	55
Personaggi	59
Mostri	71

SEZIONE DELL'AVVENTURA

Campagne a Casa di Roccia	74
Avventura: Corsa verso la città	79
Avventura: La caverna scomparsa	82
Avventura: Guerra tra i clan	85
Idee di avventura	90

Ideazione: Aaron Allston
Illustrazione di copertina: Clyde Caldwell
Illustrazioni interne: Stephen Fabian
Traduzione e impaginazione: Link s.r.l.

Dungeons & Dragons e D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc.

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

© 1988 TSR Inc.

BENVENUTI A CASA DI ROCCIA

Questo Atlante descrive in modo approfondito la nazione di Casa di Roccia, presentando le città e i luoghi importanti e fornendo delle informazioni sui suoi abitanti: i nani. Una parte dell'Atlante si rivolge ai giocatori, ma quasi tutte le descrizioni riportate sono esclusivamente per il DM.

I nani sono stati menzionati in diversi moduli e regolamenti di D&D*, ma tutte le informazioni importanti sono state presentate un po' alla volta in volumi differenti. Avete visto come creare un personaggio nano in un regolamento, come costruire una fortezza in un altro e come gestire il comportamento dei personaggi nani non giocanti in un altro ancora.

I nani di Casa di Roccia raccoglie tutte queste informazioni in un unico libro. Questo Atlante presenta la storia dei nani e introduce una nuova classe di personaggi, il nano chierico, un individuo responsabile del buon comportamento di questa popolazione. Inoltre, capirete perché i nani hanno determinati comportamenti (grandi lavoratori, estremamente interessati all'oro, più contenti sotto un soffitto di stalattiti che all'aria aperta, sospettosi e scontrosi in certi momenti, e allegri e spensierati in altri).

Verrete a conoscenza dei luoghi in cui vivono i nani, sia le città aperte che le capitali sotterranee, e capirete come queste creature sono sempre riuscite a nascondere il segreto delle loro grandi abilità e del loro successo politico.

Imparerete quindi a usare i nani e le loro città nelle vostre campagne, come amici e luoghi da visitare, come posti per avventure importanti o come ambientazione di una campagna interamente basata sui nani.

A chi si rivolge questo Atlante

Sia i giocatori che il DM dovrebbero leggere i capitoli nella Sezione del giocatore, mentre solo il DM deve leggere la Sezione dell'Atlante e la Sezione dell'avventura.

Organizzazione dell'Atlante

Gli argomenti trattati in questo Atlante sono organizzati nel modo seguente:

La Sezione del giocatore si rivolge a tutti coloro che intendono partecipare al gioco; chiunque può leggerla.

Il primo capitolo, "Benvenuti a Casa di Roccia", è quello che state leggendo in questo momento.

Il secondo capitolo, "Creazione dei personaggi", spiega come creare personaggi nani provenienti da Casa di Roccia, come creare una classe di personaggi opzionale, il nano chierico, e come usare le regole opzionali relative alle abilità generali.

"Politica e società dei nani" illustra le caratteristiche principali di questa popolazione. Qui vengono fornite spiegazioni dettagliate sulla struttura dei clan dei nani di Casa di Roccia, sulla politica, sull'esercito e altro.

Il capitolo "Attività speciali dei nani" è interamente dedicato alle attività tipicamente svolte a Casa di Roccia, quali l'addestramento richiesto per raggiungere alti livelli di ingegneria, la creazione di oggetti magici e lo studio della scienza.

La sezione dell'Atlante è la guida del DM e non deve assolutamente essere letta dai giocatori.

"Storia di Casa di Roccia" descrive la storia di questa nazione, presenta i suoi abitanti e vi informa su ciò che i nani e gli altri storici pensano di sapere, dove hanno ragione e dove sbagliano.

"La nazione di Casa di Roccia" offre una descrizione generale sulla patria dei nani, nonché alcune informazioni geografiche e geologiche.

"Dengar" offre informazioni sulla capitale di Casa di Roccia, considerando sia la porzione costruita in superficie che quella sotterranea.

"Altri luoghi interessanti" presenta altri luoghi degni di nota all'interno di Casa di

Roccia: le altre città, i villaggi, le fortezze e gli insediamenti.

"Personaggi" approfondisce le informazioni presentate nei capitoli precedenti, fornendo delle schede per i personaggi più importanti e interessanti a Casa di Roccia.

"Mostri" descrive nuove creature native di Casa di Roccia e riporta i mostri illustrati nei regolamenti precedenti di D&D* che possono essere trovati in questa regione.

La Sezione dell'avventura fornisce informazioni sulla campagna dei nani: come organizzarla, giocarla e gestirla.

"Campagne a Casa di Roccia" spiega come usare l'ambientazione di Casa di Roccia: come luogo da visitare per i PG e come ambientazione per una campagna basata esclusivamente sui nani.

Successivamente troverete tre avventure complete scritte in modo specifico per personaggi nani. Tuttavia, grazie alle numerose informazioni incluse nel testo delle avventure, sarete in grado di adattarle in modo da poterle giocare con altri personaggi in visita a Casa di Roccia.

L'interno della copertina, infine, contiene delle informazioni che possono risultare utili ai giocatori: la descrizione di Casa di Roccia presentata da individui stranieri. Ciò vi permetterà di sapere che cosa pensano le altre nazioni dei nani che risiedono a Casa di Roccia.

Note finali

Questo Atlante, come tutti gli altri della serie, è stato scritto per essere usato nella vostra campagna e a vostro piacimento. Ciò significa che potete cambiare tutto ciò che non ritenete adatto per la vostra campagna. Volete che i nani siano amichevoli, allegri e ben disposti nei confronti degli stranieri? Non volete utilizzare i nani chierici? Non ci sono problemi; potete tranquillamente cambiare ciò che desiderate.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Questa sezione spiega ai giocatori e al DM come creare dei personaggi nani provenienti da Casa di Roccia.

Casa di Roccia

Casa di Roccia è il nome dell'antica nazione dei nani. Nel mondo conosciuto di D&D®, Casa di Roccia si trova nella parte nordorientale del continente e confina a nord con il canato di Ethengar e Vestland, a est con il Protettorato di Soderfjord, a sudest con Ylaruam e a ovest e sudovest con Darokin. Si tratta di una regione montagnosa, con parecchie vette innevate, valli verdi e grandi laghi cristallini.

Benché l'occhio umano noti in primo luogo le bellezze naturali della terra, sono le risorse minerali della nazione che hanno attirato i nani. Le montagne sono piene di caverne e cunicoli, le dimore preferite dai nani, e offrono diversi tipi di metalli.

Inoltre, la natura rocciosa e aspra della terra (ci sono solo tre strade principali che conducono a Casa di Roccia e che sono passi di montagna facili da difendere) offre

un'ottima protezione naturale contro possibili attacchi. Guarnigioni fisse, e in alcuni luoghi inverni molto rigidi, proteggono la nazione dalle invasioni.

Nani

Casa di Roccia è universalmente conosciuta come il regno dei nani. Nonostante la razza dei nani non sia confinata solamente a Casa di Roccia e possa risiedere praticamente ovunque (ad eccezione dei Principati di Glantri politicamente pericolosi), questa nazione è la patria dei nani, celebrata nella leggenda come luogo di nascita e culla di questa razza.

I nani, naturalmente, sono umanoidi piccoli e tozzi. Sono minatori e ingegneri esperti, abili nel lavorare metalli preziosi e gioielli, nonché guerrieri temibili. Gli umani li considerano particolarmente avidi nei confronti dell'oro e dei gioielli. I nani tendono a essere sospettosi e scontroso con gli stranieri, cosa che ha fatto loro guadagnare la reputazione di individui rozzi e freddi.

Più avanti in questa sezione vedrete come

creare i personaggi nani e capirete il significato delle varie caratteristiche di questa razza.

Storia

Segue ora una breve storia della terra e dei suoi abitanti, informazioni che qualunque nano di Casa di Roccia deve conoscere.

Molto tempo fa, la terra che sarebbe diventata Casa di Roccia era coperta da uno strato di ghiaccio molto spesso. Poteva essere abitata da mostri e creature abituate a vivere su terreni ghiacciati e inospitali, ma non era adatta per individui umani e semiumani.

L'immortale conosciuto come Kagyar vide questo paesaggio desolato e lo considerò semplicemente come un grande quadro da ridipingere e ritoccare. Quindi, spazzò via la spessa cortina di ghiaccio e iniziò a modificare questa terra secondo i suoi desideri.

Inizialmente, creò una creatura che avrebbe dovuto comandare questa terra attenendosi alla filosofia di Kagyar. Usando i suoi



CREAZIONE DEI PERSONAGGI

poteri magici, creò da un grande masso un potente essere mortale, basso di statura, forte, muscoloso e molto intelligente, e lo chiamò Rockborn (in linguaggio nanesco, Denwarf). Denwarf è stato il capostipite dei nani e il loro primo re.

Dopo Denwarf, Kagyar creò molti altri esseri, sia uomini che donne, imprimendo nella loro mente il desiderio di creare cose belle da tutto ciò che veniva offerto dalla terra. Inoltre, diede loro un linguaggio unico e li iniziò alla caccia e all'agricoltura, insegnando ciò che aveva visto fare da umani e semiumani in altre parti del continente. Inoltre, fornì loro delle abilità speciali in modo che potessero crescere e sopravvivere sia in superficie che sottoterra, e potessero apprezzare il mondo sotterraneo come nessun'altra creatura intelligente avrebbe potuto fare. Si ritirò quindi da questa terra per vedere come si sarebbero comportati i suoi abitanti.

Con il passare degli anni, ci fu un forte incremento della popolazione. I nani esplorarono le montagne, imparando ad estrarre i minerali preziosi e a utilizzarli per creare oggetti meravigliosi. In quel periodo, i nani pensavano che le loro montagne si trovasero al centro del mondo e che non esistesse nessun'altra popolazione intelligente che valesse la pena di cercare. In queste terre incontrarono solamente goblin, orchetti, gnoll e giganti delle colline, tutte creature primitive e bellicose. I nani, sempre spinti dal desiderio di creare oggetti artistici con qualunque materiale incontrato sulla loro strada, non erano assolutamente interessati alle razze che cercavano nuove terre solamente per cacciare. Gli inevitabili scontri e le terribili battaglie che si verificarono, videro i nani vincitori. Le altre razze furono costrette ad abbandonare le montagne, ma giurarono vendetta contro i nani, i loro eterni nemici.

Denwarf non è mai invecchiato. Anno dopo anno, ha continuato a governare in questa terra ed è sempre stato conosciuto per la sua grande abilità nel combattimento, il suo coraggio e l'incredibile imparzialità nel giudicare i reati.

Più alto degli altri nani, più robusto, ma poco comprensivo, è sempre stato riverito, ma quasi mai amato. Nel quattrocentesimo

anno del suo regno, scoprì un complesso di caverne sulle colline a est del lago Stahl e obbligò i clan che comandava direttamente a trasferirsi in questa incantevole terra sotterranea. Questo luogo fu chiamato "Dengar", tradotto come Casa di Roccia nelle altre lingue. Quindi, Denwarf decise di esplorare i cunicoli più profondi e oscuri delle caverne e da allora non è più stato visto da nessun nano.

Alla fine i nani, esplorando le terre ai confini di Casa di Roccia, vennero a contatto con forme di vita più evolute (specialmente quelle umane) conosciute nel mondo (considerate ancor più evolute per l'abilità nel creare oggetti meravigliosi).

Gli umani suscitarono in loro sia ammirazione che disprezzo: ammirazione per l'immaginazione e la fantasia superiore a quella dei nani e per la bellezza dei loro manufatti (quali bicchieri, vestiti e oggetti in cuoio o legno) creati con materiali che i nani non erano mai riusciti a padroneggiare; disprezzo perché pochi umani erano veramente creativi e la maggior parte si comportava come i goblin e gli orchetti, accontentandosi di un'arma per cacciare o per invadere territori adiacenti. Di conseguenza, i rapporti tra i nani e gli umani variavano da clan a clan e cambiavano radicalmente a seconda del tipo di nano e del tipo di umano che venivano a contatto.

Gli elfi suscitavano principalmente disprezzo e una forte invidia. Questi individui alti e gioiosi erano in grado di creare bellissimi oggetti usando oro e argento, nonché splendidi gioielli; anche i nani creavano manufatti di questo tipo, ma con uno stile e una fantasia ben diversa. Gli elfi, tuttavia, erano molto superficiali e preferivano una bella canzone a una splendida corona, o un pezzo di legno intagliato a un'ascia tagliente e robusta. Troppo amichevoli, privi del senso della misura, inconsapevoli del fatto che i nani avevano bisogno di molto tempo e molta calma per capire il carattere di un individuo e per comunicare agli altri le proprie sensazioni, gli elfi non sono mai stati dei buoni compagni per i nani. Le loro abilità sono sempre state considerate sprecate dai nani che ritenevano completamente inutili (anche se belli) tutti i manufatti degli elfi.

I nani trovarono affinità negli gnomi, che avevano caratteristiche e interessi simili ai loro. Tra i nani e gli gnomi si instaurò un ottimo rapporto di amicizia e cooperazione, grazie soprattutto agli interessi e alle abitudini comuni.

Anche gli halfling erano abbastanza simili ma, come gli umani, non tutti avevano interesse nella creazione di manufatti e passione per le esplorazioni.

Quindi Casa di Roccia, considerata ormai da tutti come la nazione dei nani, ha iniziato gradualmente a esportare i manufatti in eccesso e a importare materiali grezzi dalle tribù e dalle regioni vicine. In cambio dei beni esportati, Casa di Roccia riceveva cibo, bevande, oggetti in legno e cuoio, animali da lavoro e altro. Anche le informazioni iniziarono a scorrere in tutte le direzioni. I nani erano ormai diventati minatori e ingegneri molto esperti; nel momento in cui questa esperienza fu richiesta dagli umani, i nani richiesero in cambio l'insegnamento di tecniche sofisticate per la coltivazione, per le battaglie e così via.

Quando fu incoronato il primo imperatore di Thyatis, il re di Casa di Roccia era molto conosciuto nelle regioni adiacenti. Casa di Roccia aveva la reputazione di terra piccola, ma forte e ben difesa; lavorando con i nani nella loro terra, c'erano molte le opportunità di guadagno.

Dengar, città costruita nelle caverne trovate da Denwarf, si ingrandì a tal punto da costringere i nani a costruire una nuova città, Dengar Alta, sopra le caverne. Questa città veniva usata come punto di scambio della merce.

Nei secoli seguenti, i re di Casa di Roccia intrapresero una politica alquanto aggressiva: i nani venivano mandati nelle terre circostanti per imparare nuove tecniche, vendere la loro esperienza, colonizzare, instaurare rapporti con gli umani e insediarsi nei loro territori.

Il risultato di questa politica fu positivo in alcune regioni, ma disastroso in altre.

I clan dei nani cercarono nuovi insediamenti e fondarono delle colonie sulle montagne di Darokin. Riuscirono a instaurare ottime relazioni commerciali e politiche con Vestland e il Protettorato di Soderfjord, che ammiravano la loro abilità di combat-

tenti, con Traladara (successivamente Karamaikos), la cui comunità di gnomi li accolse come alleati, e con Ylaruam, i cui umani apprezzavano i manufatti dei nani e il mancato utilizzo della magia. I nani non trovarono la stessa accoglienza a Thyatis, soprattutto a causa della politica in atto che tendeva a ostacolare la colonizzazione e il commercio, e vissero una terribile esperienza nei Principati di Glantri, dove giunsero per partecipare a una corsa all'oro, ma trovarono invece un'epidemia devastante. Sospettati di essere i portatori della malattia, e oggetto di interesse per i maghi di Glantri che erano rimasti affascinati dalla loro capacità di resistere alla magia, i nani furono cacciati, uccisi, catturati, studiati e torturati per un periodo di circa venti anni. Da allora, i nani hanno sempre parlato di Glantri con odio e disprezzo.

Attualmente, Casa di Roccia è il centro della civiltà dei nani e del commercio. Colonie e comunità di nani in altre parti del continente si tengono in contatto con la terra natia. Di fronte a inverni molto rigidi, guerre e invasioni occasionali di goblin e

orchetti, Casa di Roccia rimane potente e indomabile nel suo angolo del mondo.

La mappa

Per avere un'idea precisa della posizione e delle terre di Casa di Roccia, consultate la mappa riportata in questa pagina.

Riportiamo brevemente i luoghi importanti sulla mappa:

Montagne Altan Tepe: queste montagne costituiscono una imponente catena montuosa che ha inizio nella parte nord-orientale di Darokin e continua a sud-est attraverso Casa di Roccia.

Tunnel di Darokin: si tratta di un impervio sentiero che si snoda lungo declivi montani ed attraversa un paio di valichi; passa attraverso la maggior parte delle Montagne Altan Tepe ed entra in Darokin. Il tunnel viene spesso usato da qualche giovane nano per rapide incursioni nelle foreste di Alfheim.

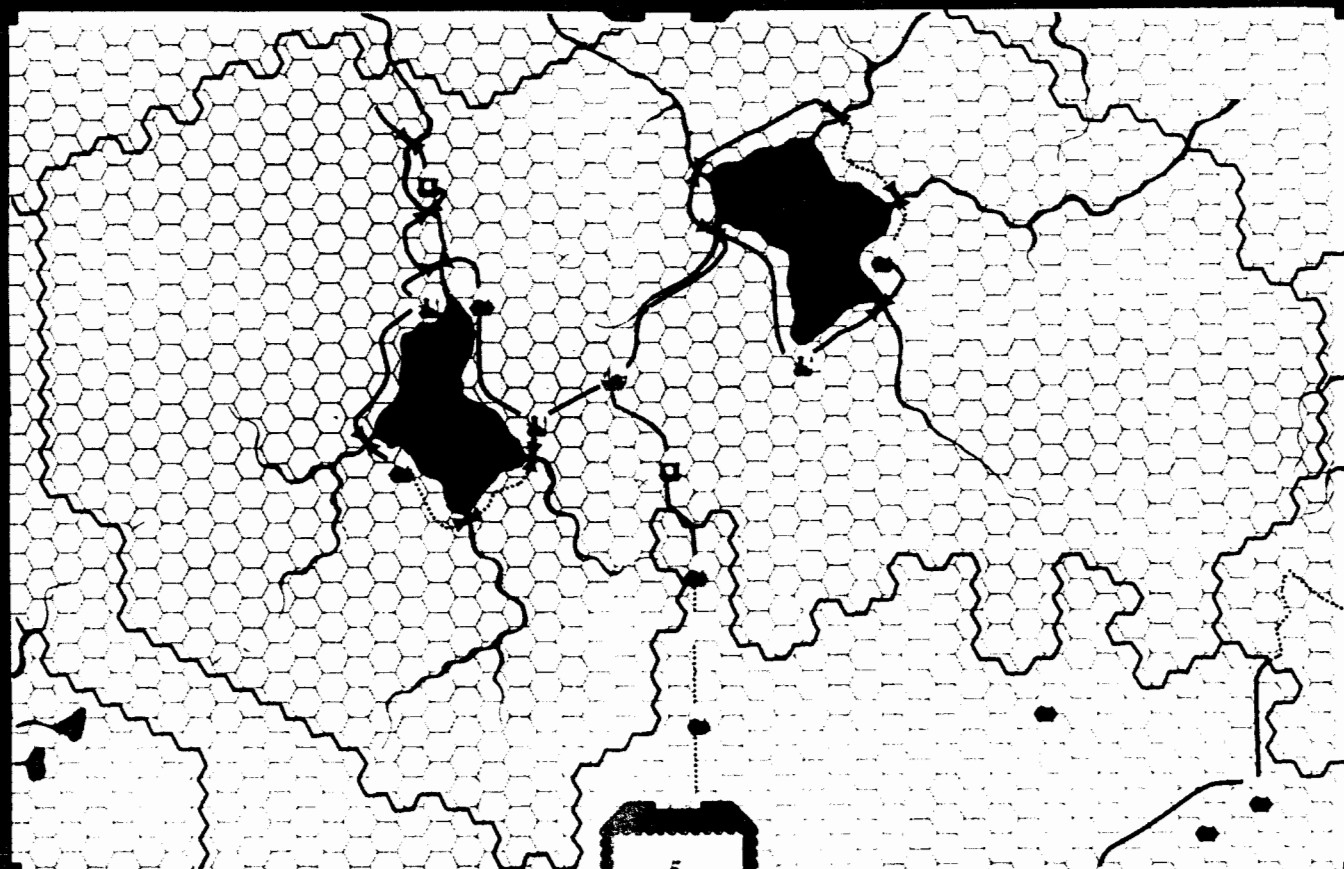
Dengar: questa è la capitale della nazione

dei nani. Dengar Alta si trova ai piedi di Punta Everast, mentre Dengar Bassa, la parte più grossa della città, risiede in caverne sotterranee.

Sperone di Denwarf: fra le Altan Tepe e la catena di Makkres (altresì chiamata dagli umani "le Montagne di Casa di Roccia" e Montagne dei Denti Rotti) c'è un piccolo "ponte" di montagne che si estende dai contrafforti di Ethengar fino a quelli del deserto Alasiyano. Nello Sperone di Denwarf c'è l'unica montagna veramente alta di Casa di Roccia, Punta Everast.

Passo Evekarr: è un pericoloso valico d'alta montagna che permette ai viaggiatori coraggiosi di attraversare la cresta montana nel punto in cui ha la sua sorgente il Fiume Kur. Per lo più percorribile nei mesi caldi, assolutamente impraticabile nei periodi freddi, il nome di questo valico è tradotto come "Passaggio Mortale".

Evenmur: una grande città che fornisce quasi un terzo delle risorse del paese. L'at-



CREAZIONE DEI PERSONAGGI

tività principale è la coltivazione della terra e la vendita dei raccolti. Qui vivono molti umani.

Forte di Denwarf (Rak Denwarf): questo forte, costruito nel punto più stretto della valle di Styr, costituisce la difesa settentrionale di Casa di Roccia e protegge la nazione da possibili invasioni.

Forte di Evekarr (Rak Evekarr): questo grande forte costruito sul passo Evekarr protegge Casa di Roccia da possibili incursioni provenienti dalla strada omonima. Le guardie restano nel forte da primavera ad autunno e lo lasciano vuoto in inverno.

Pietra verde: questa comunità, costituita principalmente da umani, si è insediata con il permesso dei re di Casa di Roccia circa cento anni fa. È una comunità di contadini che producono una grande parte del grano consumato da Casa di Roccia. Quest'area del territorio è governata da amministratori nani (i nani, normalmente, non amano molto l'agricoltura e preferiscono fornire agli umani gli strumenti necessari per svolgere questo lavoro).

Karrak (o Castello Mortepietra): questa enorme cittadella risiede sul passo di Sardal a sud di Dengar e serve per proteggere il passo da possibili attacchi. Nonostante sia tecnicamente un forte, in realtà è una città dotata di guarnigioni, miniere e dispositivi di guerra, e viene abitata da un gran numero di civili.

Pianura di Klintest: questa pianura circonda il lago Klintest; è molto piovosa e, grazie all'attività vulcanica preglaciale, è ricca di minerali. La pianura fornisce una buona parte dei prodotti agricoli della nazione dei nani, anche se è meno popolata e coltivata di quella di Stahl.

Kurdal: è una città situata nella pianura di Klintest e funge da colonia penale. I criminali trasferiti a Kurdal sono costretti a coltivare la terra della pianura mentre scontano la loro pena. Kurdal è una città triste e tetra.

Lago Klintest: questo grande lago è formato dai fiumi Everast, Hrap, Kur, Klintest e Makkres ed è molto profondo (alcuni sostengono addirittura che sia senza fondo). È famoso per essere il lago del mostro, visto di tanto in tanto dagli abitanti.

Lago Stahl: questo lago è formato dai fiumi Larodar, Evemur, Norden e Stahl. L'acqua non è fredda come quella del lago Klintest, ma la profondità è simile. Il lago è famoso per gli splendidi colori dell'acqua blu, tanto che molti pittori hanno cercato di riprodurli nei loro dipinti.

Montagne Makkres: un'alta catena montana, caratterizzata da vette irregolari ed inospitali, che si estende da est a sudest lungo il confine di Casa di Roccia.

Punta Everast: questa è la montagna più alta dello Sperone di Denwarf e, secondo la leggenda, è il luogo in cui fu creato Denwarf (il primo re dei nani). A sud, ai piedi della montagna, c'è Dengar.

Montagne Casa di Roccia: un nome alternativo usato per la catena montana Makkres.

Passo di Sardal: è un valico che segna la divisione ufficiale fra le Altan Tepe e lo Sperone di Denwarf. Permette anche di commerciare agevolmente a sud con Ylaruam. È difeso dal presidio del Castello di Karrak.

Smaggeft: una città fumosa e isolata nota per le numerose raffinerie e per i congegni e i dispositivi meccanici inventati occasionalmente dall'ingegnere nano Smaggeft.

Stahl: questa è la seconda città più grande di Casa di Roccia. È il punto principale per il commercio con il Canato di Ethengar e controlla l'attività agricola di tutta la pianura di Stahl.

Pianura di Stahl: questa pianura è molto più popolata e coltivata di quella di Klintest; fornisce a Casa di Roccia circa un terzo del consumo agricolo totale.

Strada di Stahl: questa vecchia strada conduce da Dengar a Stahl.

Valle di Styr: questa valle, attraversata dal Fiume Styr dal, consente di accedere facilmente a Casa di Roccia in ogni stagione. Vi sono numerosi villaggi di contadini nella valle, che diminuiscono man mano che ci si sposta verso le colline a nord.

Non segnalati su questa mappa, ma luoghi importanti di Casa di Roccia, sono le centinaia di villaggi di contadini e agricoltori nelle pianure e i villaggi di minatori disseminati sulle montagne Altan Tepe e Makkres. Alcuni villaggi si trovano in superficie, ma la maggior parte degli insediamenti si trova sottoterra, dentro caverne naturali o caverne ricavate scavando nella roccia viva.

Creazione di un personaggio

Ora che avete un'idea dell'aspetto geografico e storico di Casa di Roccia, è giunto il momento di vedere come creare un personaggio nano di questa regione.

Ci sono due classi di personaggi nani. La prima, il nano, è quella che avete già visto nel regolamento D&D® e nei supplementi. La seconda, il nano chierico, è nuova.

Il nano

Per creare un PG nano normale, è sufficiente seguire le istruzioni riportate nel Regolamento Base di D&D®. Per quanto riguarda i nani di Casa di Roccia, e di conseguenza tutti i nani del mondo conosciuto, ci sono delle differenze rispetto a ciò che è stato scritto sui nani in generale.

1 Nano donna e barbe. Le femmine dei nani non hanno la barba. Le loro facce hanno i tipici tratti duri e spigolosi della razza dei nani, ma non hanno peli.

2 Requisito primario, Punteggi minimi, Dadi Vita, Armatura, Armi. Tutti i requisiti e le restrizioni indicati per i nani devono essere applicati anche ai nani di Casa di Roccia.

3 Caratteristiche speciali. Tutte le note sulle caratteristiche speciali dei nani vanno applicate ai nani di Casa di Roccia. Tutta-

via, più avanti in questo Atlante, verrà descritto un sistema opzionale per usare vari tipi di abilità in D&D[®]. Se il DM decide di usare questo sistema nella vostra campagna, le caratteristiche speciali dei nani relative all'individuazione diventano abilità generali.

4 Esperienza. I nani di Casa di Roccia guadagnano livelli di esperienza esattamente come viene descritto nel regolamento.

5 Titoli. Ai nani di Casa di Roccia non ci si riferisce con i titoli normalmente usati in D&D[®], come Veterano, Guerriero, eccetera. Se ci pensate, i personaggi nani non sanno quale livello di esperienza hanno raggiunto, quanti Punti Ferita hanno a disposizione o quanti sono i loro Dadi Vita. Il giocatore che impersona un nano, se lo desidera, può consentire agli altri giocatori di ottenere queste informazioni che non fanno però parte della sua conoscenza. I nani hanno solo un'idea di chi è più forte in un combattimento.

Il nano chierico

Benché quasi nessuno degli umani e delle altre razze semiumane ne sia a conoscenza, ci sono dei chierici tra i nani. I nani, inoltre, hanno relazioni con gli Immortali e hanno bisogno del loro supporto spirituale; per questo motivo, alcuni si sono messi al servizio di Kagyar, l'Immortale che ha creato la loro razza, e hanno imparato a gestire poteri magici dei chierici simili a quelli degli umani.

Tuttavia, i nani sono molto riservati sui loro studi clericali e sui contatti che hanno con Kagyar e gli altri Immortali. Per questo motivo, un nano chierico non rivela quasi mai a una creatura di un'altra razza di essere un chierico. Per confessare questa professione, è necessario che il nano abbia un rapporto di amicizia che dura da parecchi anni di gioco e ci deve essere qualche motivo pressante che lo costringa a rivelare la sua vera identità. Per esempio, un nano chierico potrebbe curare magicamente un'altra creatura solamente se è legato da uno stretto rapporto di amicizia o se la

sopravvivenza del gruppo dipende esclusivamente dalla vita del compagno.

È facile per un nano chierico mantenere nascosta la propria identità, ma è necessario seguire queste regole.

Se, nella vostra campagna, i giocatori hanno l'abitudine di guardare i fogli degli altri giocatori, o se è difficile mantenere dei segreti, chiedete al DM di tenere due fogli di caratteristiche differenti per il nano chierico. Uno, usato durante il gioco normale, che riporta le caratteristiche standard del nano (abilità di combattimento, attributi, punti ferita, livello, equipaggiamento e così via), e l'altro, che deve essere mostrato solamente quando nessuno degli altri giocatori vi sta osservando, che contiene gli incantesimi dei chierici e l'esperienza accumulata. In questo modo, potete nascondere agli altri giocatori la vera identità del nano chierico per un lungo periodo, e rendere più sorprendente la verità nel caso dovesse rivelarsi.

Al momento, tuttavia, parliamo del nano chierico e vediamo come crearne uno.

Tabella dell'esperienza del nano chierico

I nani chierici, come i nani normali, possono raggiungere il dodicesimo livello di esperienza.

Livello	PX	Incantesimi/Livello					
		1	2	3	4	5	6
1	0	-	-	-	-	-	-
2	4.000	1	-	-	-	-	-
3	8.000	2	-	-	-	-	-
4	16.000	2	1	-	-	-	-
5	32.000	2	2	-	-	-	-
6	64.000	2	2	1	-	-	-
7	120.000	2	2	2	-	-	-
8	250.000	2	2	2	1	-	-
9	400.000	3	2	2	2	-	-
10*	600.000	3	3	2	2	1	-
11*	800.000	4	3	3	2	2	-
12*	1.000.000	4	4	3	3	2	1

*Le modifiche alla Costituzione non vengono più applicate.

Allineamento dei nani chierici

I PG nani chierici sono seguaci di Kagyar e hanno allineamento morale Legale.

Ci possono essere PNG nani chierici seguaci di altri Immortali caotici; ciò è lasciato a discrezione del DM. Un PG nano non può *scegliere* di iniziare il gioco come chierico caotico; tuttavia, è possibile che un nano guerriero caotico sia avvicinato da un Immortale caotico, venga convertito al suo credo e diventi un nano chierico caotico del primo livello. Anche in questo caso, ciò è possibile a discrezione del DM.

Incantesimi del nano chierico

I nani chierici possono apprendere qualsiasi incantesimo che possa essere usato dagli umani chierici (sempre che il DM sia d'accordo, ovviamente) e lo utilizzano e lo recuperano esattamente come fanno i chierici umani.

Ricordate, tuttavia, che il creatore dei nani, Kagyar, è un Immortale Legale e non approva quindi incantesimi distruttivi, specialmente le versioni invertite degli incantesimi dei chierici. Se un nano chierico dovesse usare questi incantesimi troppo spesso, il DM può decidere che quel personaggio suscita l'ira di Kagyar. Ciò può avere due conseguenze: il personaggio può essere semplicemente rimproverato da Kagyar e invitato a non riprovare, oppure (se il nano chierico è recidivo o ha veramente esagerato), può essere trasformato in nano normale. In questo caso, il DM sottrae l'esperienza necessaria per portare il personaggio allo stesso livello riportato nella tabella dell'esperienza dei nani e il PG nano non può più acquisire i poteri magici dei chierici.

I nani chierici possono lanciare l'incantesimo *Resurrezione integrale* solo su altri nani. È stato Kagyar a volere che un nano chierico non possa mai riportare in vita una creatura di un'altra razza.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Nani chierici e non morti

I nani chierici non hanno il potere dei chierici umani di scacciare i non morti. Kagyar ha già incontrato molte difficoltà nel creare una razza in grado di resistere alla magia, ma con la capacità di guadagnare poteri magici clericali, e non è quindi riuscito a fornire ai nani chierici il potere di scacciare i non morti.

Requisito primario

I nani chierici hanno *due* requisiti primari: Forza e Saggezza. Se un nano ha un punteggio maggiore o uguale a 13 in *entrambe* le caratteristiche, il personaggio guadagna un bonus del 5% sui punti esperienza guadagnati in ogni avventura. Se il punteggio della Saggezza è maggiore o uguale a 16 (con una Forza maggiore o uguale a 13), il bonus PX è del 10%.

Punteggi minimi

Un nano chierico deve avere almeno 9 di Costituzione e Saggezza quando inizia a giocare.

Dadi Vita

Per determinare i punti ferita di un nano chierico si usa un dado a sei facce (1d6). Un nano chierico inizia con 1-6 PF (più il bonus di Costituzione, se presente) e guadagna 1d6 punti ferita addizionali (più il bonus) con ogni livello di esperienza.

Il nano chierico guadagna solo 1d6 punti ferita per livello fino al nono livello; successivamente, guadagna 2 PF per livello.

Armatura

Un nano chierico può indossare qualsiasi tipo di armatura e può usare uno scudo.

Armi e combattimento

I nani chierici devono tenere un comportamento esemplare per la razza dei nani. Dato che le armi devono essere considerate adatte per i nani, esiste una restrizione sui tipi di armi utilizzabili. Un nano chierico,

quindi, può usare solo asce (a una o due mani) e martelli da guerra in condizioni ordinarie.

Se utilizzate il regolamento Master, un nano chierico può anche usare il martello da tiro, l'alabarda, l'ascia lunga e la bardiche; ricordate, tuttavia, che un nano che usa un'arma lunga subisce una penalità di -3 sui tiri per colpire, in virtù del fatto che è più basso dell'arma stessa.

In situazione disperate, comunque, un nano chierico può usare qualsiasi arma utilizzabile da un nano normale, ma solamente con l'abilità di uomo comune. Un nano chierico non può mai aumentare la sua abilità di combattimento con armi diversa dalle asce e dai martelli da guerra.

Gli attacchi dei nani chierici si basano sulla colonna Guerrieri nella tabella dei tiri per colpire. Quindi, un nano chierico di livello 12 che cerca di colpire un CA 3 con un martello da guerra, deve ottenere 10; se è costretto a usare un pugnale o una spada, invece, deve ottenere 17.

Tiri salvezza dei nani chierici

I tiri salvezza dei nani chierici sono identici a quelli dei nani normali. Non scordate, tuttavia, che i nani chierici con Saggezza maggiore o uguale a 13 ricevono dei bonus su alcuni tiri salvezza.

Abilità speciali

I nani chierici hanno le stesse abilità speciali dei nani normali: infravisione, linguaggi addizionali e capacità di individuazione.

Nani chierici con molta esperienza

I nani chierici, come i nani normali, possono migliorare l'abilità di combattimento anche dopo aver raggiunto il dodicesimo livello. Tuttavia, ciò non avviene nello stesso ordine e alla stessa esperienza dei nani normali, come vedrete nella tabella che segue.

Analogamente ai nani normali, i nani chierici possono guadagnare quattro attacchi per round e non possono disarmare creature di dimensioni giganti. Inoltre, di-

ventano più resistenti alla magia. I nani chierici, tuttavia, guadagnano questa resistenza alla magia prima di acquisire le opzioni di combattimento, a differenza dei nani normali.

PX del nano

1.000.000
1.200.000
1.400.000
1.800.000
2.000.000
2.200.000
2.400.000
2.600.000
2.800.000
3.000.000
3.200.000

Classe di attacco

a) C
D
E
F
b) G
H
I
c) J
K
L
d) M

- (a) Subisce automaticamente metà del danno di qualunque incantesimo che infligge danni o effetto simile all'incantesimo.
- (b) Guadagna le opzioni di combattimento dei guerrieri. A questo livello sono possibili due attacchi.
- (c) Come i guerrieri di livello 22-24. Sono possibili tre attacchi.
- (d) Come i guerrieri di livello 25-27.

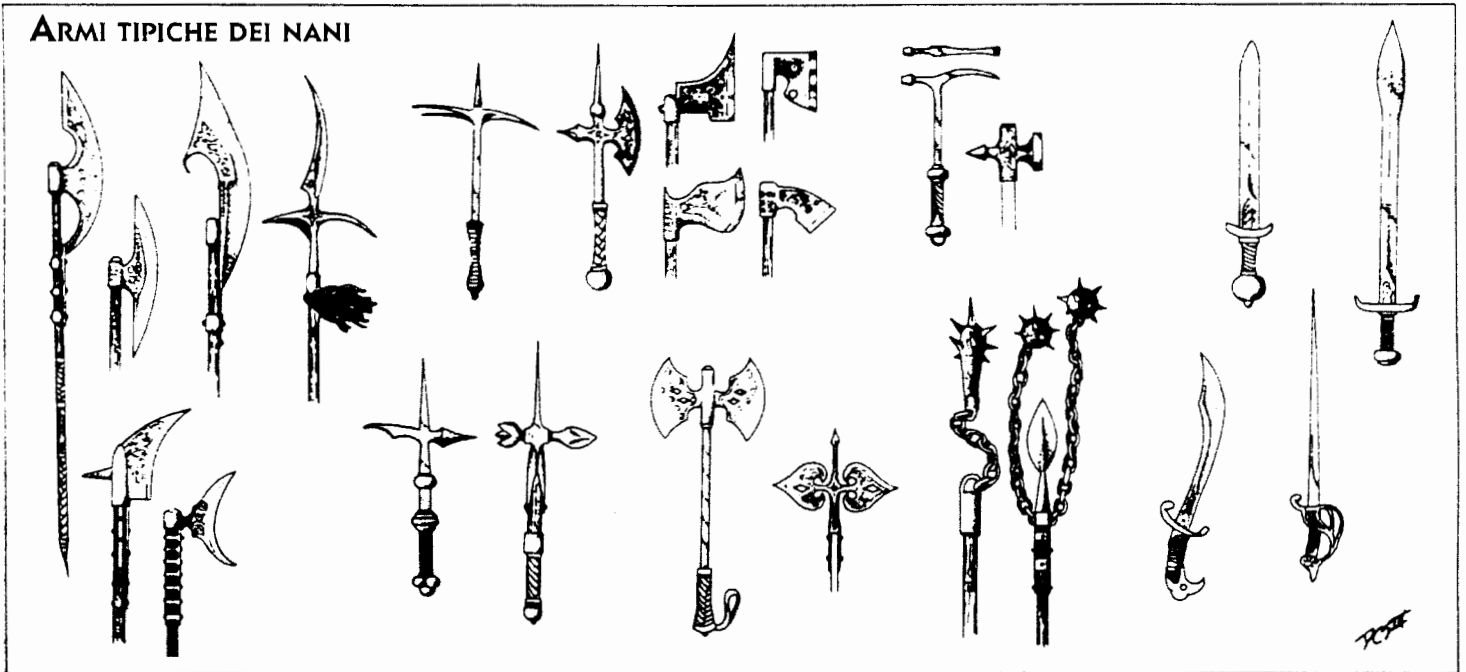
Informazioni storiche sui nani di Casa di Roccia

Ora che avete creato un personaggio nano (nano o nano chierico), avete bisogno di alcune informazioni storiche sulla nazione di Casa di Roccia, sui clan, eccetera.

Clan e famiglie

Ogni nano di Casa di Roccia appartiene a una famiglia e ogni famiglia appartiene a uno dei sette clan presenti a Casa di Roccia. Se il DM è d'accordo, potete scegliere voi stessi il clan a cui appartiene la famiglia del vostro personaggio; in caso contrario, tirate i dadi percentuali e consultate la tabella riportata nella pagina seguente per determinare il clan di appartenenza.

ARMI TIPICHE DEI NANI



(Tirate 1d100)

Tiro	Clan	Descrizione del clan
01-10	Buhrodar	Filantropi teocratici
11-20	Everast	Aristocratici intellettuali
21-30	Hurwarf	Zelatori isolazionisti
31-40	Skarrad	Tecnocrati progressisti
41-60	Syrklist	Fautori del libero scambio
61-80	Torkrest	Imperialisti militari
81-00	Wyrwarf	Paria

Viene ora presentata una descrizione dettagliata di ognuno di questi clan.

Clan Buhrodar

Significato del nome: la famiglia di Buhrodar discende da una confraternita di nani dedita alle guerre sacre, "l'Ordine della Battaglia Aurea" o "Buhrad-hrodar". Questa confraternita, nata circa duemila anni fa, combatteva contro i non umani, quali orchetti e goblin, per proteggere i confini di Casa di Roccia. Per un periodo di oltre 500 anni, i Buhrad-hrodar hanno combattuto per tenere lontani i non umani dai

confini di Casa di Roccia; questa guerra, tuttavia, ha portato alla quasi totale scomparsa di tutti i membri dell'ordine. Intorno al 500 PI, quando i confini di Casa di Roccia erano ormai diventati sicuri, la confraternita fu sciolta, ma alcuni suoi membri si riunirono per formare una famiglia. Questa famiglia di Buhrodar si prendeva cura delle necessità spirituali dei nani di Casa di Roccia; la maggior parte della famiglia era (ed è tuttora) costituita da nani chierici. La famiglia di Buhrodar è cresciuta gradualmente fino a dominare tutte le altre famiglie con scopi simili.

Descrizione: attualmente, i Buhrodar costituiscono un clan teocratico convinto che il potere del governo di Casa di Roccia debba appartenere ai chierici devoti all'Immortale Kagyar. Kagyar ha dato loro i primi insegnamenti e comandi e il governo, dopo tutto, non è nient'altro che un'organizzazione con lo scopo di far rispettare le leggi. Tuttavia, essi non sono chierici malvagi che cercano di impadronirsi dell'intera nazione, ma cercano continuamente di soddisfare i desideri della loro gente, di svolgere tutti i compiti e di attenersi alle proprie responsabilità. In questo modo aiutano con-

siderevolmente la gestione del regno di Casa di Roccia.

Rapporti con gli altri clan: le famiglie di Buhrodar hanno buoni rapporti con i militari di Torkrest e un buon rapporto di cooperazione con le famiglie di Everast (sarebbe ancora migliore se non cercassero, piano piano, di togliere potere a questo clan). Sono più o meno neutrali con i clan degli Hurwarf, Syrklist e Wyrwarf, mentre non hanno mai trovato un accordo con la famiglia degli Skarrad, ritenuti troppo interessati alla tecnologia e poco propensi alla religione e alla fede.

Clan Everast

Significato del nome: Everast, che viene spesso pronunciato erroneamente dagli umani come Everest, significa semplicemente "montagna alta". Si tratta del nome di uno dei clan di nani più vecchi; la leggenda narra che il re Denwarf fu creato sui pendii della montagna più alta di Casa di Roccia, chiamata Everast (o montagna alta), e che uno dei primi nani creati per servire Denwarf adottò questo nome come suo nome proprio. Da quel momento, e dalla

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

sparizione leggendaria di Denwarf, molti membri del clan Everast sono diventati re di Casa di Roccia. Essi hanno quasi sempre usato Everast come nome di incoronazione, come è successo del resto per il re attuale.

Descrizione: per tradizione, i nani del clan Everast sono molto legati alla diplomazia e all'amministrazione. La convinzione generale tra le famiglie è che governare è una professione, specialmente se accompagnati da specialisti addestrati (nobili), e che tutti gli altri interessi dei chierici, dei commercianti e degli altri lavoratori non significano nulla se la nazione è governata male. Di conseguenza, le famiglie del clan Everast tendono a essere aristocratiche, ma molto ben disposte nei confronti dell'organizzazione e del comando.

Rapporti con gli altri clan: le famiglie di Everast hanno buoni rapporti con i clan Buhrodar e Torkrest pur essendo leggermente infastiditi dal loro tentativo di aumentare il potere. Vanno anche d'accordo con i clan Skarrad e Syrklist, poiché ritengono il loro operato positivo per gli interessi di Casa di Roccia. Sono neutrali con le famiglie di Wyrwarf e hanno pessime relazioni con il clan Hurwarf, il cui operato viene considerato nocivo per gli interessi di Casa di Roccia.

Clan Hurwarf

Significato del nome: il nome del clan viene tradotto letteralmente come "Nativo delle caverne".

Descrizione: non esiste in realtà una famiglia di Hurwarf; gli Hurwarf non sono nati dalla posizione preminente di una famiglia, ma dalla cooperazione di diverse famiglie nella condivisione di una filosofia. Questa filosofia è quella dell'isolazionismo: i nani hanno la loro nazione e le loro montagne, non hanno bisogno di nessun'altra razza e le altre razze non hanno bisogno di loro. Se gli Hurwarf andassero al potere, il commercio con il mondo esterno verrebbe gradualmente eliminato e i passi sulle montagne chiusi, in modo che i nani di Casa di Roccia possano vivere senza alcun contatto

con gli umani. Nonostante la natura asociale di questa filosofia, gli Hurwarf non sono scontroso e poco comunicativi; essi sono allegri e attivi più di ogni altro nano, ma molto più sospettosi e diffidenti quando hanno a che fare con creature di altre razze. Gli Hurwarf sono buoni minatori, ingegneri ed esploratori delle caverne.

Rapporti con gli altri clan: gli Hurwarf hanno pessimi rapporti con le famiglie di Everast, che considerano incapaci di governare e pericolosi per gli interessi di Casa di Roccia, con le famiglie di Skarrad, che incoraggiano le relazioni con le nazioni e le razze del mondo esterno, e con le famiglie di Syrklist, che prediligono il commercio con le nazioni straniere. Sono invece neutrali con i clan Torkrest, Buhrodar e Wyrwarf, il cui comportamento viene considerato appropriato per le attività dei nani, nonostante non cerchino di impedire il commercio e le comunicazioni con le altre razze che vivono fuori da Casa di Roccia.

Clan Skarrad

Significato del nome: il nome del clan deriva dalla parola "Skyr-rad" che significa fucina.

Descrizione: le famiglie di Skarrad, in generale, sono esperte di architettura e ingegneria, ma sono universalmente conosciute per il loro alto livello tecnologico che ha portato alla creazione di diversi macchinari. Benché un nano appartenente a una delle famiglie di Skarrad non debba per forza essere un esperto di tecnologia, deve credere in modo convincente alla filosofia del clan. La teoria è che i nani possono restare liberi ed essere più potenti delle altre razze umanoidi se sono in grado di padroneggiare la scienza e l'ingegneria meccanica. Per questo motivo, essi cercano di portare i rappresentanti di Skarrad in una posizione chiave nel sistema politico, in modo da poter perorare la loro causa.

Rapporti con gli altri clan: gli Skarrad non vanno assolutamente d'accordo con le famiglie di Hurwarf (perché contestano gli ideali isolazionisti) e con il clan Buhrodar

(perché gli Skarrad non hanno né il tempo né l'inclinazione per dedicarsi ai riti religiosi a cui tengono moltissimo i Buhrodar). Essi sono neutrali con i Torkrest e i Wyrwarf; non hanno niente contro questi clan, ma neppure qualcosa in comune. Le uniche famiglie con cui hanno buoni rapporti sono quelle degli Everast e degli Syrklist: gli Everast supportano lo sviluppo della scienza a Casa di Roccia, mentre gli Syrklist spingono il commercio, che può essere di aiuto nello sviluppo scientifico.

Clan Syrklist

Significato del nome: il termine "Syrklist" si riferisce a un colore molto particolare (in termini umani, la tinta di un piatto di argento appena pulito esposto alla luce). Questo è il nome della famiglia di minatori e commercianti che alla fine riuscì a dominare altre famiglie di questo tipo e prese il comando del clan Syrklist.

Descrizione: i membri delle famiglie di Syrklist sono generalmente minatori, artigiani e commercianti. Non sono interessati alla politica, ad eccezione del fatto che vogliono cercare di ottenere l'esclusiva per i lavori nelle miniere e incoraggiare il commercio. Sono spesso interessati all'avventura per ottenere materiali preziosi e informazioni sul livello di artigianato delle altre razze fuori da Casa di Roccia. Generalmente, le famiglie di Syrklist sono benestanti e importanti.

Rapporti con gli altri clan: i Syrklist vanno d'accordo con i clan Everast e Skarrad, visti gli interessi reciproci delle tre famiglie, e sono neutrali con i Torkrest, i Buhrodar e i Wyrwarf, che fanno i loro interessi senza interferire con i Syrklist. I rapporti non sono invece buoni con gli Hurwarf, dato che non sono apprezzati gli ideali isolazionisti più o meno per gli stessi motivi visti per gli Skarrad.

Clan Torkrest

Significato del nome: i Torkrest sono una delle famiglie di nani più antiche di Casa di Roccia e sono famosi per le loro abilità di

combattimento. Il nome deriva dalla parola "Tor-Kres": questo termine significa Dente forte, il nome del fondatore del clan che fu un eroe durante il regno del leggendario re Denwarf.

Descrizione: le famiglie di Torkrest sono costituite principalmente da guerrieri e occupano le cariche più alte dell'esercito di Casa di Roccia. Si danno molto da fare per influenzare le decisioni politiche e vogliono assicurare dei profitti alle famiglie aristocratiche di Casa di Roccia e un forte sviluppo scientifico e tecnologico per rafforzare il già formidabile esercito di Casa di Roccia. I Torkrest sono convinti che i membri di un esercito efficiente e disciplinato siano adatti a governare e a pianificare il futuro di Casa di Roccia. Attualmente non ci sono rischi di colpi di stato nella nazione; i nani sono felici, la nazione prospera e l'esercito non ha grandi attività da svolgere. Tuttavia, se Casa di Roccia dovesse attraversare un periodo difficile, i Torkrest sarebbero pronti a intervenire e ad assumersi tutte le responsabilità per un futuro roseo di Casa di Roccia.

Rapporti con gli altri clan: i Torkrest sono in buoni rapporti con i Buhrodar, che si sono sempre applicati militarmente negli interessi dei nani, e con le famiglie di Everast, che capiscono le esigenze della nazione e supportano la presenza di un esercito bene addestrato. Sono neutrali con gli Skarrad, gli Hurwarf e i Syrklist, con cui non hanno quasi nulla in comune. I rapporti sono invece molto difficili con i Wyrwarf, che hanno sempre disprezzato il loro operato.

Clan Wyrwarf

Significato del nome: il termine "Wyrwarf" può essere tradotto come "Nati per mangiare" e viene usato dai nani per indicare alcune categorie di famiglie di classe minore: criminali e discendenti di criminali, esiliati da clan più rispettabili e agricoltori. I nani considerano l'umile lavoro della coltivazione come l'attività degli individui più sfortunati e di ceto sociale più basso.

Descrizione: molto tempo fa, durante una riunione del Grande Consiglio dei nani, un senatore si riferì scherzosamente ai contadini della nazione e agli altri esseri sfortunati come il clan dei Wyrwarf, un modo crudele e scherzoso per identificare gli individui più disprezzati della popolazione come un clan potente. Questo fu tuttavia un gesto profetico. Non molto tempo dopo, alcune famiglie di contadini della pianura Stahl si riunirono per protestare contro gli abusi della guarnigione di Stahl, che imponeva pesanti tasse e inviava i soldati a sequestrare i raccolti nel caso che qualcuno non avesse denaro a sufficienza per pagare. Questa rivolta portò alla liberazione dei contadini e alla punizione della guarnigione di Stahl; il clan Wyrwarf conobbe il suo primo successo. Dopo alcuni anni, i contadini di Casa di Roccia si misero d'accordo e iniziarono a esercitare pressioni sempre più frequenti sui nobili della nazione, minacciandoli nel modo più semplice: "Lasciateci vivere o non avrete più cibo!". Questa rivolta politica ha conferito ai Wyrwarf il riconoscimento di clan e ha permesso loro di entrare nel Senato. La maggior parte degli altri clan di Casa di Roccia ha deciso di ignorare i Wyrwarf, considerandoli semplicemente come un altro clan specializzato in un lavoro, nonostante si tratti di un clan spiacevole e in qualche modo disprezzato.

Rapporti con gli altri clan: i Wyrwarf sono neutrali con tutti i clan di Casa di Roccia ad eccezione dei Torkrest, che considerano le famiglie dei Wyrwarf come miserabili che dovrebbero riprendere al più presto il ruolo di contadini governati dagli aristocratici senza possibilità di partecipare in nessun modo alle attività politiche.

Aspetti rilevanti

Ciò che è importante quando scegliete il clan a cui appartiene il vostro personaggio è che scegliate la filosofia e gli ideali con cui è cresciuto. Se decidete che il vostro personaggio aderisce alla filosofia del clan a cui appartiene, avrete meno difficoltà nel definire la sua personalità; in caso contrario, il vostro personaggio sarà in contrasto

con la sua famiglia e dovrete stabilire un modo differente di comportamento. Queste filosofie non hanno quasi nulla a che fare con l'allineamento del personaggio. Riportiamo ora le caratteristiche generali delle filosofie di ciascun clan.

Clan Buhrodar: tutte le attività e i compiti dei nani devono essere considerati alla luce dello sviluppo spirituale e devono essere conformi alla filosofia dell'Immortale Kagyar. Tutti i nani di Casa di Roccia dovrebbero lasciarsi guidare dai nani chierici della nazione; la tecnologia è una distrazione per la spiritualità.

Clan Everast: chiunque a Casa di Roccia ha un luogo e un ruolo; il nano chierico consiglia, l'ingegnere costruisce e i membri di Everast comandano. I nani dovrebbero attenersi al ruolo a loro adatto.

Clan Hurwarf: la società dei nani sta venendo lentamente contaminata e rovinata da tutti i contatti e le relazioni con le razze straniere. L'unica ragione che dovrebbe spingere un nano a uscire da Casa di Roccia è quella di ottenere informazioni sul mondo esterno in modo da potersi preparare a difendersi da un possibile attacco. Il commercio e le comunicazioni con gli umani e le altre razze servono solamente a distogliere i nani dai loro compiti e rischiano di rovinare la nazione.

Clan Skarrad: solo la conoscenza dei segreti della scienza e del mondo esterno può permettere a i nani di continuare a essere i migliori artigiani del mondo. Ogni nuovo sviluppo scientifico arricchisce le capacità di un artista; nulla dovrebbe ostacolare il progresso tecnologico.

Clan Syrklist: se Casa di Roccia vuole rimanere ricca, forte e superiore nell'artigianato, deve mantenere frequente e prospero il commercio con le altre nazioni, soprattutto con gli umani.

Clan Torkrest: Casa di Roccia può rimanere forte solo supportando e rafforzando l'esercito e fino a quando il governo continua a mantenere l'esercito sullo stesso pia-

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

no delle famiglie degli altri clan. Inoltre, l'esercito deve aumentare progressivamente la sua influenza nelle attività politiche e non dimenticare di relegare gli altri clan al loro vero ruolo. Ciò significa soprattutto escludere i contadini dal senato e costringerli a coltivare la terra senza che aumentino le loro pretese.

Clan Wyrwarf: se gli altri ci infastidiscono, lasciamoli morire di fame. Se ci infastidiscono ulteriormente, armiamoci di forcone. Senza cibo, la nazione non sopravvive: abbiamo la stessa importanza dei senatori, dei generali più potenti e degli ingegneri più intelligenti. Non lasciamo che gli abusi restino impuniti.

Aspetti non rilevanti

Non ha importanza che il vostro personaggio svolga una professione per cui è conosciuto il clan di appartenenza.

Ogni clan è caratterizzato da una o due occupazioni specifiche, ma all'interno di qualunque clan vengono svolte diverse professioni. Ci sono soldati nelle famiglie dei Wyrwarf (sono poco apprezzati dagli ufficiali e dagli altri soldati, ma contribuiscono a migliorare notevolmente le condizioni della loro famiglia), meccanici nelle famiglie degli Everast, contadini nel clan Syrklist (normalmente nei villaggi di minatori per fornire il cibo necessario) e nani chierici nel clan Torkrest.

Quindi, una volta scelto il clan di appartenenza del vostro personaggio nano (da voi, dal DM o dal tiro del dado), non siete obbligati a svolgere una professione specifica o appartenere a una classe non desiderata. Se usate il sistema di abilità generali descritto più avanti, potreste imparare l'abilità più comune della famiglia, almeno al livello base, ma ciò non vi impedisce di imparare altre abilità più adatte al vostro comportamento.

Famiglia e stato sociale

Una volta determinato il clan di appartenenza del vostro personaggio, dovrete parlare con il DM e definire i dettagli della famiglia all'interno del clan scelto.

Innanzitutto, dovete avere un'idea dello stato sociale nel clan e nella nazione. Con il permesso del DM, potete scegliere lo stato sociale della vostra famiglia (tenete presente, tuttavia, che spesso è più divertente avere un personaggio di classe media e bassa piuttosto che uno di classe aristocratica). Se il DM non lo permette, tirate i dadi e consultate la tabella che segue.

(Tirate 1d100)

01-30	Povera e disprezzata
31-60	Lavoranti
61-75	Benestante
76-85	Influente
86-95	Autorevole
96-97	Sovrana
98-99	Capo di un clan
00	Famiglia di Re Everast

Definizione dello stato sociale

Quando tirate i dadi o scegliete una voce della tabella, determinate lo stato sociale della famiglia a cui appartiene il vostro personaggio. Il personaggio è un membro di quella famiglia, ma non è necessariamente un membro importante.

Indipendentemente dallo stato sociale della famiglia, un nano o nano chierico del primo livello possiede inizialmente (3d6) * 10 monete d'oro. Per le famiglie povere questa quantità di denaro rappresenta una fortuna che viene regalata a un figlio con la speranza che lo aiuti a ottenere successo e migliorare così lo stato della famiglia. Per le famiglie di nani più ricche, questa è la quantità di denaro che viene data ai figli quando lasciano i genitori per iniziare qualche corso di addestramento o per arruolarsi nell'esercito.

Presentiamo ora una descrizione dettagliata dei vari stati sociali.

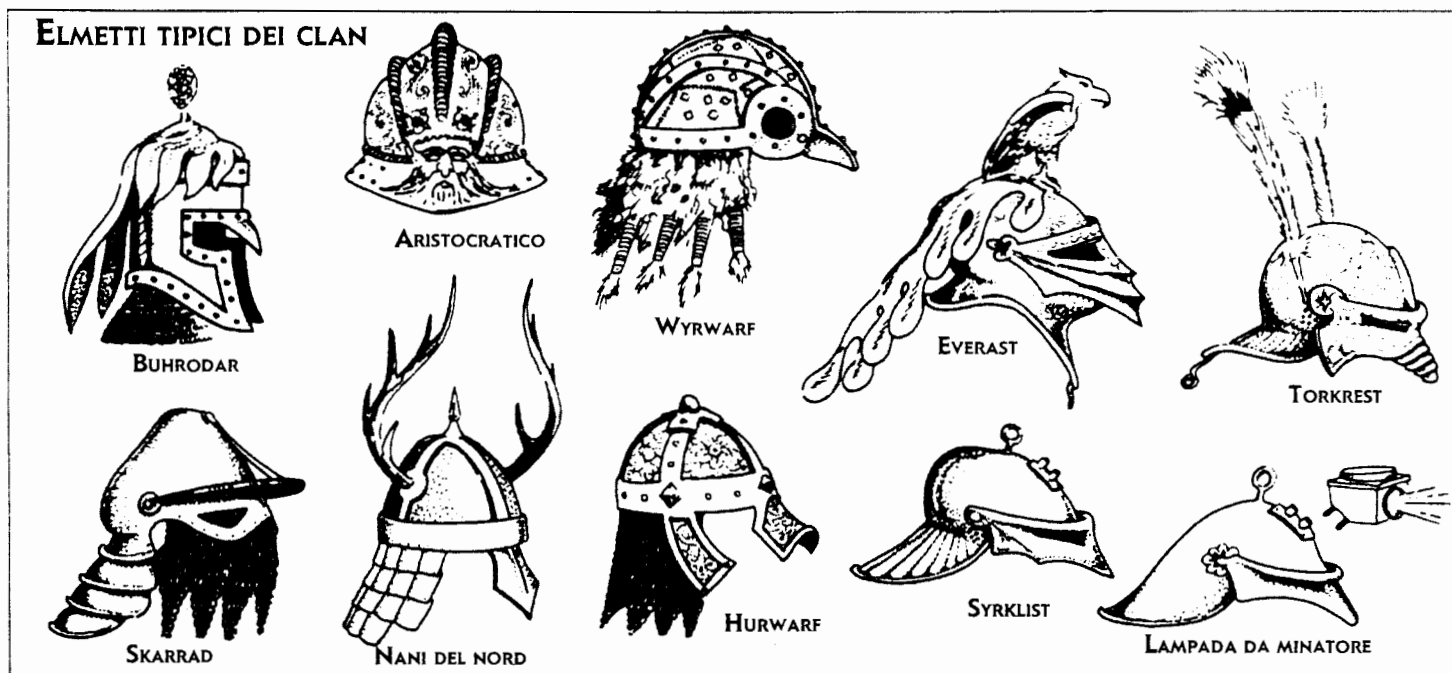
Povera e disprezzata: la famiglia del personaggio è una famiglia di contadini che non appartiene necessariamente al clan Wyrwarf, ma può essere associata a qualsiasi altro clan. La maggior parte dei membri della famiglia passa la vita a coltivare la terra, mentre solo pochi si arruolano nell'esercito, dove vengono disprezzati e trattati male se non riescono ad acquisire rispetto o potere. L'oro iniziale del personaggio è tutto ciò che la famiglia è riuscita a risparmiare per permettere a un figlio di partecipare a qualche avventura; la speranza è che riesca a diventare ricco o famoso e ritorni quindi a casa per elevare lo stato sociale della famiglia.

Lavoranti: la famiglia è povera e i suoi membri, indipendentemente dalla professione, lavorano tutta la vita per un misero guadagno. L'oro iniziale del personaggio è frutto di diversi anni di risparmi e sacrifici da parte del capo della famiglia. La speranza è che il personaggio diventi ricco e potente e possa così elevare lo stato sociale della sua famiglia.

Benestante: la famiglia non è ricca, ma non ha generalmente problemi economici. I suoi membri vivono decorosamente con periodi occasionali di prosperità e qualche breve periodo di tumulti finanziari. L'oro iniziale del personaggio equivale alla quantità di denaro che ogni famiglia fornisce a un figlio che lascia la casa per arruolarsi nell'esercito o per partecipare a qualche avventura. La famiglia spera che il personaggio si dimostri valoroso, diventi famoso e possa elevare la sua reputazione.

Influente: la famiglia è ricca e non ha nessun problema economico. I suoi membri conducono una vita decorosa, grazie al lavoro svolto, e la famiglia ha una buona reputazione agli occhi del capo del clan. L'oro iniziale del personaggio equivale alla quantità di denaro che ogni famiglia fornisce a un figlio che lascia la casa per arruolarsi nell'esercito, per seguire qualche corso di addestramento o per partecipare a

ELMETTI TIPICI DEI CLAN



qualche avventura. La famiglia spera che il personaggio possa elevare la sua reputazione, grazie alle azioni compiute.

Autorevole: la famiglia è ricca, come quelle dello stato Influyente, ma il suo capo ha una carica nel governo di Casa di Roccia. Il tipo di carica deve essere stabilita dal DM. Esempi di cariche possibili sono: senatore, amministratore di una comunità, capitano e generale nell'esercito, ministro del re, ambasciatore in un'altra nazione.

Sovrano: la famiglia è molto ricca, ma non governa un clan. Probabilmente, è la seconda o la terza famiglia più ricca all'interno del clan e ha qualche carica di una certa importanza. Potrebbe avere il monopolio per il commercio con una nazione, numerosi generali nell'esercito o alcuni ministri. Queste sono cariche sufficienti per avere una forte influenza nel governo.

Capo di un clan: la famiglia comanda uno dei sette clan della nazione. Dato che c'è un numero limitato di clan, i nomi delle famiglie sono già stati stabiliti; il personaggio che appartiene a questa classe sociale, deve trovare il nome del clan scelto in precedenza nell'elenco che segue per de-

terminare il nome della sua famiglia. Le sette famiglie che comandano attualmente i sette clan sono: Buhrodar per i Buhrodar, Everast per gli Everast, Lhyrrast per gli Hurwarf, Nordenshield per gli Skarrad, Syrklist per i Syrklist, Torkrest per i Torkrest e Kurutar per i Wyrwarf. Il PG, soprattutto al primo livello, non ha molta influenza nel campo politico, a differenza invece della sua famiglia.

Famiglia di Re Everast: il personaggio appartiene alla famiglia di Re Everast, è probabilmente il figlio o la figlia del re. Se ha intenzione di partecipare a qualche avventura, il personaggio dovrebbe usare uno pseudonimo per evitare che nemici politici lo rapiscano così da avere la possibilità di muoversi in Casa di Roccia come le altre persone.

Altri aspetti del personaggio

Una volta creato il personaggio e determinato lo stato sociale della famiglia e il clan di appartenenza, è necessario definire alcuni aspetti di minore importanza.

Nomi

I nomi dei nani sono molto semplici da comporre. La maggior parte dei nomi deriva dalla stessa serie di prefissi; per indicare se il nome è maschile o femminile, si devono aggiungere dei suffissi. Consultate la lista seguente:

Nomi assegnati

SUFFISSI MASCHILI	SUFFISSI FEMMINILI
-ar	-a
-ed	-as
-ic	-i
-in	-ia
-lum	-if
-or	-il
-to	-is
-ur	-la

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

PREFISSI

Bal-	Gor-
Belf-	Kon-
Bif-	Kor-
Bof-	Kur-
Bol-	Mor-
Bomb-	Na-
D-	No-
Dor-	Nor-
Dorf-	O-
Dur-	Or-
Dwal-	Thor-
Far-	Thra-
Fil-	Thro-
Gil-	Tor-
Glo-	Whar-

La lista soprariportata non include tutte le componenti dei nomi dei nani, ma vi permette di creare molti nomi differenti; potete comunque inventare altre componenti a vostro piacimento. Inoltre, consultate il dizionario dei nani nel capitolo "Politica e società dei nani" per ulteriori componenti dei nomi e per il significato di molte parole del linguaggio dei nani.

Usate il buon senso quando combinate le componenti; alcuni nomi non suonano bene. Ad esempio, Thoric è un nome maschile di nano appropriato e Kori è un buon nome femminile, ma Moror, Belfto e Oil non suonano molto bene.

Epiteti

Se desiderate, potete assegnare al vostro personaggio nano un secondo nome, più descrittivo, chiamato *epiteto*.

L'epiteto è un nome aggiunto alla fine del nome vero del nano che descrivere alcune caratteristiche e rende il nome più colorito.

Seguono alcuni esempi di epiteti: Ammazzaorchetti, Scalapareti, Barbanera, Manorossa, Barbalunga, Spaccateschi, Tagliarocce, Scacciagoblin, Tagliateste.

Inventate un epiteto, se desiderate assegnarlo al vostro personaggio, e quindi una storia che spiega l'origine dell'epiteto (fate approvare la storia dal DM). Molti epiteti sono soprannomi che sono stati dati ai nani da bambini o rispecchiano alcune azioni gloriose o coraggiose verificatesi durante battaglie o avventure.

Presentazioni

Quando si presenta a qualcuno, il nano tende a seguire una costruzione precisa e specifica: "(Nome), figlio di (Nome), piacere". Per esempio: "Thoric Manorossa, figlio di Dorto, piacere". Un nano femmina si presenta come figlia della madre, in questo modo: "Kori Occhiorosso, figlia di Filia, piacere".

Quando si presenta a qualcuno per cui nutre rispetto, o a un altro nano di Casa di Roccia, il nano include generalmente il nome della famiglia: "Thoric Manorossa, figlio di Dorto dei Buhrodar, piacere".

Prima di iniziare un combattimento, i nani si presentano spesso ai nemici con una cortesia impeccabile; questo perché vogliono far sapere al nemico il nome di chi lo ucciderà.

Lingue

Come segnalato nel Regolamento Base di D&D*, i nani imparano a parlare molte lingue da giovani. La loro lingua madre è il Nanesco di Casa di Roccia, ma sono in grado di parlare anche lo Gnomesco, il Goblin e il Coboldo. Hanno tuttavia un forte accento tipico del linguaggio di Casa di Roccia che fa capire agli stranieri la loro provenienza.

Ogni nano può imparare una lingua comune degli umani. Scegliete una lingua degli umani per il vostro personaggio; le lingue parlate più comunemente a Casa di Roccia, a causa del tipo di commercio che viene svolto, sono Ylari, Darokin, Ethengar e Vestland.

Ogni nano impara una combinazione di parole e gesti con le mani, conosciuta come lingua dell'allineamento. Indipendentemente dalla lingua che sta parlando, può usare di nascosto questi segni, soprattutto quelli con le mani; in questo modo, sa che coloro che rispondono con gli stessi segni sono dello stesso allineamento.

I nani molto intelligenti possono imparare lingue addizionali nello stesso modo degli umani, come spiegato nel Regolamento Base.

Città natale

Come ultima cosa, dovete decidere la città natale del vostro personaggio. Se il DM lo permette, potete scegliere la città desiderata; in caso contrario, tirate i dadi e consultate la tabella che segue.

(Tirate 1d20 e aggiungete i modificatori sottoriportati)

01-02 Kurdal

03-04 Villaggio (scegliete un nome)

05-06 Pietra verde

07-08 Evemur

09-10 Forte di Denwarf

11-12 Karrak

13-14 Smaggeft

15-16 Stahl

17+ Dengar (Alta o Bassa, come volete)

Il personaggio è un nano chierico: +4

Lo stato della famiglia è Povera e disprezzata: -6

Lo stato della famiglia è Sovrana: +6

(Questi modificatori sono cumulativi; se si verificano due situazioni, sommate i modificatori).

Se lo stato sociale della famiglia del personaggio è Capo di un clan, chiedete al DM qual è la città natale (come descritto più avanti in questo libro). Se il personaggio fa parte della famiglia di Re Everast, allora proviene da Dengar.

Tuttavia, ci sono famiglie di ogni clan in qualunque comunità; quindi, questa scelta ha un'importanza secondaria. Tenete presente, comunque, che ci sono più Everast e Buhrodar a Dengar, più Wyrwarf a Evemur e Pietra Verde, più Torkrest a Karrak e Forte di Denwarf, e così via.

Abilità generali

Se il DM lo desidera, può consentire ai personaggi di conoscere certe abilità che non sono relazionate direttamente ai nani o ai nani chierici.

Questa è un'opzione addizionale per la vostra campagna; se il DM non vuole servirsi di questa regola opzionale, può non utilizzarla.

Tuttavia, consigliamo di usare queste abilità nella campagna al fine di aumentare le opzioni di gioco dei personaggi e consentire di sviluppare una migliore conoscenza dei PG nella campagna.

Abilità generali iniziali

Un nano, o un nano chierico, del primo livello conosce quattro abilità generali. Alcune vengono scelte dal DM, mentre altre possono essere scelte dal giocatore.

Un personaggio conosce più abilità se è particolarmente intelligente (esattamente come avviene per le lingue). Se ha un'Intelligenza di 13-15, conosce un'abilità addizionale (per un totale di 5). Se ha un'Intelligenza di 16-17, conosce due abilità addizionali (per un totale di 6). Se ha un'Intelligenza uguale a 18, infine, conosce tre abilità addizionali (per un totale di 7).

Come vengono usate le abilità

Ogni abilità generale è basata su una delle caratteristiche del personaggio (in particolare, Intelligenza, Saggezza, Destrezza e Carisma).

Ogni volta che si verifica una situazione in cui il DM ritiene appropriata una certa abilità del personaggio, il DM chiede al giocatore di tirare 1d20 sulla caratteristica pertinente. Se il risultato ottenuto è uguale o minore del punteggio della caratteristica, l'abilità è stata usata con successo. Un tiro uguale a 20 *fallisce* sempre.

Esempio: Thoric ha un'abilità di ingegneria, come del resto tutti i nani. L'ingegneria è basata sull'Intelligenza e Thoric ha 13 di Intelligenza. Thoric sta cercando di capire se in una stanza c'è un pannello scorrevole. Il DM decide che questa è una situazione in cui si può applicare l'abilità di ingegneria e chiede a Thoric di tirare 1d20. Thoric ottiene 10, un risultato minore della sua Intelligenza. Ha quindi avuto successo nell'uso di questa abilità e il DM rivela la presenza del pannello scorrevole.

Abilità di esempio

Seguono delle abilità di esempio appropriate per una campagna di tipo

fantasy, e soprattutto per una campagna ambientata a Casa di Roccia. Non si tratta certamente di un elenco completo; i giocatori e il DM possono aggiungere tutto ciò che il DM ritiene appropriato. Quando viene aggiunta un'abilità all'elenco, il DM determina su quale caratteristica si deve basare l'abilità.

Potete pensare in termini di ciò che i personaggi probabilmente conoscono, in base al loro bagaglio culturale, e scegliere le abilità appropriate.

Le abilità legate alle classi, come la capacità di un ladro nel forzare le serrature, non sono incluse nella lista che segue.

Il saper leggere e scrivere, che nel gioco viene normalmente applicato a chiunque abbia un'intelligenza normale, non è incluso nell'elenco sottoportato, ma può essere inserito se il DM lo desidera. Tuttavia, se questa abilità viene inclusa nella lista, chiunque può impararla, indipendentemente dall'Intelligenza, ma *nessuno* può ottenerla gratuitamente, neppure coloro molto intelligenti.

Abilità basate sull'Intelligenza

Artigianato (un tipo di artigianato a scelta, come fabbro, orefice, argentiere, armaiolo, scultore, bulinatore, e così via).

Conoscenza (un campo di studio a scelta, come storia, conoscenza di altre culture, conoscenza di altre terre, tattiche militari, e così via).

Lavoro (una professione a scelta, come contadino, muratore, minatore, tagliapietre, e così via).

Titolo professionale (un titolo di una professione a scelta; esempi appropriati per i nani sono ingegnere e architetto).

Scienza (una branca della scienza a scelta; il DM può decidere di non permettere scelte come alchimia e veleni. Esempi appropriati sono metallurgia e geologia).

Sopravvivenza (un tipo di terreno a scelta; i terreni montagnosi sono i più appropriati per i nani).

Seguire le tracce (non molto comune tra i nani, questa abilità viene usata soprattutto in campo militare. Seguire le tracce in ambienti esterni o sotterranei sono due abilità diverse; se un nano le vuole tutte e due, deve acquisirle separatamente).

Abilità basate sulla Saggezza

Caverne (l'abilità di non perdersi durante l'esplorazione di caverne sotterranee e complesse, tunnel, eccetera).

Codici di legge e giustizia (adatta per i nobili e i nani che lavorano in campo giudiziario).

Gioco d'azzardo (il passatempo preferito dei nani).

Condotta/Consiglio (una buona abilità per i nani chierici che devono consigliare gli altri nani sul corso delle loro vite).

Insegnamento

Abilità basate sulla Destrezza

Barare/Gioco d'azzardo (l'abilità nel vincere nei giochi di azzardo, usando mazzi di carte truccati, eccetera).

Arrampicarsi (utile per i montanari e i nani delle caverne).

Ingannare

Cavalcare (non molto comune tra i nani, ma conosciuta da coloro che si arruolano nell'esercito o viaggiano per affari).

Abilità basate sul Carisma

Contrattare (un'abilità appropriata per i nani, specialmente per coloro che si dedicano al commercio).

Musica (un gruppo di strumenti musicali a scelta. Questi gruppi includono gli strumenti a corda, a percussione, e così via).

Persuasione (utile ai nani che si dedicano al commercio).

Cantare (pure i nani possono essere bardi).

Raccontare storie (un altro passatempo apprezzato dai nani).

Migliorare le abilità

Se desiderate, potete incrementare il punteggio di un'abilità a un valore più alto della caratteristica corrispondente. Per esempio, potreste volere che il vostro personaggio sia un ottimo orefice e che il punteggio dell'abilità corrispondente sia maggiore di quello della sua Intelligenza normale.

A questo scopo, potete "barattare" una o più delle altre abilità (a vostra scelta) per ottenere un +1 per ogni abilità barattata.

Esempio: Thoric è un personaggio esperto sulla storia dei nani e questa abilità è basata sull'Intelligenza. Tuttavia, Thoric

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

vuole che il punteggio di questa sua abilità sia maggiore di 13 (il punteggio della sua Intelligenza). Egli ha cinque abilità, come tutti i personaggi del primo livello con 13 di Intelligenza (quattro per il personaggio del primo livello e uno per l'intelligenza alta). Thoric acquisisce le abilità di minatore e ingegnere e, invece di scegliere altre tre abilità, le utilizza per la storia dei nani. La prima scelta gli fornisce un punteggio uguale a 13 (pari a quello dell'Intelligenza) e ogni scelta addizionale aggiunge +1 al punteggio dell'abilità. Quindi, l'abilità sulla storia dei nani avrà un punteggio di 15.

Imparare altre abilità

Con il passare del tempo, il vostro personaggio può scegliere di acquistare altre abilità o di migliorare quelle esistenti.

Tutti i personaggi guadagnano una nuova abilità dopo ogni quattro livelli di esperienza (o l'equivalente di quattro livelli). Quindi, i nani e i nani chierici ottengono le prime abilità al livello 1, una nuova abilità al livello 5 e un'altra abilità al livello 9.

Dopo il dodicesimo livello, il limite per i personaggi nani e nani chierici, i nani possono ancora guadagnare nuove abilità. La prima la acquisiscono quando raggiungono 1.200.000 PX, e le altre dopo ogni 800.000 punti esperienza guadagnati.

Ogni nuova scelta di abilità può essere usata per acquisire una nuova abilità o per migliorarne una esistente (nel modo descritto in precedenza).

Abilità appropriate

Nota importante: tutti i nani e i nani chierici devono avere le due abilità seguenti: ingegnere e minatore, entrambe basate sull'Intelligenza.

Indipendentemente dalla classe sociale a cui appartengono, tutti i nani ricevono un'ottima educazione in questi due campi e spesso primeggiano in queste due abilità.

A parte questo, siete liberi di scegliere le altre abilità del vostro personaggio nano. Cercate di scegliere delle abilità appropriate per la famiglia di appartenenza; un nano della famiglia dei Torkrest potrebbe essere esperto, ad esempio, di tattiche militari,

mentre uno dei Wyrwarf potrebbe conoscere bene l'agricoltura e gli animali.

Il DM ha il diritto di obbligare i personaggi del primo livello a scegliere abilità appropriate per la loro origine. Se avete deciso che il vostro personaggio proviene da un villaggio di minatori che estraggono l'oro e che la famiglia è nota per le abilità di orefice, il DM può obbligare il personaggio ad acquisire l'abilità di orefice.

Consigliamo a tutti i personaggi nani che partecipano a un'avventura di prendere l'abilità Cavalcare. Naturalmente, i nani non cavalcheranno mai grandi cavalli o animali particolarmente veloci, ma potranno cavalcare pony e muli. Senza questa abilità, il nano può cavalcare un animale, ma c'è sempre la possibilità che venga disarcionato e che l'animale scappi lasciando solo il personaggio.

Abilità e scheda del personaggio

Annotate le abilità nella scheda del personaggio seguendo questa procedura:

Trovate uno spazio vuoto nella scheda e scrivete "Numero di scelte per le abilità", lasciando uno spazio vuoto sotto.

Scrivete il numero di scelte disponibili per le abilità iniziali alla fine della riga che avete scritto e annotate nello spazio sottostante le abilità acquisite. Per ognuna, scrivete il nome, la caratteristica su cui è basata, qualsiasi modificatore permanente acquistato usano scelte addizionali e il punteggio corrente dell'abilità.

Esempio: Kori occhio di fuoco è un nano femmina della famiglia degli Skarrad che vive nella città industriale di Smaggeft. Le sue caratteristiche sono: Fr13, In15, Sg8, Ds10, Co13, Ca11 e ha appena iniziato la carriera di avventuriera. Dato che ha un'Intelligenza di 15, ottiene un'abilità addizionale. Una volta scelte le sue abilità, la sua scheda del personaggio appare nel modo seguente:

Numero di scelte per le abilità: 5

*Minatore (In) 15
Ingegnere (In) +1 16
Metallurgia (In) 15
Cavalcare (Ds) 10*

Come potete vedere, ha deciso di capitalizzare la sua intelligenza e il bagaglio culturale del clan Skarrad. La maggior parte delle sue abilità non risulta molto utile in una campagna ordinaria, ma è appropriata per l'avventura, quando dovrà visitare città distanti e imparare nuove tecnologie. Intrappolata in una torre con dei compagni, Kori sarà in grado preparare trappole mortali per i nemici. Questo è un esempio d'uso appropriato in un gioco di ruolo di queste abilità.

DM e abilità

È compito del DM controllare che i giocatori non abusino nell'uso delle abilità e non cerchino di ottenere risultati inappropriati. Inoltre, il DM deve retribuire in qualche modo i personaggi che si servono delle loro abilità in modo intelligente nel corso dell'avventura.

Decisioni

È il DM che decide quando un personaggio può cercare di usare una sua abilità e quale tipo di effetto può avere l'abilità in quella situazione.

Esempio: un personaggio vuole usare l'abilità della persuasione per convertire un vampiro caotico in un credente legale, consentendo a lui e ai suoi compagni di andar via per porre riparo alle azioni malvage commesse. Il DM può ignorare questa richiesta alquanto assurda o, al massimo, consentire al personaggio di usare l'abilità di persuasione per mantenere in vita il vampiro per un altro giorno, al fine di scoprire i piani malvagi del mostro.

Quando tirare

Il DM non dovrebbe consentire a un personaggio di tirare più volte per lo stesso scopo; ciò può essere ammesso solo in momenti critici.

Esempio: un gruppo di nani sta difendendo una collina dall'attacco di un grande esercito di goblin. Il nano che comanda usa le tattiche militari per determinare il metodo migliore per difendere la cima della

collina (dove posizionare gli arcieri, quali zone coprire, eccetera) in base alle conoscenze che ha sulle tattiche dei goblin. Egli deve tirare una sola volta. Se ha successo, riceve dal DM un suggerimento utile, mentre se fallisce ottiene un consiglio svante. Quando la battaglia inizia, e durante lo svolgimento della stessa, il comandante non può più tirare a meno che la situazione non cambi in modo drammatico: ad esempio, se la collina viene circondata, o se i nani scoprono improvvisamente che tra i goblin c'è un mago umano che scaglia palle di fuoco contro la cima della collina. A questo punto, il comandante nano può reinterpretare la situazione con un altro tiro sulle tattiche militari.

Nel Regolamento di guerra, questa abilità è utile per i comandanti. Quando si tira per determinare il risultato del combattimento, i comandanti di entrambe le fazioni (uno per fazione) tirano sulle tattiche militari. Se il tiro ha successo, il numero ottenuto, moltiplicato per 10, viene aggiunto al tiro di combattimento (se ha successo in modo esatto, l'uso di questa abilità non fornisce modificatori al tiro di combattimento). Se fallisce, il numero ottenuto, moltiplicato per 10, viene sottratto dal tiro di combattimento. Questa abilità viene usata una sola volta per battaglia.

Modificatori positivi e negativi

Quando il personaggio deve usare un'abilità, il DM può decidere di assegnare dei modificatori positivi o negativi per aumentare o diminuire le probabilità di successo. Questi modificatori si basano sulla situazione correntemente vissuta dal PG.

Esempio: Kori occhio di fuoco si trova su un pendio roccioso, cercando disperatamente di innescare una trappola che faccia precipitare dei massi addosso agli inseguitori. Se il pendio roccioso è avaro di vegetazione, le sue abilità da ingegnere dovrebbero essere adeguate allo scopo. Tuttavia, questo pendio roccioso è molto verde e offre poche pietre su cui operare. Il DM assegna un modificatore di -4 al tiro sull'abilità. Il suo punteggio normale di 15

diventa così uguale a 11. Cercando di innescare la trappola, Kori tira 12. Normalmente, con questo risultato avrebbe successo, ma in questa situazione fallisce. Se il pendio roccioso fosse privo di vegetazione e ci fossero numerosi massi, il DM potrebbe assegnare un modificatore positivo: un +2 o +3 per facilitare l'operazione.

Le situazioni che rendono un compito un po' più difficile richiedono un modificatore di -1 o -2, mentre quelle particolarmente ardue richiedono un modificatore di -3 o -4. I tentativi in situazioni disperate, come durante un uragano, un terremoto o una pioggia di meteore, oppure quando mancano materiali indispensabili, possono richiedere modificatori di -5, -10 o addirittura -15.

Per contro, le situazioni che rendono un compito più semplice (se si hanno tutti i materiali necessari o si dispone di molto tempo o di un considerevole aiuto) offrono modificatori positivi dello stesso tipo.

Se solo esiste una possibilità remota, un personaggio deve sempre avere almeno una probabilità di successo, indipendentemente dalle avversità. Un risultato uguale a 1 tirando 1d20 è un successo automatico.

Tempo

È compito del DM stabilire la durata di ogni tiro su un'abilità. Il tempo impiegato per esaminare un'impronta sul terreno e seguire le tracce è di circa trenta secondi, mentre il tempo richiesto per costruire una balestra di ottima fattura può essere di alcuni giorni. Il tempo necessario per usare l'abilità di geologo per riconoscere un tipo di pietra può essere di un paio di secondi.

Altri usi delle abilità

Il DM deve anche permettere o impedire altri utilizzi delle abilità, a seconda di ciò che il personaggio vuole fare.

Per esempio, un personaggio con l'abilità di armaiolo non dovrebbe poter costruire "gratuitamente" martelli da guerra per ogni membro del gruppo. Il DM può decidere che l'armaiolo può costruire un oggetto di questo tipo alla metà del prezzo normalmente richiesto, ma obbligare il personag-

gio a non partecipare a qualche avventura a cui prendono parte i suoi amici.

Il DM può anche usare queste abilità come "agganci" per coinvolgere dei personaggi nelle avventure, soprattutto se un personaggio dispone di un talento inusuale. Ad esempio, i rappresentanti delle altre nazioni assumono spesso dei nani per svolgere attività da ingegneri o minatori in altri luoghi, cosa che potrebbe spingere i nani in avventure eccitanti.

Un nano assunto riceve una paga per il lavoro svolto. Per determinare il guadagno del nano, consultate il capitolo "Politica e società dei nani".

Considerazioni finali

In generale, ci sono due cose che il DM deve ricordare quando usa le abilità.

In primo luogo, molte di queste abilità devono essere usate solo sui personaggi non giocanti. Un personaggio non può usare la persuasione per convincere un altro giocatore a fare qualcosa, ma può utilizzarla solo su un PNG.

In secondo luogo, il DM dovrebbe sempre cercare di capire quando un personaggio sta abusando con un'abilità per ottenere risultati folli, e ignorare o penalizzare questo comportamento. Per contro, quando un personaggio sta usando un'abilità in modo appropriato per la situazione corrente, dovrebbe ricompensare questo comportamento (facilitando la riuscita dell'operazione, permettendo al personaggio di trovare nuovi amici o alleati, eccetera).

Storia del personaggio

Al momento, avete creato il vostro personaggio dall'inizio alla fine. Conoscete la sua classe (nano o nano chierico), le sue caratteristiche, il suo stato sociale ed economico e le sue abilità.

A questo punto, il DM dovrebbe passare un po' di tempo a studiare la storia di ciascun personaggio. Deve creare dei PNG conosciuti dal personaggio (i membri della famiglia, gli amici, i nemici, eccetera), trovare un modo sensato per riunire i personaggi giocanti in un certo contesto e spingere quel gruppo verso un'avventura.

POLITICA E SOCIETÀ DEI NANI

Questa sezione illustra la vita a Casa di Roccia: che cosa significa essere un nano e vivere in una nazione di nani.

I tratti caratteristici del nano

Innanzitutto, che cosa significa essere un nano e come pensano i nani? In questa sede vedremo come pensano i nani e come si comportano nelle varie situazioni. Inoltre, esamineremo le diverse attitudini dei nani che vengono ritenute peculiari dagli umani e dalle altre razze.

Lavoro

Se esiste una razza ossessionata dal lavoro, questa è la razza dei nani. La pigrizia, come aspetto del carattere, è praticamente sconosciuta tra i nani, quando si manifesta, viene considerata come una sorta di malattia mentale. Dal contadino della classe più infima che lavora la terra al re che costruisce una corona d'oro da mettersi in testa, ogni nano lavora una media di dieci ore al giorno.

Se non può lavorare (per malattia o mancanza di opportunità), un nano si sente inutile e diventa irascibile e scontroso. I nani avventurieri, che passano molto tempo a curiosare nei negozi per trovare opportunità di lavoro creativo, pianificano quasi sempre i loro progetti futuri. Alcuni imparano a memoria i loro piani, mentre altri utilizzano un kit di disegno portatile per annotare i piani previsti nelle avventure.

Gioco e riposo

L'ossessione del lavoro dei nani non impedisce loro di trovare momenti per rilassarsi. I nani adorano la compagnia, i banchetti, le bibite alcoliche, i giochi di azzardo, la lotta e la danza, e ascoltano volentieri delle storie.

Apprezzano anche una lunga notte di riposo, che per un nano dura al massimo sei ore.

Artigianato

Collegato al loro grande bisogno di lavoro, c'è una forte desiderio di creare oggetti

artistici duraturi, in modo che le generazioni future possano sapere della loro esistenza e possano apprezzare il loro talento.

Ogni nano, dalla nascita, riceve un addestramento da minatore e da ingegnere; impara a scavare la terra e a creare oggetti da ciò che estrae. Queste sono considerate le basi dell'educazione dei nani.

Tuttavia, molti nani non si accontentano di queste due professioni. Per ogni tipo di metallo o gemma esiste un'abilità particolare di artigianato. Alcuni nani si specializzano addirittura nel lavorare il legno o il cuoio, anche se la maggior parte preferisce usare materiali più duraturi, quali oro, argento, metallo, rame e gemme preziose.

È importante non sottovalutare il desiderio creativo insito in tutti i PG e PNG nani. Se un nano vede un masso, una parte della sua mente pensa immediatamente a trasformarlo in una scultura. Ogni costruzione che vede è soggetta a un'analisi professionale, come pure ogni muro, edificio, torre o strada. Ciò non significa che il personaggio nano ritiene tutto ciò che vede inferiore a quello che viene prodotto dai nani, ma significa che una parte della sua mente è costantemente rivolta all'artigianato e all'ingegneria e che osserva ciò che lo circonda per imparare nuove tecnologie.

Arti transitorie

I nani, generalmente, sono meno interessati alle arti transitorie rispetto agli umani, agli elfi e alle altre razze.

Per esempio, i ricami, i dipinti e le composizioni floreali li rendono tristi. Ciò non dipende dall'incapacità di riconoscere la bellezza di queste cose (al contrario, le apprezzano moltissimo), ma dal fatto che queste creazioni sono destinate a sparire presto, in pochi giorni o solo dopo un paio di secoli.

I nani apprezzano invece la musica; nonostante una canzone si disperda nell'aria, può essere ricantata più volte. Tuttavia, tra i nani si trovano pochi bardi creativi; essi tendono a imparare e riprodurre composizioni musicali generate da altre razze, e pochi scrivono delle loro canzoni.

Il racconto delle storie è un'arte molto apprezzata dai nani, ma per essere vera-

mente gradita la storia deve essere vera e raccontata sempre nello stesso modo. Quando una storia viene modificata per essere resa più interessante per il pubblico, i nani la considerano deturpata e non la apprezzano più. L'unica situazione in cui gradiscono un'opera di fantasia, è quando la storia vuole mettere in guardia i nani da possibili pericoli, usando un protagonista senza nome. Storie drammatiche e rappresentazioni teatrali non hanno successo tra i nani.

Agricoltura

Come avete probabilmente notato, i nani hanno un comportamento curioso nei confronti dell'agricoltura.

Nonostante sappiano benissimo di non poter sopravvivere senza agricoltura e che qualcuno deve svolgere questo lavoro per produrre cibo, continuano a disprezzare i contadini. Ciò è dovuto al fatto che i contadini non contribuiscono per niente alla cultura dei nani (per il loro modo di vedere). Essi fanno crescere le spighe di grano che in un paio di anni spariscono senza lasciare traccia del loro passaggio. I nani non hanno rispetto per coloro che non lasciano una traccia di ciò che producono.

Stranamente, tuttavia, i nani sono contadini esperti. Grazie alle tecniche sviluppate nel corso dei secoli (uso di fertilizzanti e tecniche di irrigazione e di aratura estremamente sofisticate), riescono a produrre molto più cibo per acro degli umani. Questo è il risultato di una semplice filosofia: più cibo ogni nano riesce a produrre, meno contadini sono richiesti per il fabbisogno quotidiano. Il risultato finale è che solo il 10% dei nani si dedica pienamente all'agricoltura e riesce a produrre il 60% del cibo necessario per il resto della popolazione. Un altro 10% viene prodotto dai contadini umani che vivono a Casa di Roccia, e il 30% rimanente viene importato da Darokin, Vestland e dal Protettorato di Soderfjord.

Condotta di guerra

Benché il loro obiettivo principale sia quello di costruire oggetti artistici, i nani amano combattere tanto quanto gli umani. La guerra è ammessa solamente per scopi

nobili, quali difendere la propria terra e ottenere oro e materiali preziosi. Di conseguenza, i nani spendono una buona parte del loro tempo per creare armi e armature di ottima fattura e le provano successivamente effettuando incursioni nei territori degli elfi o degli orchetti, oppure vendono le loro creazioni a mercenari umani.

Aspetti della vita dei nani

Età dei nani

La vita media di un nano è di circa 200 anni. I nani che si mantengono in salute quando raggiungono la vecchiaia arrivano a vivere fino a 275 anni.

I nani suddividono la loro vita in periodi di 50 anni.

Nei primi 50 anni, i nani vivono il periodo della *giovinezza* fino a diventare *Adulti*. Sono considerati bambini per i primi 20 anni, periodo in cui restano con i genitori e imparano il lavoro dei minatori e degli ingegneri. Quando compiono 20 anni, iniziano a diventare adulti e sono pronti per decidere la strada da intraprendere. In questo periodo, tutti i nani iniziano una fase di apprendistato nell'esercito o nel clero, oppure partecipano a qualche corso educativo che spiega loro, ad esempio, come avventurarsi nel mondo selvaggio senza correre pericoli troppo seri. Nei 30 anni successivi, devono imparare una professione e mettere in disparte qualsiasi tentazione e desiderio di avventura. I giovani non possono aspirare a una carica nel governo e neppure aspirare al trono. Un giocatore che utilizza un personaggio nano, dovrebbe scegliere un'età iniziale compresa tra i 20 e i 49 anni.

Nei 50 anni successivi, i nani diventano membri *adulti* nella loro comunità e devono abbandonare la fase di apprendistato e di lavoratori a giornata a dedicarsi esclusivamente allo studio e alla pratica della professione scelta. In questo periodo, molti si sposano e danno vita a una famiglia; è risaputo, tuttavia, che quasi il 40% dei nani muore senza essersi sposato, poiché è troppo intento nel lavoro per potersi occupare di una famiglia. I nani adulti possono occupare cariche nel governo e possono essere eletti per governare. Solo pochi continuano

a dedicarsi all'avventura, specialmente coloro che hanno conosciuto un notevole successo (in termini di reputazione e ricchezza) in gioventù.

I 50 anni successivi sono quelli dell'*anzianità*, che equivale al periodo centrale della vita degli umani, periodo in cui i nani iniziano a insegnare ciò che hanno imparato. I nani anziani istruiscono i bambini, scrivono libri e manuali, comunicano con i nani e con gli esseri di altre razze che vivono fuori da Casa di Roccia, raccolgono informazioni, pianificano e partecipano alle riunioni dei membri del governo per fornire informazioni e consigli, e così via. I capi dei clan e delle grandi famiglie sono quasi tutti anziani.

Nell'ultima parte della loro vita, la *vecchiaia*, i nani non hanno nessun tipo di *dovere*. Generalmente continuano a lavorare, soprattutto per restare in pace con se stessi. Alcuni, tuttavia, riescono a raggiungere i livelli più alti di artigianato proprio in questo periodo, mentre altri preferiscono continuare ad insegnare. Solo quelli che sono colpiti da una malattia, o sono ridotti in condizioni precarie a causa della vecchiaia, non svolgono alcun tipo di lavoro; alcuni di questo sono talmente colpiti dalla disperazione che muoiono di tristezza. I nani vecchi sono trattati con rispetto (anche quelli colpiti severamente dalla vecchiaia o dalle malattie).

Quando muoiono, i nani vengono sepolti con riti solenni. Le famiglie più ricche e numerose dispongono di grandi caverne usate come cripte per i vari membri, mentre le famiglie povere, come quelle dei contadini, si accontentano di semplici tombe sotterranee. I nani pensano alla morte come a un ritorno verso la terra, e credono che i loro morti continueranno a dormire fino a quando, in un lontano futuro fantastico, verranno svegliati per costruire un mondo glorioso. Essi considerano la morte e l'altra vita in modo completamente opposto di quello che Thanatos, Immortale della Sfera dell'Entropia, cerca di far credere.

Matrimonio e famiglia

I nani non sono creature particolarmente romantiche. Quando prendono in conside-

razione il matrimonio, cercano un partner che abbia interessi, opinioni e carattere simili. Molti nani considerano anche le alleanze politiche tra le famiglie.

I nani sposano spesso compagni di lavoro; ci sono quindi matrimoni tra minatori, tra orefici, tra ingegneri e così via. I nani avventurieri sposano spesso rappresentanti di altre nazioni; viaggiando in varie parti del mondo, infatti, hanno modo di conoscere altri nani con cultura differente.

Non esiste una discriminazione sessuale tra i nani; le donne sono rappresentate in tutte le professioni, incluso l'esercito. I nani femmina possono anche essere capi di clan e famiglie. Teoricamente, il marito e la moglie dovrebbero esercitare lo stesso controllo sui membri della famiglia; in pratica, chi tra i due ha la personalità più forte tende ad assumere il controllo, senza però mai esagerare.

Analogamente, il padre e la madre sono considerati ugualmente responsabili per quanto riguarda l'educazione e la crescita dei figli. In pratica, è il più anziano della famiglia che svolge la maggior parte del lavoro. Inoltre, il genitore che ha la personalità più adatta tende ad assumersi la responsabilità dell'insegnamento e dell'educazione dei figli.

Crimini

Nei nani mancano molti aspetti caratteriali, tipici degli umani, che conducono alla maggior parte dei crimini.

In particolare, la *pigrizia* e l'*irresponsabilità*, rovina della cultura umana, sono praticamente sconosciute tra i nani e i crimini che ne derivano sono altrettanto rari.

Ciò che costituisce un crimine, e le pene che vengono inflitte, sono spiegate più avanti in questo Atlante.

Abiti ed equipaggiamento dei nani

Abiti

I nani non sono interessati all'eleganza e alla bellezza dei vestiti. Normalmente, sia gli uomini che le donne indossano abiti pesanti e colorati (specialmente marroni,

POLITICA E SOCIETÀ DEI NANI

ruggine e nero). Un tipico vestito di un nano, sia maschio che femmina, si presenta nel modo seguente: stivali pesanti, calzoni di tessuto pesante o di pelle sottile, larga cintura di cuoio, una tunica di stoffa (spesso di flanella) e una maglia pesante di tela o di pelle. In ambienti esterni, indossano un pesante mantello di lana e un berretto o un cappuccio di feltro o di pelle scamosciata.

Abiti di questo tipo vengono usati nelle miniere o in tribunale (benché, in questo caso, siano richiesti abiti molto puliti) sia dalle persone comuni che dai nobili. La ragione per cui i vestiti dei nani sono così monotoni e simili dipende dal fatto che, come per tutti gli altri oggetti, essi considerano sprecato il tempo impiegato per creare abiti belli che, dopo qualche anno, devono essere buttati.

Gioielli e corredi personali

I gioielli e i monili indossati dai nani rispecchiano lo stato sociale della famiglia a cui appartengono.

Gli oggetti di metallo o di materiale prezioso che adornano i vestiti dei nani, come una spilla sul mantello, la fibbia della cintura, le borchie e i bottoncini sugli stivali, i bottoni della camicia e dei calzoni, gli anelli, il pugnale e il fodero, l'ascia o il martello e la corona (nel caso del re e dei membri della sua famiglia) riflettono la classe sociale e l'abilità lavorativa della famiglia. Un nano ricco può indossare abiti sciatti e duraturi ornati con gioielli di oro e diamanti, anelli e collane di squisita fattura e monili di diversi tipi.

Avventurieri e nobili

Il nano avventuriero tende a lasciare i suoi gioielli più belli alla famiglia. Quelli che porta con sé sono semplici, o vengono nascosti in un borsello che porta sotto alla tunica, per evitare di attirare i ladri.

I nani, in particolare quelli nobili, indossano occasionalmente abiti molto colorati, quali tuniche rosse e gialle, per attirare l'attenzione degli altri nani durante riunioni

molto affollate. A volte, utilizzano anche ornamenti importati a Casa di Roccia da altre nazioni o vestiti simili a quelli degli umani. Tuttavia, in generale, quasi tutti i nani si accontentano di abiti semplici e anonimi per la maggior parte degli eventi.

Armi

La maggior parte dei nani porta sempre con sé un pugnale che utilizza come strumento per piccoli lavori e per mangiare.

Non è comunque strano vedere un nano che va in giro con un'ascia, una delle armi ancestrali dei nani. Gli avventurieri usano generalmente asce e martelli; per quanto riguarda le armi da lancio, imparano a usare le balestre.

Cibo e bevande

Benché i nani abbiano strani pregiudizi sulla provenienza del cibo e delle bevande, ne fanno un grande consumo. Alimenti tipicamente inclusi nelle diete dei nani sono:



Mele, coltivate abbondantemente nelle pianure di Casa di Roccia.

Birra, nazionale e importata.

Pane, fatto con il grano e l'orzo.

Formaggi, fatto dal latte delle mucche e delle capre di Casa di Roccia (le mucche pascolano nelle pianure, mentre le capre si trovano ovunque).

Sidro, ottenuto dalle mele coltivate a Casa di Roccia.

Funghi, che crescono abbondantemente nelle caverne. Alcuni funghi giganti vengono spesso tagliati a strisce e cotti come se fossero bistecche.

Liquori, che vengono quasi tutti importati (a Casa di Roccia si produce dalle patate un liquore simile alla vodka).

Idromele, importato.

Carne, bovina, di montone e di capra.

Latte, ottenuto dal bestiame e dalle capre di Casa di Roccia.

Patate, coltivate nelle pianure di Casa di Roccia.

Budini;

Spezie, la maggior parte importata.

Vini, molti importati da paesi più caldi.

Le verdure sono quasi assenti dalla dieta dei nani e non sembrano essere importanti.

Se i nani devono restare per un lungo periodo di tempo in una città sotterranea, a causa di un assedio o per il disastro a cui si sta preparando Kagyar, i nani possono sopravvivere bevendo l'acqua delle sorgenti sotterranee e mangiando i funghi che crescono abbondantemente in questi luoghi. Questa non è una dieta ideale, ma funziona. Inoltre, i nani hanno dei magazzini in cui conservano del cibo essiccato; ogni città dispone di grandi riserve di cibo che con-

sentono una sopravvivenza di quasi un anno nei periodi difficili (carestia o assedio).

Governo dei nani

I nani hanno un governo e una struttura sociale relativamente semplice, che si basa sulle relazioni tra le famiglie e la cooperazione dei clan, tutto sotto il controllo e il comando di una famiglia reale e del suo capo, il re.

Classi sociali

Ogni individuo che vive a Casa di Roccia fa parte di in una determinata classe sociale. Queste classi, in ordine di importanza crescente, sono:

I Miserabili (Hraken): gli ergastolani e i prigionieri di guerra.

I lavoratori (Toren): la maggior parte dei nani, specialmente i lavoratori ordinari, gli artigiani, i militari non ufficiali, e così via.

I Capi: include il capo di una famiglia (Dotar) e il capitano o comandante di un gruppo di nani (Evedar).

Gli Ufficiali: include il senatore (Krey), l'ambasciatore (Sarkrey), il governatore di una comunità (Dulgardar), il ministro (Larodin) e il comandante o generale dell'esercito (Rasdar).

I Signori: il capo di un clan (Evedotar).

I Nobili: include i membri della famiglia reale (Tordar, letteralmente "Capi pazienti", cioè coloro che aspettano di ereditare il trono) e il re (Gardar).

I visitatori che arrivano a Casa di Roccia ricevono il titolo più simile alla classe a cui appartengono nella loro nazione.

Molti PG nani inizieranno a giocare come Lavoratori, indipendentemente dal livello sociale della loro famiglia (ad eccezione del fatto che siano membri della famiglia reale, nel qual caso appartengono alla classe dei Nobili). Più avanti in questa sezione spiegheremo come migliorare la classe so-

ciale di un personaggio.

Tutte queste classi sociali, ad eccezione dei Lavoratori (la classe a cui appartiene la maggior parte dei nani) sono considerate classi da conquistare. Ciò include anche i capi delle famiglie e dei clan. Un nano "guadagna" queste posizioni tenendo un comportamento perfetto che lo renda degno di ricevere il titolo.

In pratica, in una campagna, le classi sociali hanno poco significato tra i nani. Un nano di classe inferiore dovrebbe normalmente rivolgersi a uno di classe superiore usando il titolo e il nome, o solamente il titolo. Pertanto, un nano di classe bassa dovrebbe rivolgersi a Thoric Mano rossa, ministro degli interni, come Larodin Thoric o solamente Larodin (se non volete memorizzare i titoli in linguaggio nanesco, usate Ministro Thoric o semplicemente Ministro). Per poterlo chiamare solamente Thoric, o Mano rossa, il nano dovrebbe appartenere a una classe sociale uguale o superiore, oppure essere un suo grande amico.

Struttura del governo

Il re nano

Casa di Roccia è governata da un re, il re nano (o Gardar). La regalità è un titolo che viene ereditato. Il re fa e interpreta le leggi di Casa di Roccia ed è il comandante supremo dell'esercito. Il re definisce le tasse da imporre ai sudditi e utilizza le entrate per pagare l'esercito e i lavori di costruzione e ristrutturazione delle strade e degli edifici pubblici, e tiene una parte per sé.

Il Senato

Dopo il re, la struttura politica con più poteri a Casa di Roccia è il Senato. Il Senato fu introdotto nel governo più di mille anni fa e i re nani non sono mai riusciti a eliminarlo.

Il Senato è costituito da un rappresentante per ogni famiglia composta da più di mille membri. In questo caso stiamo parlando di *famiglie estese*: generalmente alcuni nani Vecchi, i loro figli Anziani con i rispettivi consorti, i *loro* figli Adulti insie-

POLITICA E SOCIETÀ DEI NANI

me al marito o alla moglie dei figli, i loro bambini, i figli adottati, gli apprendisti che lavorano con qualche membro della famiglia eccetera, tutti sotto il controllo di uno o due nani che comandano la famiglia estesa.

In una nazione di nani costituita da clan in cui vivono più di *mezzo milione* di nani, ci sono generalmente 250 senatori.

Il compito dei senatori è quello di riunirsi (in ciò che viene chiamato il Grande Consiglio) per votare l'approvazione delle leggi introdotte dal re. Tutte le nuove leggi vengono discusse e votate. Se più dei due terzi del numero totale di senatori vota contro una legge, questa viene abrogata. In realtà, il governo non è strutturato in questo modo e i senatori non avrebbero il potere di decidere l'abrogazione di una legge. Tuttavia, il re accetta volentieri la decisione dei senatori per evitare di trovarsi in breve tempo nella posizione di un Lavoratore comandato da un altro re nano.

Il Senato è anche un efficace strumento di comunicazione. Se viene detto qualcosa di interessante a un senatore, la notizia si sparge per Casa di Roccia a una velocità strabiliante.

I senatori possono anche votare per l'introduzione di una legge prima che venga proposta dal re. Essi preparano una proposta di legge e continuano a revisionarla fino a quando non ottengono la maggioranza; a quel punto, presentano la proposta di legge al re. Per le ragioni esposte in precedenza, il re converte generalmente questa proposta in legge.

Nel Grande Consiglio, ogni senatore tende a votare in base all'opinione del capo del suo clan. In pratica, la politica a Casa di Roccia consiste nel persuadere i capi dei clan ad appoggiare una certa opinione. Nessuna legge impone ai senatori di votare secondo il desiderio del capo del suo clan, ma coloro che non lo fanno possono essere certi di dover fronteggiare l'ira del capo. Ciò sfocia spesso in dissidi all'interno del clan e può a volte portare all'elezione di un nuovo capo.

Segue ora una descrizione dell'influenza che ogni clan riesce a esercitare nelle decisioni del governo.

Struttura del clan dei nani

Avete già visto che ogni individuo a Casa di Roccia (solamente i nani) appartiene a uno dei sette clan principali. Ogni clan è composto da molte famiglie che riconoscono la supremazia di una certa famiglia; i capi di quella famiglia sono i capi del clan (Evedotar) e hanno molto potere nel governo di Casa di Roccia.

È già stata presentata la storia e la filosofia di questi clan (nel capitolo Creazione dei personaggi). Vediamo ora delle informazioni più concrete relative al potere dei clan nel governo.

Buhrodar

Interessi principali: filosofia e poteri dei chierici

Capi del clan: Lord Dorto e Lady Koris
Potere nel governo: controlla 33 senatori (13% del potere di voto del Senato)

Everast

Interessi principali: aristocrazia, comando professionale

Capi del clan: Re Everast (la regina è morta)
Potere nel governo: controlla 35 senatori (14% del potere di voto del Senato)

Hurwarf

Interessi principali: isolazionismo dal resto del mondo

Capi del clan: Lord Duric e Lady Bifia
Potere nel governo: controlla 25 senatori (10% del potere di voto del Senato)

Skarrad

Interessi principali: sviluppo tecnologico
Capi del clan: Lady Thrais (suo marito è morto)

Potere nel governo: controlla 23 senatori (9% del potere di voto del Senato)

Syrklist

Interessi principali: miniere e commercio
Capi del clan: Lord Dxalur e Lady Dia

Potere nel governo: controlla 51 senatori (20% del potere di voto del Senato)

Torkrest

Interessi principali: potere militare

Capi del clan: Lord Korin e Lady Bali
Potere nel governo: controlla 49 senatori (20% del potere di voto del Senato)

Wyrwarf

Interessi principali: protezione delle famiglie di contadini

Capi del clan: Lord Belfin e Lady Gilia
Potere nel governo: controlla 36 senatori (14% del potere di voto del Senato)

Relazioni tra clan

Come promemoria comodo e rapido, la tabella sottostante mostra il tipo di rapporto che intercorre tra i clan. Scegliete un clan in una colonna e un altro clan in una riga; nel punto in cui la riga e la colonna si incrociano c'è una lettera che descrive i rapporti tra i due clan. Per esempio, se scegliete la riga Torkrest e la colonna Wyrwarf, trovate la lettera P che, come indicato nella legenda sotto la tabella, indica rapporti pessimi.

	Buhrodar	Everast	Hurwarf	Skarrad	Syrklist	Torkrest	Wyrwarf
Buhrodar	-	D	N	P	N	B	N
Everast	D	-	P	B	B	D	N
Hurwarf	N	P	-	P	P	N	N
Skarrad	P	B	P	-	B	N	N
Syrklist	N	B	P	B	-	N	N
Torkrest	B	D	N	N	N	-	P
Wyrwarf	N	N	N	N	N	P	-

B = Buoni
D = Discreti
N = Neutrali
P = Pessimi

Alcuni metodi per introdurre la politica nelle vostre avventure con i nani vengono descritti nella sezione "Campagne a Casa di Roccia".

Altre organizzazioni dei nani: gilde, confraternite e associazioni segrete

I nani si riuniscono in associazioni per interesse reciproco; vengono ora presentate alcune delle associazioni che esistono a Casa di Roccia.

Le gilde

Le gilde dei nani non sono organizzazioni economiche create per migliorare le condizioni finanziarie dei loro membri, ma assomigliano di più a un club di hobbisti in cui si riuniscono molti nani che svolgono la stessa professione per bere una birra in compagnia, raccontarsi delle storie, scambiare opinioni e rilassarsi.

In ogni città ci sono alcune gilde dedicate alla stessa arte o al medesimo hobby e la competizione può essere feroce (a volte amichevolmente, altre volte no).

Le gilde hanno nomi lunghi e particolari, come "Il luogo del re alla fontana delle foglie d'oro", "La quaglia dalle piume argentate", "Il tagliapietre facilmente distratto" e "Le orme traditrici nei panifici notturni". Questi nomi decisamente strani evidenziano il senso dell'umorismo dei nani che è molto differente da quello delle altre razze.

La Spina

Questo nome è l'abbreviazione di "La spina nel fianco di quei maledetti elfi", un'associazione di nani che combatte gli elfi. Una volta alla settimana, o un paio di volte al mese, i membri dell'associazione assemblano un esiguo gruppo di avventurieri che si reca ad Alfheim attraversando un passo nascosto sulle montagne (il tunnel di Darokin) e una piccola striscia del territorio di Darokin. Una volta giunti ad Alfheim, preparano una serie di trappole intorno ai villaggi degli elfi.

Ovviamente, gli elfi di Alfheim conoscono le loro foreste meglio dei nani e a volte riescono a sorprendere i nani dell'associazione della Spina sul fatto. In questi casi, inizia una battaglia a inseguimento che dura alcuni giorni, finché i nani non rag-

giungono le montagne.

I nani non innescano trappole mortali e gli elfi non attaccano i nani per ucciderli; quindi, benché le ferite, anche gravi, sia comuni per entrambe le fazioni, la morte non lo è. Se per errore qualcuno muore, è possibile che la situazione degeneri e scoppi una guerra tra le due nazioni.

Benché gli elfi si siano lamentati più volte presso il re Everast, egli afferma di non sapere nulla dell'esistenza di questa associazione; qualcuno, tuttavia, sospetta che il re ne sia a conoscenza e approvi di nascosto.

Il Clericato

I chierici di casa di Roccia formano una specie di associazione e si incontrano a scadenze regolari per discutere sullo stato spirituale corrente della nazione, su come guidare e consigliare i nani in base alla volontà di Kagyar, e così via.

Circa il 50% dei nani chierici appartiene al clan di Buhrodar, mentre il 50% che rimane è equamente suddiviso tra gli altri clan.

Il Martello

Questa è un'associazione alquanto malvagia. Costituita principalmente da militari del clan Torkrest, l'obiettivo principale è quello di punire i Wyrwarf e le altre famiglie di contadini per essere entrati nel governo.

Di tanto in tanto, i nani di questa associazione si riuniscono in luoghi segreti indossando vestiti neri e maschere, e organizzano spedizioni punitive contro i contadini che hanno tenuto un comportamento troppo arrogante. Vengono puniti soprattutto i capi dei clan che sono senatori nel governo, bruciando le loro case e dipingendo scritte offensive sui muri delle loro fattorie.

A volte, durante queste incursioni, qualcuno muore; si tratta di contadini puniti con troppa violenza, oppure di membri dell'associazione colpiti dagli agricoltori che si aspettavano un loro attacco.

Il re Everast non approva il comportamento dei soci del Martello e cerca di fare il possibile per sciogliere questa confrater-

nita; tuttavia, è quasi impossibile impedire completamente queste incursioni.

I Disadattati

In ogni comunità civilizzata ci sono dei disadattati e, sebbene la quantità di nani disadattati sia minore di quella degli umani, anche Casa di Roccia non è immune. Alcuni nani rubano, altri amano restare nascosti e uscire improvvisamente allo scoperto per picchiare gli ignari passanti e altri ancora si divertono a uccidere in modo casuale. Benché il numero di questi disadattati sia decisamente basso, questo è un problema, soprattutto quando questi nani si riuniscono in bande e agiscono insieme.

Nella città di Dengar, sia Alta che Bassa, esiste una piccola comunità di criminali costituita da nani e, in Dengar Alta, anche da umani. Il loro obiettivo è quello di fare semplicemente ciò che desiderano, indipendentemente dalla pericolosità e dalla fattibilità dell'azione. Questa comunità assomiglia a una gilda di ladri e i continui furti e borseggi di questi criminali costituiscono una preoccupazione costante per il re e la sua corte.

Economia di Casa di Roccia

A differenza del governo che è strutturato secondo canoni simili a quelli umani, l'economia di Casa di Roccia è un po' strana.

La famiglia

Ogni famiglia di Casa di Roccia corrisponde, in termini umani, a una società. Il marito e la moglie a capo di una famiglia (Dotar) corrispondono ai soci della società e tutti gli altri membri della famiglia sono gli impiegati.

Ogni famiglia è unica nel modo in cui gestisce l'aspetto economico. In generale, i membri della famiglia producono qualcosa; i prodotti in eccesso (quelli non richiesti dalla famiglia) vengono venduti o barattati con altre famiglie. Il ricavato delle vendite viene gestito dai capi della famiglia che pagano i membri in base alla loro produttività.

Per esempio, supponiamo che in una fa-



miglia estesa ci siano venti lavoratori. La famiglia consiste di quattro ingegneri, quattro orefici, due muratori, quattro operai comuni (per esempio, addetti al reperimento delle pietre o allo scarico dei rifiuti), quattro fabbri, un ministro e un birraio.

Gli ingegneri ricevono una paga per i loro progetti (per il governo, per i datori di lavoro stranieri e per altre famiglie. Gli orefici ricevono l'oro dal capo famiglia e creano gioielli da vendere per un ulteriore profitto. I muratori svolgono i lavori commissionati dagli ingegneri, mentre gli operai comuni hanno un lavoro in città: portano le pietre richieste dai progetti degli ingegneri, aiutano e assistono gli ingegneri della famiglia, portano i rifiuti alla discarica, e così via. I fabbri ricevono materiale dal capo famiglia per creare delle armi. Il ministro svolge un lavoro da consigliere nel governo. Il birraio, infine, produce la birra per la famiglia e vende quella in eccesso.

Tutti questi lavoratori ricevono denaro dai loro datori di lavoro. L'intero ricavato viene gestito dal capo famiglia. Una parte viene riservata per il mantenimento della famiglia: acquisto di cibo, vestiti, materiali grezzi per i fabbri, gli orefici e i birrai, e così via. Un'altra parte del denaro, circa il 35%, serve per pagare le tasse. Il resto viene suddiviso tra i lavoratori, normalmente in proporzione ai profitti che hanno procurato alla famiglia. Naturalmente, un bravo orefice o fabbro può ricavare molti soldi e riceve quindi una paga maggiore di un

operaio comune.

Un'eccezione di questo sistema economico è costituita dall'esercito di Casa di Roccia. I nani militari ricevono uno stipendio netto fisso dal governo (ottenuto dalle tasse, ovviamente). Non devono condividere questo stipendio con la famiglia perché, una volta arruolati nell'esercito, non vivono più in casa e non costano più nulla alla famiglia (non hanno infatti bisogno di ricevere cibo e vestiti). Quando un nano diventa ufficiale, tuttavia, deve generalmente ritornare in famiglia e consegnare quindi l'intero stipendio al capo famiglia. Questi soldi, comunque, gli vengono restituiti completamente, a meno che la famiglia non sia particolarmente povera e richieda quindi un considerevole aiuto.

Personaggi giocanti e lavori

Se un personaggio partecipa a molte avventure con la sua famiglia, potrebbe trasformare questa passione in lavoro e guadagnare dei soldi. In questo caso, potete consentire al vostro personaggio di trarre dei benefici per il suo tempo di lavoro.

Per calcolare quanto guadagna un nano che svolge un lavoro fisso, dovete usare le regole relative alle abilità generali presentate in precedenza nel capitolo "Creazione dei personaggi".

Iniziate determinando il punteggio dell'abilità relativa al lavoro principale svolto dal nano. Se il nano ha più di un impiego

correlato a un'abilità, usate quello con il punteggio di abilità più alto. Applicate quindi il modificatore appropriato consultando la tabella seguente:

Povero e disprezzato	x 0,5
Lottatore	nessuna modifica
Benestante	x 2
Influente o Autorevole	x 4
Sovrano o Capo di un clan	x 6
Re della famiglia di Everast	x 10

Arrotondate i numeri decimali all'intero più vicino.

Il numero ottenuto rappresenta il reddito mensile lordo in monete d'oro. Sottraete metà di questa quantità, o un minimo di 5 mo, per mettere da parte il minimo indispensabile per il mantenimento e le tasse; il denaro che resta costituisce lo stipendio mensile netto del personaggio (ciò che gli resta in tasca alla fine del mese). Se la sottrazione genera zero o un numero negativo, cosa possibile nelle famiglie che appartengono a una classe sociale bassa, il personaggio è veramente povero. Considerate i numeri negativi come zero.

Come potete vedere, un lavoro fisso, soprattutto nelle classi sociali più alte, garantisce un buon reddito; tuttavia, l'avventura consente generalmente di ottenere profitti molto più alti.

Reddito dell'avventuriero

I nani avventurieri devono consegnare un terzo del loro ricavato (il denaro che guadagnano avventurandosi nei luoghi fuori da Casa di Roccia) al governo, come parte delle tasse della famiglia a cui appartengono. Naturalmente, quando un nano esce da Casa di Roccia, nessuno può tenere traccia dei suoi guadagni; tuttavia, l'evasione fiscale è poco diffusa tra i nani che tendono a inviare un terzo del loro reddito alla famiglia (soprattutto se appartiene a una classe sociale bassa).

Se un nano non paga le tasse e altri nani lo scoprono, è molto probabile che rivelino questa scorrettezza alla sua famiglia. In questo caso, il nano evasore viene diseredato ed escluso dalla famiglia.

Monete di Casa di Roccia

Le monete di Casa di Roccia sono coniate in oro, argento e rame e sono le seguenti:

Il Sole: una grande moneta d'oro che vale 10 mo. Su una faccia si può notare il sole che sorge su Punta Everast, mentre sull'altra faccia è inciso il profilo (presunto) del mitico Re Denwarf e la parola "Sole" scritta con rune nanesche.

Il Commerciante: una moneta d'oro di dimensione standard (valore 1 mo) normalmente utilizzata dai commercianti a Casa di Roccia. Se viene osservata attentamente, si può notare su una faccia un carro che trasporta della merce e, sull'altra faccia, il profilo di Re Everast XV, il re attualmente in carica, con la parola "Commerciante" incisa usando rune nanesche. Dato che questa moneta riporta sempre il profilo del re in carica, i collezionisti cercano di procurarsi una moneta per ogni re di Casa di Roccia.

La Luna: una grande moneta d'argento (valore 1 mo) che viene usata spesso dai commercianti. Una faccia mostra la luna che illumina il Castello di Karrak, mentre l'altra faccia riporta la scritta "Luna" in rune nanesche.

La Stella: una moneta d'argento di dimensione standard (valore 1 ma). Se viene osservata attentamente, si può notare su una faccia il profilo di un nano circondato da stelle e, sull'altra faccia, la parola "Stelle" incisa con rune nanesche.

La Pietra: una moneta di rame standard che vale 1 mr. Entrambe le facce riportano un masso con la parola "Pietra" incisa usando rune nanesche.

L'esercito di Casa di Roccia

Casa di Roccia ha una popolazione di circa mezzo milione di nani. Il 2% degli abitanti si è arruolato nell'esercito; in pratica, la nazione dispone di un esercito di 10.000 nani.

La maggior parte dei nani militari presidia i forti che proteggono i passi e le città di Casa di Roccia. Nei periodi di guerra, Casa di Roccia può disporre di un incredibile esercito difensivo. Tutti i nani sono addestrati nell'uso delle armi e ottengono delle armi e un'armatura prima di compiere 20

anni. In caso di invasione, quasi tutti i nani sono pronti a intervenire per difendere la nazione. In pratica, se una forza nemica cerca di invadere i territori di Casa di Roccia si trova di fronte il 95% della popolazione armata e pronta a combattere. Probabilmente, solo il 60% è veramente abile nell'uso delle armi, ma gli altri sono pronti a combattere fino alla morte per proteggere le loro famiglie e le loro città. Questa è senz'altro una prospettiva poco allettante per i nemici.

Tuttavia, ciò non significa che la forza offensiva sia altrettanto valida e potente. Se Casa di Roccia decide di attaccare qualche territorio nemico, invia solamente metà del suo esercito, sostenuto da squadre di nuove reclute, chiamate forza di spedizione dei nani.

Anche se non è disciplinata e addestrata come l'esercito ordinario, questa forza costituisce un gruppo formidabile. Le nuove reclute servono anche per presidiare i forti che difendono Casa di Roccia; di conseguenza, quando vengono effettuate incursioni in territori nemici, anche le guarnigioni partecipano alla forza di spedizione.

Le forze che restano a Casa di Roccia, costruite in base al Regolamento di guerra esposto nel Libro del Master del regolamento Companion, sono suddivise in unità, ognuna delle quali è costituito da compagnie. Se il vostro gioco prevede una campagna in cui i PG sono nani militari, ogni compagnia è suddivisa in squadre. Un'unità viene comandata da un generale (Rasdar) nano, o nano chierico, di livello compreso tra 8 e 12 e può includere un numero variabile di compagnie, fino a un massimo di otto. Una compagnia viene comandata da un capitano (Evedar) nano, o nano chierico, di livello 4-8 e può comprendere 250 nani. Una squadra, infine, è comandata da un sergente (Dar) nano, o nano chierico, di livello 3 o 4 ed è costituita da 25 nani. In caso di invasione nemica, quando tutti combattono, la compagnia militare tipica viene comandata da un nano, o nano chierico, di secondo livello che dispone del grado di sergente (Dar).

I generali nani hanno una media di +3 nelle modifiche per In, Sg e Ca e punti ferita standard per il loro livello (inclusa una

media di +2 per livello per le modifiche alla Costituzione); il 2% delle loro forze è a livello del titolo.

I capitani nani hanno una media di +2 nelle modifiche per In, Sg e Ca e punti ferita standard per il loro livello (inclusa una media di +1 per livello per le modifiche alla Costituzione); lo 0% delle loro forze è a livello del titolo. I sergenti nani hanno una media di +1 nelle modifiche per In, Sg e Ca e punti ferita standard per il loro livello; lo 0% delle loro forze è a livello del titolo.

Il livello medio di un ufficiale è 4 e il livello medio delle truppe è 1, se non ci sono state guerre recenti (a parte gli scontri occasionali con gli umanoidi), che forniscono alle forze un fattore di esperienza di 14.

Le truppe di nani sono ben addestrate; l'addestramento avviene per 20 settimane all'anno con i loro capi e il servizio dura 12 mesi.

L'equipaggiamento dei nani è Buono. I nani ricevono un Fattore di Truppa Speciale di 15.

Circa il 20% delle truppe dei nani si serve di balestre con una gittata di oltre 30 metri.

Il risultato di tutto questo è che l'esercito dei nani è molto forte. In termini di *Regolamento di guerra*, le statistiche sarebbero:

Guarnigione del Castello di Karrak, sul Passo Sardal

MV 4, VB 132

Personale: 1.000 (4 compagnie comandate da un generale e 4 capitani).

Classe delle Truppe: Eccellente

Guarnigione del Forte di Denwarf, sulla Strada di Styrdal

MV 4, VB 132

Personale: 1.000 (4 compagnie comandate da un generale e 4 capitani).

Classe delle Truppe: Eccellente

Guarnigione del Forte di Evekarr, sul Passo di Evekarr

MV 4, VB 121

Personale: 250 (una compagnia comandata da un capitano).

Classe delle Truppe: Eccellente

Guarnigione di Dengar, a Dengar

MV 4, VB 132

POLITICA E SOCIETÀ DEI NANI

Personale: 1.000 (4 compagnie comandate da un generale e 4 capitani; due in Dengar Alta e due in Dengar Bassa).

Classe delle Truppe: Eccellente

Guarnigione di Evemur, a Evemur

MV 4, VB 121

Personale: 250 (una compagnia comandata da un capitano).

Classe delle Truppe: Eccellente

Guarnigione di Stahl, a Stahl

MV 4, VB 132

Personale: 500 (due compagnie comandate da un generale e due capitani).

Classe delle Truppe: Eccellente

Guarnigione di Pietra Verde, a Pietra Verde

MV 4, VB 121

Personale: 250 (una compagnia comandata da un capitano).

Classe delle Truppe: Eccellente

Guarnigione di Smaggeft, a Smaggeft

MV 4, VB 121

Personale: 250 (una compagnia comandata da un capitano).

Classe delle Truppe: Eccellente

Guarnigione di Kurdal, a Kurdal

MV 4, VB 121

Personale: 250 (una compagnia comandata da un capitano).

Classe delle Truppe: Eccellente

Squadra di villaggio, nei villaggi con una popolazione di 1.000 o più

MV 4, VB 116

Personale: 25 (una squadra comandata da un sergente. A Casa di Roccia ci sono circa 20 villaggi di questo tipo).

Classe delle Truppe: Buona

Forza di spedizione dei nani (non fa parte dell'esercito fisso, ma viene usata solo per le guerre fuori da Casa di Roccia)

MV 4, VB 98

Personale: 1.242 (quattro compagnie comandate da un generale e quattro capitani; personale addizionale suddiviso come riserve tra le compagnie).

Classe delle Truppe: Buona

Compagnia militare in tempo di guerra (non fa parte dell'esercito fisso; serve solo per la difesa in caso di invasioni)

MV 4, VB 36

Personale: 250 (una compagnia comandata da un sergente; ci sono circa 900 compagnie di questo tipo, in vari luoghi di Casa di Roccia, pronte a fronteggiare possibili invasioni).

Classe delle Truppe: Scarsa

Altre attività militari

Un'ultima nota sull'esercito: oltre a proteggere i confini di Casa di Roccia e inviare occasionalmente forze di spedizione in periodi di guerra, l'esercito dei nani svolge anche le funzioni della polizia, per proteggere gli abitanti dai criminali.

Legge e condanne

Crimini

Quando un nano è sospettato di aver commesso un crimine, viene avvisato il capo della sua famiglia. Se il nano è il capo della famiglia, la segnalazione viene fatta al capo del clan. Se il malfattore è il capo del clan, la situazione viene gestita dal re. Se il colpevole è il re, tutto passa sotto silenzio.

Non ci sono delle leggi che identificano esattamente un crimine e che specificano le azioni che non possono essere fatte dai nani. In generale, ciò che viene considerato un crimine dagli umani, inclusi i furti, gli omicidi, i rapimenti e la distruzione di proprietà private, viene considerato un crimine anche dai nani.

Processi

Quando un nano è sospettato di un crimine, viene processato. Se il crimine è stato commesso contro un altro nano della stessa famiglia, il sospettato viene processato dai capi della famiglia. Se chi ha subito il crimine fa parte di un'altra famiglia dello stesso clan, il processo viene gestito dai capi del clan. Infine, se la vittima appartiene a un altro clan, il processo viene tenuto dal Ministro della Giustizia o da un nano incaricato da tale ministro. Il nano che

presiede il processo è l'unico responsabile delle decisioni da prendere; non esiste una giuria.

Il nano sospettato si difende da solo contro le accuse mosse dalla vittima. Il nano che presiede il processo interroga i testimoni e prende quindi una decisione.

Condanne

Per i reati minori, quali danni inflitti a un nano involontariamente o in seguito a una provocazione (ma senza usare le armi), il nano, se dichiarato colpevole, viene condannato a un periodo di inattività forzata di alcune settimane. Se la famiglia è talmente povera da non poter permettere che un membro non lavori, non c'è pietà: questo è un altro motivo per non commettere dei crimini, perché anche la famiglia ne subisce le conseguenze.

Per reati maggiori, quali danni inflitti volontariamente a un oggetto o a una persona usando le armi (quando la vittima ne è sprovvista), falsa testimonianza o furto, il nano, se ritenuto colpevole, può andare incontro ad alcune sentenze differenti. Può essere esiliato per un certo periodo da Casa di Roccia, diseredato dalla famiglia e dal clan (una punizione molto severa per i nani che sono normalmente molto attaccati alla famiglia), diseredato dalla famiglia e dal clan ed esiliato per sempre da Casa di Roccia (una punizione ancora peggiore), oppure imprigionato per alcuni anni nella colonia penale di Kurdal e costretto a coltivare la terra (umiliazione tremenda per un nano).

Per i crimini capitali, in modo particolare l'omicidio volontario, il nano, se dichiarato colpevole, può incorrere in tre punizioni: essere diseredato dalla famiglia e dal clan ed essere esiliato per sempre da Casa di Roccia, essere condannato all'ergastolo nella colonia penale di Kurdal, o essere condannato a morte. Le sentenze emesse per i crimini capitali devono essere approvate dal re.

Il calendario di Casa di Roccia

Di seguito è riportato il calendario di Casa di Roccia. Derivato da quello degli

umani, usa gli stessi nomi per i giorni, ma i nomi dei mesi sono quelli che vengono usati tradizionalmente dai nani. Ogni nome di un mese ha un significato: per esempio, Hralin, il primo mese di primavera a Casa di Roccia, significa "Mese verde", cioè il mese in cui le piante iniziano a crescere dopo la rigidità dell'inverno.

Date importanti

Sul calendario, le date seguenti ricoprono un'importanza particolare per i nani di Casa di Roccia.

1 Hralin (Thaumont): questo è il capodanno dei nani e viene celebrato con banchetti, danze e con una mostra all'aperto in cui vengono presentati tutti i prodotti creati dai nani nel corso del rigido inverno appena trascorso.

15 Hralin (Thaumont): per tradizione, questo è il giorno in cui partono le prime carovane dei nani (vagoni trainati da buoi e

asini) che lasciano Casa di Roccia per recarsi nei territori umani.

7 Hwyrlyn (Flaurmont): fidanzamenti. Questa è la data tradizionale per fidanzarsi e iniziare i preparativi per i matrimoni. In tutti i luoghi di Casa di Roccia, i nani che sono diventati adulti iniziano a cercare una consorte per sposarsi. Gli umani che visitano Casa di Roccia devono essere consapevoli del fatto che i nani sono molto irascibili e scontenti in questo periodo che dura due settimane. La ricerca di una consorte per il matrimonio non è comunque limitata a queste due settimane. Tuttavia, poiché questa è la data tradizionale, la maggior parte dei matrimoni viene decisa in questo periodo.

21 Styrlin (Yarthmont): questa è la data di ciò che viene chiamato Foro dei Chierici, una riunione di tutti i nani chierici di Casa di Roccia che si incontrano a Dengar Bassa per sette giorni al fine di discutere lo stato e la pratica della filosofia clericale tra i nani. Il 21 di ogni mese ha luogo una

riunione di nani chierici meno vasta, che avviene in ciascuna comunità.

7 Bahrlin (Klarmont): matrimoni. Come gli umani hanno una data specifica per celebrare i matrimoni, così i nani celebrano la maggior parte dei matrimoni nel mese di Nahrlin. Questo è un mese di grandi celebrazioni nelle comunità di Casa di Roccia.

16 Buhrlin (Felmont): in questa data ricorre l'anniversario della leggendaria battaglia del Passo di Sardal. Questo giorno è celebrato con giochi e dimostrazioni militari.

3 Barrlin (Ambyrmont): questo è il Giorno della Mostra, una sorta di fiera che ha luogo ogni anno a Dengar. Vengono allestite diverse sale per la vendita e lo scambio di prodotti, e soprattutto per la dimostrazione di nuove tecniche nell'artigianato e nell'ingegneria. In questo periodo, umani di tutto il continente si riversano a Casa di Roccia per partecipare alla bellissima fiera e imparare nuove tecnologie dai nani.

Legenda ● Nuova luna ● Quarto di luna calante ● Quarto di luna crescente ● Mezza luna ○ Tre quarti di luna calante ○ Tre quarti di luna crescente ○ Luna piena ☆ Meteora: una cometa che attraversa il cielo (20% di probabilità) in una direzione utile per chi cerca una destinazione sconosciuta. ● Eclisse: il sole sparisce dietro la luna per 1d6 turni (15% di probabilità). ★ Nuova stella: una nuova stella di un colore qualsiasi brilla per una notte (5% di probabilità) o in modo permanente (3% di probabilità). ☆ Stella scomparsa: una stella conosciuta sparisce da una costellazione nota (10% di probabilità). ☆ Cataclisma stellare: attività celesti inusuali fanno cambiare colore al cielo per un giorno o lo fanno brillare per una notte, causando paura e disordini tra le popolazioni (3% di probabilità). Nessuna magia ha effetto in questo giorno.	NUWMONT								VATERMONT								THAUMONT													
	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●
	Gromdain	2	★	☆	9		16		23		Gromdain	2	★	☆	9		16		23		Gromdain	2			9		16		23	
	Tserdain	3			10		17		24	●	Tserdain	3			10	★	17		24		Tserdain	3			10	17	24			
	Moldain	4			11		18		25		Moldain	4	★		11		18	☆	25		Moldain	4			11	18	25	★	●	
	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	○
	Loshdain	6			13		20		27		Loshdain	6			13		20	☆	27		Loshdain	6			13		20	27		
	Soladain	7	☆		14	☆	21		28		Soladain	7			14	★	21	★	28		Soladain	7			14	☆	21	28		
	FLAURMONT								YARTHMONT								KLARMONT													
	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●
	Gromdain	2			9		16		23		Gromdain	2			9		16		23		Gromdain	2			9		16	★	23	
	Tserdain	3	★		10		17		24		Tserdain	3			10	★	17		24		Tserdain	3			10	17	24			
	Moldain	4			11		18		25	☆	Moldain	4			11		18		25		Moldain	4			11		18	25		
	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
	Loshdain	6			13		20		27	☆	Loshdain	6			13		20		27	☆	Loshdain	6			13		20	27		
	Soladain	7			14		21		28		Soladain	7			14	☆	21		28		Soladain	7			14	21	28			
	FELMONT								FYRMONT								AMBYRMONT													
	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●
	Gromdain	2			9		16		23		Gromdain	2			9		16		23		Gromdain	2			9		16	23		
	Tserdain	3			10		17		24	☆	Tserdain	3			10	★	17		24		Tserdain	3			10	17	24			
	Moldain	4			11		18		25	☆	Moldain	4			11		18		25		Moldain	4			11		18	25		
	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
	Loshdain	6			13		20		27	☆	Loshdain	6			13		20		27	☆	Loshdain	6			13		20	27	☆	
	Soladain	7			14	★	21		28	☆	Soladain	7			14	★	21		28		Soladain	7			14	21	28			
	SVIFTMONT								EIRMONT								KALDMONT													
	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●	Lunadain	1	●	☆	8	●	15	○	22	●
	Gromdain	2			9		16		23		Gromdain	2			9		16		23		Gromdain	2			9		16	23		
	Tserdain	3			10		17		24	●	Tserdain	3			10	17	24				Tserdain	3			10	17	24	☆	☆	
	Moldain	4			11		18		25		Moldain	4			11		18		25		Moldain	4			11		18	25	☆	
	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●	Nytdain	5	●	★	12	○	19	○	26	●	Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
	Loshdain	6	★	☆	13		20		27		Loshdain	6	★	☆	13		20		27		Loshdain	6			13		20	27	☆	
	Soladain	7	★		14	☆	21		28		Soladain	7			14	☆	21		28		Soladain	7			14	21	28	●	●	

POLITICA E SOCIETÀ DEI NANI

15 Jhyrlin (Eirmont): i nani commercianti cercano di tornare a Casa di Roccia per questo giorno, chiamato Giorno della Carovana. Si tratta di una celebrazione in onore di tutti i commercianti della nazione; tranquilla e piacevole, è un ringraziamento per il contributo dei nani al commercio e all'artigianato ed è caratterizzata da grandi banchetti e spettacoli interessanti.

1 Kuldlin (Kaldmont): questa data rappresenta la scadenza per il pagamento delle tasse. Se un nano non paga entro questo giorno, è soggetto a una forte multa e deve pagare entro il primo giorno di Hralin. Se manca anche questa seconda scadenza, viene processato come evasore fiscale (si tratta di un reato maggiore). Naturalmente, questa non è una data che viene ricordata con piacere, anche perché segna l'inizio dell'inverno. Il forte sul Passo di Evekarr viene abbandonato questo giorno e la sua guarnigione viene trasferita nella tetra Kurdal per tutto l'inverno.

Linguaggio dei nani

Il linguaggio dei nani suona, alle orecchie degli umani e ancora di più a quelle degli elfi, come una lingua dura e gutturale. Non è comunque difficile da imparare e la maggior parte dei commercianti umani che si reca a Casa di Roccia riesce a masticare un po' di nanesco.

Tuttavia, è praticamente impossibile imparare la lingua come un nativo; benché sia facile imparare il nanesco per capire e farsi capire, questa lingua offre migliaia di aggettivi descrittivi differenti per i colori, gli effetti artistici e così via. Ci sono decine di parole per identificare il colore blu, ognuna delle quali descrive una sottile differenza nelle tonalità.

Ci sono almeno 16 parole per "levigato", ognuna delle quali descrive un livello di levigatezza; lo stesso vale per tutte le altre parole. In pratica, questa è una delle lingue più descrittive del mondo per la precisione e l'accuratezza nel definire qualsiasi tipo di oggetto fisico (manufatti, metalli, gioielli e così via). Molte parole sono entrate a far parte del vocabolario tecnico degli umani.

Segue un breve glossario di parole

nanescche, quelle che i personaggi giocanti hanno più probabilità di incontrare, soprattutto nei nomi delle città, dei luoghi e delle famiglie. Naturalmente, questa lista include solo i termini descrittivi più generali, altrimenti l'intero libro sarebbe un dizionario di nanesco e niente altro.

Ats:	(sost.) ascia
Bahr:	(sost.) sole
Bal:	(sost. o agg.) abbronzatura
Barr:	(sost. o agg.) giallo o biondo
Belf:	(agg.) rumoroso
Bif:	(agg.) agile
Blys:	(sost.) sangue o (sost. o agg.) rosso
Bof:	(agg.) solido, robusto
Bol:	(sost.) cratere, buco
Bomb:	(agg.) immenso, grasso
Buhr:	(sost.) fuoco
Buhrad:	(sost. o agg.) oro
Dal:	(sost.) valle
Dar:	(sost.) sergente
Den:	(sost.) pietra, roccia
Dor:	(agg.) impressionante
Dorf:	(agg.) lento
Dotar:	(sost.) genitore o capofamiglia
Dul:	(agg.) basso, profondo
Dulgardar:	(sost.) governatore, sindaco
Dur:	(agg.) basso, profondo (variante)
Dwal:	(sost.) collina
Dwarf:	(sost.) nano
Eft:	(sost.) cima, vetta di montagna
Est:	(sost.) occhio
Eve:	(agg.) alto
Evedar:	(sost.) capitano
Evedotar:	(sost.) capo clan
Far:	(sost.) Malvivente
Fil:	(sost.) crepuscolo
Fotar:	(sost.) padre
Ful:	(sost.) ovest, (agg.) occidentale
Gar:	(sost.) casa
Gardar:	(sost.) re
Garr:	(agg.) sicuro
Gil:	(sost.) casa
Glo:	(agg.) grande
Gon:	(agg.) più grande
Gor:	(agg.) immenso
Ghyr:	(agg.) solido, spesso, sonoro, rumoroso

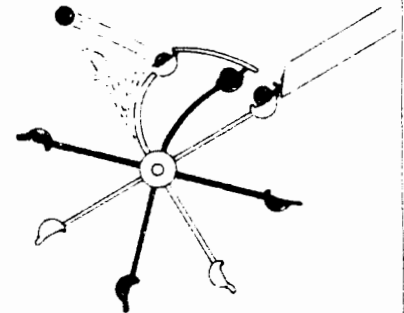
Hra:	(sost. o agg.) verde
Hrak:	(sost.) catena
Hraken:	(sost.) prigioniero
Hrap:	(sost.) rana
Hrodar:	(sost.) giochi, competizione
Hrokar:	(agg.) pericoloso, instabile, traditore
Hruk:	(sost. o agg.) granito
Hrum:	(sost.) pendio
Hur:	(sost.) cava
Hurgon:	(sost.) caverna
Hwyr:	(sost.) soffietto, vento
Jhyr:	(sost. o agg.) arancione
Kagyar:	(nome proprio) Immortale patrono dei nani
Karats:	(sost.) grande ascia o ascia da battaglia
Karodar:	(sost.) battaglia, guerra
Karr:	(sost.) morte o (nome proprio) nome alternativo per l'Immortale chiamato Thanatos
Ker:	(sost.) dente (il plurale fa kres)
Klint:	(agg.) luccicante, splendente
Klist:	(agg.) lampeggiante, ghiacciato, scintillante
Kon:	(sost.) alba
Kor:	(sost. o agg.) grigio
Kres:	(sost.) denti
Krey:	(sost.) Senatore
Kroten:	(agg.) consumato
Kuld:	(sost.) nord oppure (agg.) settentrionale
Kur:	(sost. o agg.) nero
Larodar:	(agg.) vagante, instabile, mobile
Larodin:	(sost.) ministro
Lhyn:	(agg.) diritto, piatto, lineare
Lhyr:	(agg.) levigato (termine più generale)
Mak:	(agg.) rotto, rovinato
Motar:	(sost.) madre
Mor:	(sost.) stagno
Mur:	(sost.) lago
Na:	(agg.) tagliente
Nar:	(sost.) taglio, incisione, ferita
No:	(agg.) intelligente (nel senso di mente acuta)
Nor:	(agg.) tagliato (danneggiato)
Norden:	(agg.) spezzato
Or:	(sost.) ghiaia
Puhn:	(sost.) martello
Pyr:	(sost. o agg.) porpora
Rad:	(sost. o agg.) ferro

Radas:	(sost. o agg.) marmo
Rak:	(sost.) cittadella, castello, roccaforte
Rasdar:	(sost.) generale
Rast:	(sost.) montagna
Rutar:	(sost.) mano
Sann:	(sost.) est oppure (agg.) orientale
Sar:	(sost.) sud oppure (agg.) meridionale
Sarkrey:	(sost.) ambasciatore
Shyld:	(sost.) scudo (parola presa dal linguaggio umano, a volte pronunciata nello stesso modo degli umani)
Skyr:	(sost.) forgia, fabbro
Smag:	(sost.) fumo o (agg.) fumoso
Stahl:	(sost. o agg.) blu (tonalità specifica)
Styr:	(sost. o agg.) blu (tonalità specifica)
Syhar:	(sost.) luna
Syr:	(sost. o agg.) argento (riferito al metallo), argento o bianco (riferito ai colori)
Syth:	(agg.) calmo
Tar:	(sost.) barba
Thor:	(agg.) variante colloquiale di Tor
Thra:	(agg.) levigato come il vetro (può anche significare personalità piatta)
Thro:	(agg.) liscio come l'olio (può anche significare personalità connivente)
Tor:	(agg.) forte, duro, duraturo, indurito
Tordar:	(sost.) uomo nobile
Toren:	(sost.) lavoratore
Torrad:	(sost.) acciaio (letteralmente ferro duro)
Warf:	(prep.) da, o (agg.) nato da, fatto di
Whar:	(agg.) spietato
Wyr:	(agg.) vuoto, affamato, concavo

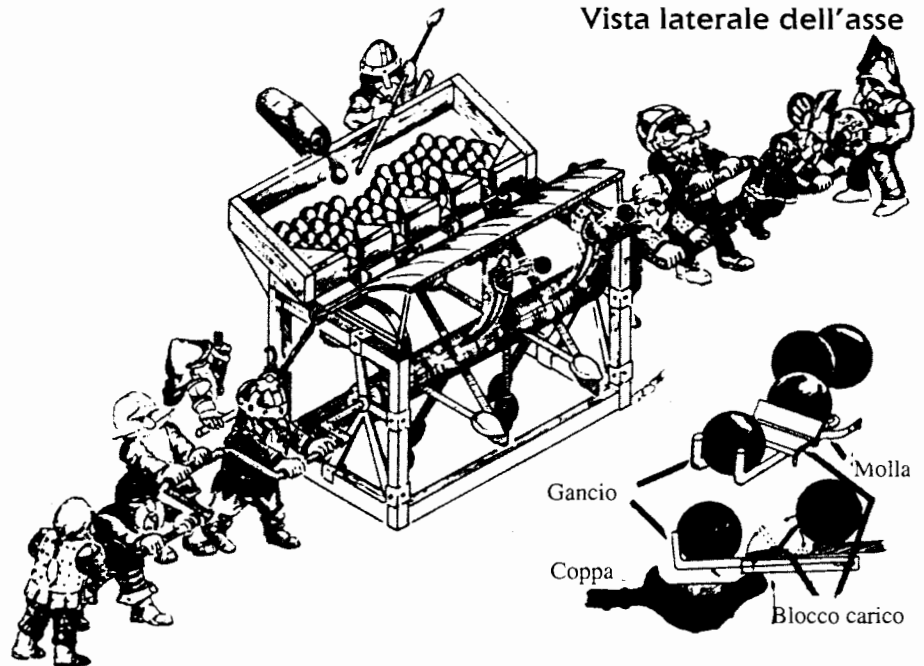
Catapulta meccanica leggera dei nani

Costo 500 mo, Carico immobile, CA 2, PF 20, Equipaggio completo 12, Gittata 24/48/72, Ferite 2d4, Frequenza di tiro 6 per 1, VB +6, Costo muniz./Sett. 5.000 mo.

Quest'arma si trova solamente nelle fortezze dei nani. Il sistema a perno consente alla macchina di ruotare di 360 gradi. Si tratta di una serie di catapulte molto leggere a caricamento automatico che spara sei palle di pietra da 5 chili per round. La gittata viene determinata inclinando il braccio di metallo della catapulta che viene girata facendo ruotare l'asse. Due nani agiscono sull'asse per portare la catapulta nella posizione appropriata, mentre gli altri inseriscono le munizioni e regolano la gittata.

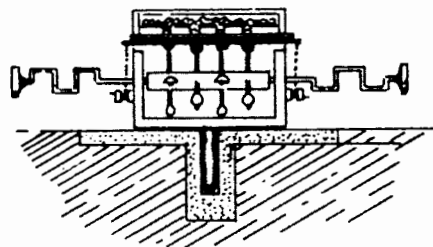


Vista laterale dell'asse



Dettagli di caricamento

I ganci vengono spinti a lato della coppa del braccio e la coppa spinge in alto il blocco per ricevere la palla successiva.



Dettagli del perno

Il braccio del perno è fissato nella pietra della fortificazione. La catapulta può essere girata di 60 gradi per round dai sei nani che fanno ruotare l'asse.

Pronuncia

Se non viene indicato diversamente, le lettere vengono pronunciate più o meno come nella lingua italiana. Ci sono tuttavia alcune eccezioni che vengono presentate di seguito.

Vocali

- a: pronunciata leggermente aspirata, come l'esclamazione di soddisfazione "ah" (la lettera "h" ha un suono gutturale).
- e: un suono aperto, come in "sette" e non come in "denti".
- i: un suono molto corto, appena pronunciato.
- o: un suono chiuso, come "molto" e non come "porta".
- u: un suono lungo, come se ci fossero due u; ad esempio, la parola "Rutar" deve essere pronunciata come "Ruutar".
- y: una i lunga, come se ci fossero due i (ad esempio, "Wyr" si pronuncia "Wiir".

Dittonghi e combinazioni di lettere

- dw: deve essere pronunciato come "dv" o "df". Per esempio, la parola "dwarf" si pronuncia come "dvarf" o "dfarf".
- jh: un suono come la "s" nella parola inglese "pleasure".
- rr: un suono simile alla "d" per ogni lettera r, come nella pronuncia spagnola.
- sh: deve essere pronunciato come "sc" nelle parole "sciarpa" o "scirocco".
- th: deve essere pronunciato come il "th" inglese, come nelle parole "thank" o "thin". Una specie di f ma con la lingua tra i denti.
- ts: una via di mezzo tra "ts" e "dz".

Avanzamento dei personaggi a Casa di Roccia

Prima di parlare della geografia e delle comunità di Casa di Roccia, esamineremo i personaggi giocanti e vedremo come possono diventare nani importanti e influenti in questa nazione.

Nella vostra campagna, è probabile che uno o più nani vogliano migliorare il loro stato sociale e quello del clan di appartenenza, ottenendo una maggiore influenza nel governo di Casa di Roccia.

Tutti i personaggi nani, ad eccezione di quelli che appartengono alla famiglia del Re Everast, iniziano come *lavoratori* (o *toren*). È perfettamente normale che un personaggio nano rimanga lavoratore per la maggior parte della sua carriera di avventuriero, ma potrebbe eventualmente desiderare di diventare più potente e di avere più influenza nel governo.

I *capi* (*dotar*, o capofamiglia, e *evedar*, o capitani) costituiscono il primo gradino dopo i lavoratori. Per essere un *dotar*, un personaggio deve essere adulto (50+) ed ereditare il comando dalla sua famiglia o dai suoi genitori. Normalmente il personaggio deve sposarsi e fare o adottare dei figli.

Ciò può essere fatto nel corso normale di una campagna, se il DM lo desidera. Se si rivela interessante per la campagna, si può fare in modo che i genitori del personaggio muoiano, o decidano di lasciare la responsabilità del comando al figlio (il personaggio in questione). Tuttavia, per rendere il gioco interessante e impedire che il personaggio a capo della famiglia possa gestire la campagna, fate in modo che prima di ogni spedizione militare o di ogni avventura, il personaggio debba partecipare al Grande Consiglio per discutere i termini della cosa e ottenere il permesso.

Per diventare capitano militare, il personaggio dovrebbe aver giocato come nano arruolato nell'esercito per alcuni livelli, dimostrandosi coraggioso e capace di comandare e di assumersi le proprie responsabilità. Nel corso della campagna, può essere promosso al grado di sergente. Dopo essersi dimostrato valoroso, può raggiungere la promozione a capitano.

In entrambi i casi, un personaggio non dovrebbe raggiungere la posizione di capo prima di essere arrivato almeno al sesto livello di esperienza, sia per i nani che per i nani chierici.

Il gradino successivo è quello di *ufficiale* e ci sono diversi modi per diventarlo. Se il personaggio diventa capo di una famiglia che conta almeno mille membri, riceve automaticamente la carica di senatore (ricordate che deve aver raggiunto almeno il sesto livello di esperienza). Se la famiglia è meno numerosa, il personaggio deve dimo-

strare di essere adatto per una tale carica e ricevere una nomina. Un nano esperto nelle relazioni con gli umani e nell'apprendimento delle lingue potrebbe facilmente diventare ambasciatore per qualche terra straniera. Chi si è dimostrato capace di comandare potrebbe aspirare alla carica di governatore o sindaco di qualche comunità di Casa di Roccia. Un personaggio che si è dimostrato particolarmente abile nel consigliare il re su qualche operazione importante (come commercio, attività di politica estera, eccetera), potrebbe ricevere una nomina ministeriale. Un nano che è rimasto a lungo nell'esercito potrebbe diventare generale.

Nella maggior parte dei casi, il nano dovrebbe essere almeno all'ottavo livello, o al decimo se vuole diventare generale.

In alternativa, un nano che raggiunge il dodicesimo livello, potrebbe chiedere al re il permesso di fondare una nuova colonia o comunità a Casa di Roccia (o in qualche altro luogo). Tuttavia, il re concederà questo permesso solamente ai nani molto conosciuti che hanno un'ottima reputazione. Del resto chi mai conferirebbe una carica così importante a uno sconosciuto? Ciò significa che per assumere il comando di un nuovo clan o comunità, il nano deve giocare per un certo periodo di tempo nell'ambientazione delle famiglie, dei clan e del governo di Casa di Roccia. Tuttavia, può anche essere positivo diventare un avventuriero famoso.

Al dodicesimo livello, inoltre, un nano può prendere in considerazione l'ipotesi di diventare *capo di un clan* (*evedotar*), soprattutto se è il figlio del capo clan corrente o se il clan sta attraversando un periodo di crisi e il personaggio gode di buona reputazione tra i nani.

Ci sono solo due modi per diventare un *nobile* (*tordar*): essere nato in una famiglia nobile o sposare un nano che appartiene a una famiglia nobile. Se il giocatore ha ottenuto delle origini nobili durante la creazione del personaggio, non deve preoccuparsi ulteriormente. In caso contrario, il personaggio può cercare di corteggiare qualche giovane nobile e riuscire a combinare il matrimonio. Questo, comunque, deve essere ottenuto dal giocatore nel corso della campagna.

In questa sezione esamineremo alcune attività svolte solamente dai nani e da nessun altro e altre in cui i nani si distinguono per la loro supremazia.

Professioni dei nani

Presumendo che stiate usando regole espresse nella sezione Abilità generali del capitolo Creazione dei personaggi, potreste chiedervi qual è il significato di questi tiri sulle abilità nella società dei nani. Un risultato uguale a 12 è buono? E se si ottiene un 15? Un 9 è un risultato tremendo?

Quando tirare

In generale, un personaggio nano dovrebbe tirare sulle sue abilità specifiche solamente in circostanze straordinarie e per obiettivi particolarmente ambiziosi.

In situazioni normali, un nano non ha la necessità di tirare sulle abilità per guadagnarsi da vivere. Le condizioni in cui si deve tirare sulle abilità sono descritte nel capitolo "Politica e società dei nani". Quando il vostro personaggio crea degli oggetti normali, deve solo dedicare il tempo necessario per l'operazione e non necessita di abilità speciali. Nel caso in cui il nano voglia creare degli oggetti in un periodo di tempo molto breve (ad esempio una serie di armi), il DM può tirare su un'abilità specifica del PG per ciascun oggetto; se il tiro fallisce, fallirà anche la costruzione dell'oggetto che si romperà in un momento scelto dal DM. Per contro, se il nano impiega più tempo del necessario per creare un oggetto (perché vuole garantire un'ottima qualità dello stesso), il DM dovrebbe fornirgli dei bonus per la durata e l'efficacia.

Quando il nano utilizza le sue abilità per svolgere un'operazione inusuale, molto importante per la storia o molto difficile, dovrebbe essere lui a tirare sull'abilità, dopo che il DM ha determinato i modificatori positivi o negativi appropriati. Per esempio, il nano potrebbe cercare di progettare una trappola in una situazione in cui il tempo scarseggia o mancano determinati materiali. In questo caso, dovrà tirare su una sua abilità per vedere se l'operazione ha successo.

Se volete che il giocatore non sia a conoscenza del risultato del suo tentativo, potete chiedergli di chiudere gli occhi mentre tira o di tirare il dado tra le vostre mani. Se il PG ottiene un risultato particolarmente positivo o negativo, deve sapere immediatamente se l'operazione ha avuto successo o è fallita. Se il tiro produce un risultato normale, ad esempio 4, il PG non può essere sicuro di ciò che accadrà quando verrà attivata la trappola. Infatti, i dispositivi meccanici costruiti dagli ingegneri possono funzionare perfettamente durante la prova e fallire successivamente (un altro esito possibile di un tiro su un'abilità fallito).

Livelli dei tiri sulle abilità

Esaminiamo ora il significato dei diversi livelli di tiri sulle abilità.

Un tiro sull'abilità compreso tra **3 e 5** indica una conoscenza di base dell'abilità. Per esempio, qualcuno con questo livello di oreficeria dispone dei fondamenti di questa abilità ed è capace di creare semplici gioielli; inoltre, è in grado di riconoscere metalli pregiati e ben lavorati. Tuttavia, in situazioni particolari (ad esempio se deve lavorare con metalli magici per creare un anello incantato), il PG deve tirare sulla sua abilità e probabilmente il tiro non avrà successo.

Un tiro sull'abilità compreso tra **6 e 8** indica una conoscenza più approfondita dell'abilità, ma impedisce al personaggio di oltrepassare il livello di apprendista. Ad esempio, qualcuno con questo livello di arte del legno è in grado di valutare il legno, intagliarlo, creare semplici sculture ed effettuare i trattamenti necessari per la preparazione del legno. Se ha tempo a sufficienza, può creare manufatti più dettagliati e professionali, nonché aprire un negozio di artigianato. Se la fretta è una necessità, dovrà tirare sulla sua abilità con buone probabilità di fallire.

Un tiro sull'abilità compreso tra **9 e 12** indica una conoscenza approfondita e piena dell'abilità, ma impedisce al personaggio di ottenere una padronanza completa; il livello più alto raggiungibile è quello di artigiano qualificato (compreso tra apprendista e maestro). Per esempio, qualcuno che dispone di questo livello di ingegneria è

capace di eseguire progetti completi per un bellissimo edificio solido, oppure per delle mura, per una diga o per una strada, e successivamente supervisionare la costruzione. Può anche aprire uno studio per la sua professione e addestrare dei dipendenti apprendisti. Davanti a un lavoro complesso, come una serie di tunnel segreti sotterranei che non devono indebolire la struttura dell'edificio o la costruzione di un muro in fondo al mare, deve tirare sulla sua abilità con poche probabilità di successo.

Un tiro sull'abilità compreso tra **13 e 15** indica una conoscenza eccellente dell'abilità. Se continua a questo livello di abilità per molti anni (20 tra gli umani e 40 tra i nani), verrà sicuramente considerato un maestro. Per esempio, qualcuno che dispone di questo livello di oreficeria è in grado di creare oggetti d'oro di squisita fattura senza dover mai tirare sull'abilità. Può anche addestrare dei dipendenti apprendisti e qualificati e aprire un negozio per vendere i suoi prodotti. Davanti a un lavoro complesso, come duplicare il lavoro di un altro maestro, deve tirare sulla sua abilità.

Un tiro sull'abilità compreso tra **16 e 17** indica una conoscenza incredibile dell'abilità e conferisce al personaggio il livello di maestro. A seconda della politica delle gilde degli artigiani e della personalità del PG, potrebbe ricevere il titolo di maestro in un periodo di tempo relativamente breve (8 anni tra gli umani e 15 anni tra i nani). Per esempio, un gioielliere che dispone di questo livello di abilità è capace di creare gioielli e monili eccezionali senza dover tirare sull'abilità e può addestrare dei dipendenti fino al livello di maestro. Inoltre, può aprire un negozio per vendere i suoi prodotti e svolgere lavori di consulenza e valutazione per gioiellieri meno esperti. Davanti a un lavoro complesso, come duplicare il lavoro di un altro maestro, deve tirare sulla sua abilità; tuttavia, è molto probabile che sia familiare con qualsiasi tipo di lavoro in questo campo.

Un tiro sull'abilità di **18 o più** indica un livello geniale dell'abilità. Il personaggio raggiunge il livello di maestro velocemente tanto quanto un PG di livello di abilità 16 o 17 (la politica delle gilde degli artigiani consente di raggiungere questo livello solo

ATTIVITÀ SPECIALI DEI NANI

a una certa velocità). Per esempio, qualcuno che dispone di questo livello di ingegneria è capace di progettare strutture che lasciano di stucco altri ingegneri di alto livello per la genialità del progetto. A volte, inoltre, con la sua abilità riesce ad apportare contributi significativi al mondo dell'artigianato. Un artigiano di livello geniale può addestrare dei dipendenti fino al livello di maestro e aprire un negozio per vendere i suoi prodotti e svolgere lavori di consulenza e valutazione per artigiani meno esperti. Davanti a un lavoro complesso, come duplicare il lavoro di un altro maestro, deve tirare sulla sua abilità, ma con altissime probabilità di successo.

Poiché con le regole sulle abilità generali descritte nel capitolo "Creazione dei personaggi" la maggior parte delle abilità relative all'artigianato si basano sull'intelligenza, un personaggio con Intelligenza 13 può disporre di alcune abilità con tiro sulle abilità uguale a 13, mentre un PG con Intelligenza 18 ha diverse abilità a livello geniale con tiro sulle abilità uguale a 18. Ciò significa che molti nani (e anche umani, elfi, eccetera) possono padroneggiare più abilità alla volta al massimo livello.

Tempo e mano d'opera

A questo punto, è utile sapere quanto tempo e mano d'opera sono richiesti per costruire oggetti, creare armi e armature, scolpire delle statue e così via.

Ciò dipende dal *tipo di lavoro* (manufatto o costruzione), da *quanti nani partecipano al progetto* e dal *valore dell'oggetto (in mo)*. Una volta ottenuti questi dati, è necessario applicarli alle formule che seguono.

Nei calcoli sottoriportati, tenete presente che la durata media di un giorno lavorativo dei nani è di 10 ore. Quindi, se un lavoro richiede 500 ore, un nano può completarlo in 50 giorni, mentre 5 nani lo possono terminare in 10 giorni.

Manufatto o costruzione?

Come direttiva generale, un lavoro di artigianato (manufatto) si riferisce alla creazione di un'arma, un pezzo di armatura o un oggetto artistico. Una costruzione, invece, si riferisce alla creazione di una casa, un

edificio, una nave o un vagone, oppure a un lavoro pubblico (una diga o una strada).

Valore di un lavoro

Il valore di un lavoro viene generalmente determinato dalle tabelle e dai numeri forniti nei vari regolamenti e supplementi di D&D®. Per esempio, se esaminate la lista dell'equipaggiamento nel regolamento Expert, noterete che una spada vale 10 mo; se commissionate una spada a un fabbro, il valore del lavoro sarà di 10 mo. Potete anche richiedere lavori artistici speciali che hanno un valore maggiore di quanto riportato. Ad esempio, potreste volere una spada con la lama in oro e il manico tempestato di diamanti; in questo caso, il costo verrà maggiorato di 15, 100 o 1.000 mo (più denaro spendete, maggiori saranno i diamanti e l'oro utilizzati).

Tempo richiesto: manufatto

Esaminate la tabella riportata più avanti. La colonna di sinistra mostra il costo in monete d'oro (prezzo di mercato) del lavoro, mentre la colonna centrale (Divisore) indica il valore per cui dovete moltiplicare il costo in mo per ottenere il numero di giorni richiesto per completare il lavoro.

Esempio: un certo gioiello vale 500 mo. Per determinare il tempo richiesto per completare il lavoro, moltiplicate 500 per il Divisore corrispondente (1/20). Il risultato, 25, indica il numero di giorni richiesti per creare il gioiello.

La terza colonna indica il livello di abilità che l'artigiano deve avere per creare un oggetto di quel valore. Se più di un nano lavora su quel progetto, *tutti* devono avere il livello di abilità riportato nella colonna più a destra.

Valore in mo Divisore Livello abilità

1-8	1/2	3
9-32	1/5	5
33-125	1/10	7
126-500	1/20	9
501-1.000	1/50	12
1.001-2.000	1/100	14
2.001-16.000	1/250	16
Oltre i 16.000	1/500	18

Tempo richiesto: costruzione

Una costruzione richiede un giorno (nel gioco) per ogni 500 mo spesi per il progetto.

Mano d'opera necessaria: manufatto

I valori riportati in precedenza in "Tempo richiesto: manufatti" si riferiscono al lavoro svolto da un artigiano nano. È compito del DM stabilire se un certo lavoro può essere compiuto da più artigiani. In caso affermativo, il lavoro può essere suddiviso equamente tra i nani che partecipano al progetto. Di conseguenza, se 10 nani fanno un lavoro che richiederebbe normalmente 50 giorni, lo possono completare in 5 giorni. Tutti i nani che partecipano al lavoro devono disporre del livello di abilità necessario (vedi sotto).

Mano d'opera necessaria: costruzione

Più imponente è il progetto, maggiore deve essere il gruppo di lavoratori per poter mantenere il rapporto di un giorno per ogni 500 mo spese. Ciò dipende dal fatto che progetti complessi richiedono più lavoratori e specialisti; inoltre, un gruppo più vasto aumenta l'efficienza rispetto a un gruppo più esiguo. Tuttavia, un maggior numero di lavoratori non aumenta il costo del progetto: gli stipendi di tutti i lavoratori vengono calcolati in costi di costruzione, come spiegato nel regolamento Expert.

Valore del lavoro in mo	Dimensione del gruppo di lavoro	Livello di abilità del capo
1	1	3
2	2	3
3-4	2	3
5-8	3	4
9-16	3	5
17-32	4	6
33-64	4	7
65-125	5	8

Valore del lavoro in mo	Dimensione del gruppo di lavoro	Livello di abilità del capo
1-250	10	9
251-500	20	10
501-1.000	25	11
1.001-2.000	30	12
2.001-4.000	35	13
4.001-8.000	40	13
8.001-16.000	45	14
16.001-32.000	50	14
32.001-64.000	55	15
64.001-125.000	60	15
125.001-250.000	65	16
250.001-500.000	70	16

Per i lavori oltre le 500.000 mo, aggiungete 5 uomini (o nani o qualunque altro) per ogni 100.000 mo.

Considerazioni

I numeri forniti per gli oggetti soprariportati rappresentano i valori dell'acquirente. Ciò significa che, quando un

acquirente vuole commissionare un oggetto, i valori nelle tabelle indicano il tempo impiegato e il costo finale del lavoro.

Questi valori non si riferiscono in ogni momento ai personaggi giocanti. Un PG non può passare tre anni di gioco per creare qualcosa che vale mezzo milione di monete d'oro e venderlo per quella cifra. La maggior parte di quel denaro serve per i materiali, i costi di lavoro e le tasse. Le regole per determinare quanto denaro può essere guadagnato da un artigiano nano sono state presentate nel capitolo "Politica e società dei nani"; quelle regole hanno la precedenza su queste.

Manufatti magici

I nani che hanno raggiunto un alto livello nell'artigianato sono in grado di creare oggetti magici, nonostante siano creature molto resistenti alla magia.

Generalmente creano solamente armi e armature magiche, ma a volte possono avventurarsi in campi di magia differenti.

Procedura di base

Per poter creare un oggetto magico, un artigiano nano ha bisogno di tempo e denaro e *deve utilizzare (perdere) alcuni dei suoi punti esperienza*.

Abilità richieste

Per creare un oggetto magico, un artigiano nano deve:

(A) Essere di livello 12 con almeno 1.400.000 PX (per un nano) o 1.000.000 PX (per un nano chierico), cioè al livello di esperienza in cui il danno inflitto dagli incantesimi viene automaticamente dimezzato.

(B) Disporre di un'abilità pertinente per la creazione dell'oggetto magico (ad esempio, se l'oggetto magico da creare è un'arma, è richiesta l'abilità di fabbro o armaiolo, se si tratta di un anello, serve l'abilità di orefice o gioielliere, e così via).

(C) Avere accesso a un'officina, agli strumenti e ai materiali necessari per completare il lavoro.



ATTIVITÀ SPECIALI DEI NANI

Armi

Per poter conferire alle armi dei bonus in termini di attacco e danni inflitti, il nano deve incantare l'arma durante la creazione. A questo scopo, ha bisogno del tempo e del denaro necessari per costruire l'arma normale e del tempo e del denaro addizionali per incantarla.

Per determinare il costo di una magia normale, moltiplicate il costo standard dell'arma (in mo) per il suo peso (in mon) e moltiplicate il risultato per cinque.

Esempio: il costo per un'ascia da battaglia incantata è di 2.100 mo: 7 mo per l'arma normale, moltiplicate per 60 (il peso in mon dell'arma) e per 5.

Questo incantesimo di base conferisce all'arma un bonus di +1 sui tiri per colpire e sui danni inflitti (o una penalità di -1 nel caso di un'arma maledetta).

Per creare un'arma con un bonus maggiore, moltiplicate il costo dell'incantesimo standard per il bonus addizionale.

Esempio: per aumentare il bonus dell'ascia da battaglia precedentemente incantata a +3, sono necessarie 6.300 mo: 2.100 (costo di base) per 3.

Nota importante: il costo minimo per un'arma incantata non può essere inferiore alle 100 monete d'oro e per un'armatura alle 3.000 mo. Per calcolare il costo di base di un'arma incantata, i pugnali devono essere considerati come spadini.

Esperienza spesa

Ogni volta che crea un oggetto magico, il nano artigiano perde alcuni dei suoi punti esperienza; in pratica, trasferisce una parte di sé in ogni oggetto magico costruito.

Per determinare la quantità di esperienza persa, moltiplicate per tre il costo in mo dell'oggetto magico.

Per esempio, se crea un'ascia da battaglia +3, il nano artigiano perde 18.900 punti esperienza: 6.300 (costo dell'arma magica) per 3.

Questa esperienza viene persa per sempre; naturalmente, il nano può sempre gua-

dagnare altri punti esperienza.

Se l'esperienza spesa per creare l'oggetto magico porta il nano artigiano al livello di esperienza precedente, togliete due dei suoi punti ferita.

Tempo richiesto

Quando crea un oggetto magico, il nano impiega il tempo necessario per creare l'oggetto normale, *più* una settimana per preparare gli ingredienti magici e gli elementi per l'incantesimo e *più* un giorno per ogni 1.000 mo di costo della magia.

La preparazione degli ingredienti e degli elementi magici consiste nel trovare i componenti magici appropriati (quali il sangue di un drago rosso usato per preparare le armi per i bonus magici, o la pelle di un gargoyle usata per rinforzare un'armatura) e portarli alla forgia dove viene svolto il lavoro.

Tiri sulle abilità

Tenete presente che quando un nano crea un oggetto magico, c'è la possibilità che l'incantesimo non vada a buon fine.

Ogni volta che viene creato un oggetto magico, il nano deve tirare sull'abilità appropriata.

Bisogna assegnare una penalità di -2 al tiro sull'abilità per ogni più di bonus (o meno di penalità) dell'arma o dell'armatura. Per esempio, un'ascia da battaglia +2 causerebbe una penalità di -4 sul suo tiro sull'abilità, un'arma +4 causerebbe una penalità di -8, e così via.

Se il tiro ha successo, l'arma viene incantata; in caso contrario, la magia non ha effetto e l'arma resta normale; tuttavia, il nano perde ugualmente l'esperienza richiesta per la creazione.

Per questa ragione, solo gli artigiani nani più abili dovrebbero tentare di creare armi magiche.

Limiti nei bonus

Un artigiano nano può incantare armi e armature fino a raggiungere un bonus o una penalità di +5 o -5.

Presentiamo ora un esempio completo che mostra il modo in cui un nano crea un'arma magica.

Il nano vuole creare una spada +3 per un

alleato umano.

Una spada normale, come spiegato nel regolamento Expert (sezione Armi ed equipaggiamento) costa 10 mo e pesa 60 mon.

Come avete visto in precedenza in questa sezione, un oggetto che vale 10 mo richiede 2 giorni di tempo per essere creato (moltiplicate il valore di 10 mo per il divisore 1/5) e un livello di abilità uguale a 5. Un artigiano nano dispone sicuramente di ciò; quindi, solo per forgiare la spada impiega due giorni.

Il costo della magia per l'arma sarà di 9.000 mo (costo di 10 mo x peso di 60 mon x 5 x 3 per il "+3"). Il tempo richiesto per completare il lavoro è di 18 giorni (2 giorni per l'arma normale, una settimana per preparare gli ingredienti magici e 1 giorno per ogni 1.000 mo di costo, cioè 9 giorni).

Il nano perde 27.000 punti esperienza (costo dell'oggetto magico di 9.000 mo x 3) per forgiare l'arma e deve tirare sulla sua abilità di armaiolo con una penalità di -6 per il bonus di +3 (se fallisce, la spada resta normale).

Manufatti di ottima qualità

Se un nano vuole rendere magico un oggetto di ottima qualità (ad esempio, vuole usare un martello che vale 500 mo per trasformarlo in un martello +2), non usa il costo reale dell'arma come base per determinare il costo dell'incantesimo.

Per ottenere il costo della magia, si serve dei valori relativi a un martello da guerra normale che vale 5 mo e pesa 50 mon.

Tuttavia, deve aggiungere il costo di base della magia e il tempo richiesto al costo e al tempo necessari per creare un oggetto del valore di 500 mo (15 giorni, costo di 250 mo).

Quindi, un martello da guerra +2 intarsiato d'oro e di squisita fattura costerebbe 2.750 mo (250 mo per creare l'oggetto iniziale, più 5 mo x 50 mon x 5 x 2 per il +2).

Il tempo richiesto per completare il lavoro sarebbe di 25 giorni (15 giorni per l'arma normale, più una settimana, più tre giorni per le 2.500 mo per il costo della magia).

L'artigiano nano perderebbe 7.500 punti esperienza (costo della magia di 2.500 mo x 3) e dovrebbe tirare sulla sua abilità di

armaiolo con una penalità di -4 (per il bonus di +2).

È possibile rovinare la creazione di un oggetto magico distraendo o interrompendo l'artigiano nano in momenti critici durante la procedura di costruzione. Questi momenti critici si verificano una volta al giorno per tutto il periodo di creazione dell'oggetto. Un nemico potrebbe aspettare questo momento critico (facilmente riconoscibile dallo stato di meditazione in cui entra il nano e dalle scintille magiche e mistiche che si vedono nella forgia mentre l'artigiano lavora) e cercare di distrarre o interrompere il nano per rovinare l'intero progetto. Questa è un'ottima azione se si cerca di interrompere la creazione di un oggetto malvagio; tuttavia, anche i nani nemici possono rovinare la creazione di armi forgiate per i vostri personaggi.

Armature

Le armature magiche vengono create in modo molto simile, con questa differenza: per ottenere il costo di base della magia, moltiplicate il costo dell'armatura normale per il carico e dividete il risultato ottenuto per tre.

Esempio: il costo di base della magia per una corazza di piastre è di 60 mo x 500 (carico) diviso 3, cioè 1000 monete d'oro.

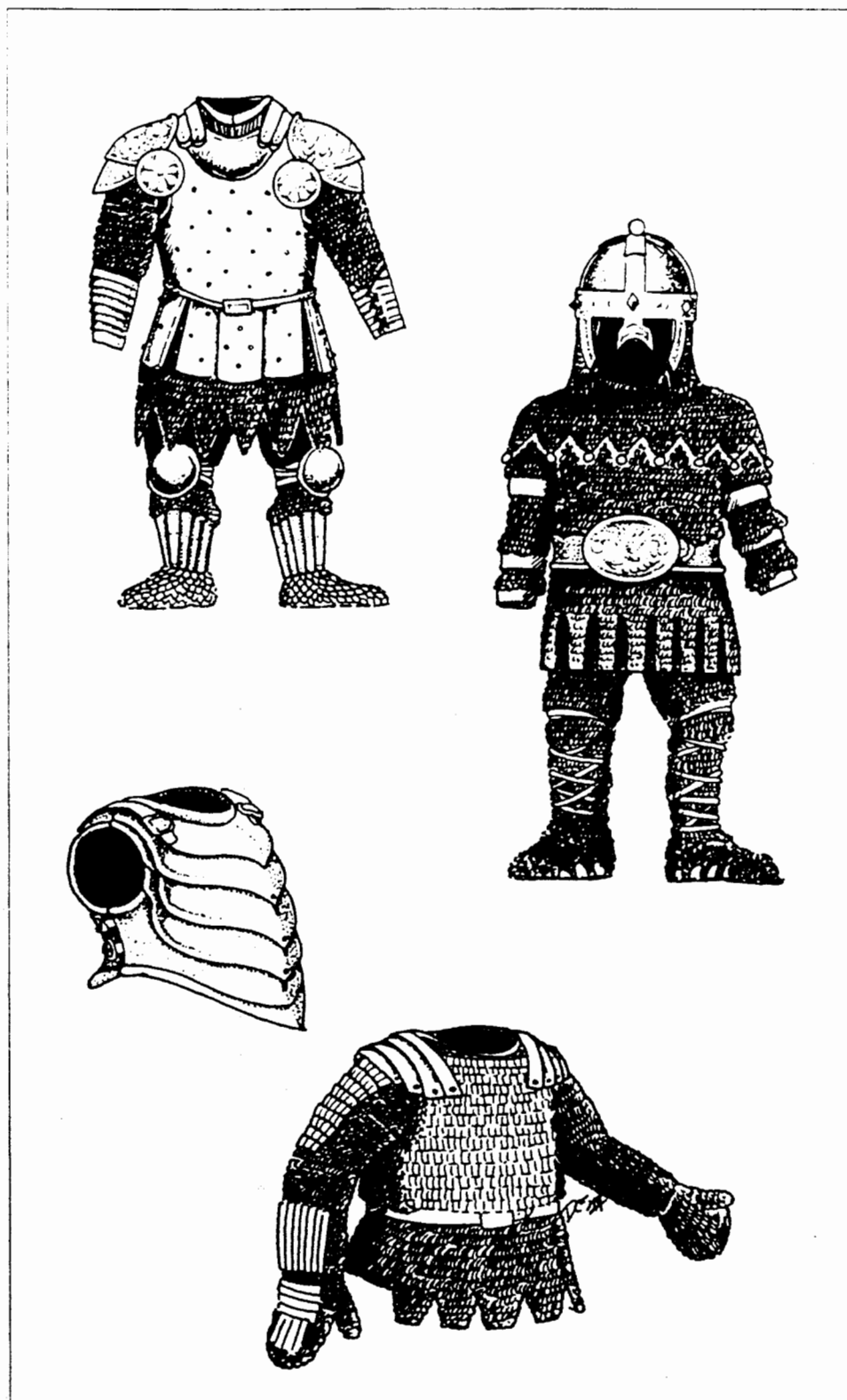
Come per le armi, un incantesimo di base conferisce all'armatura un bonus di +1; per aumentare questo bonus, moltiplicate il costo di base della magia per il bonus finale.

Inoltre, usate le regole relative al tempo impiegato per la creazione, alle probabilità di successo e alla perdita di punti esperienza, nello stesso modo visto per le armi.

Oggetti magici vari

I nani, lavorando da soli, possono creare armi e armature con bonus magici sui tiri per colpire e sui danni inflitti, ma da soli non possono incantare altri oggetti.

Per creare un altro tipo di oggetto magico (cioè un oggetto che duplica l'effetto di un incantesimo, o per incorporare in un'arma o in un'armatura l'effetto di un incantesi-



ATTIVITÀ SPECIALI DEI NANI

mo, necessitano dell'assistenza di un mago (poiché i nani sono sospettosi nei confronti dei maghi, questi oggetti sono rari).

Le regole per questo tipo di magia sono riportate nell'*Atlante 3, I Principati di Glantri*.

Presentiamo ora alcune note generali per combinare quelle regole con le seguenti:

Costo della magia: il nano paga con la sua esperienza per i bonus o le penalità assegnate a un'arma o a un'armatura. Il costo per l'effetto di un incantesimo, invece, deve essere pagato in monete d'oro, come riportato nelle regole esposte nell'*Atlante 3*.

Successo della magia: il nano effettua il tiro sull'abilità per determinare se la magia ha avuto successo (i bonus vengono assegnati o meno all'arma o all'armatura), mentre il mago effettua un tiro sulla riuscita (come spiegato nell'*Atlante 3*) per determinare l'esito del suo incantesimo.

Effetti della Forgia del Potere

Se l'artigiano nano riceve dal capo del

suo clan il permesso di utilizzare la *forgia del potere* del clan (vedi il regolamento Companion) per creare i suoi oggetti magici, il tempo impiegato per la creazione viene dimezzato (eventualmente arrotondato per difetto). Il costo in oro e in esperienza restano invariati.

Per consentire a un mago umano di entrare insieme al nano nella *forgia del potere*, i capi del clan devono conoscerlo molto molto bene. Egli deve essere amico di qualche membro del clan da parecchio tempo.

Scienza dei nani

I nani sono anche conosciuti per i loro sviluppi scientifici, soprattutto nel campo dell'ingegneria meccanica. Essi creano nuovi tipi di motori, nuovi mezzi di trasporto, nuovo equipaggiamento per l'agricoltura, eccetera.

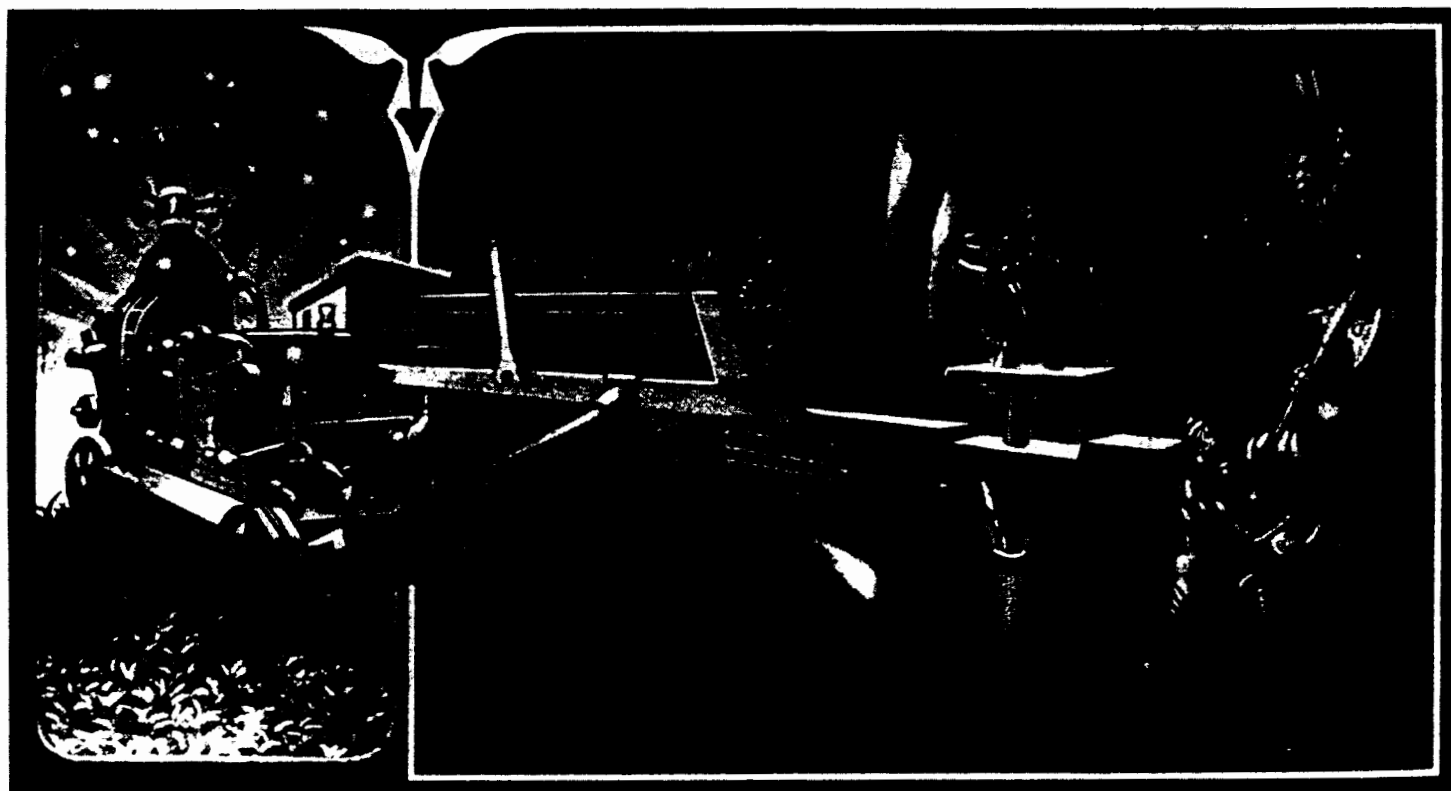
Nella prospettiva di una campagna, la scienza dei nani ha tre applicazioni: dispositivi di abilitazione, opportunità di avventura e aspetti comici.

Dispositivi di abilitazione

Un *dispositivo di abilitazione* è un apparecchio che consente ai personaggi di fare qualcosa che prima non potevano fare, al fine di fornire loro alcune opportunità che altrimenti non avrebbero potuto avere.

Per esempio, benché i nani possano penetrare ed esplorare le caverne, non sono generalmente in grado di scendere scavando per 800 chilometri per trovare il mondo perduto che esiste in una profonda caverna massiccia sotto la superficie terrestre. Tuttavia, se i nani avessero appena finito di costruire una potente scavatrice con un grosso trapano sulla punta e se i personaggi giocanti ricevessero un invito per assistere all'inaugurazione della nuova macchina e si verificasse un incidente che fa partire la scavatrice e la fa scendere nelle profondità della terra, i PG sarebbero *abilitati* a visitare un nuovo mondo che altrimenti non avrebbero potuto conoscere.

Quindi, la scienza dei nani può essere usata per aprire e rivelare nuove ambien-



tazioni da esplorare per i personaggi giocanti. Alcuni dispositivi di questo tipo sono:

L'aeronave infuocata: una grande mongolfiera costruita con pelle di drago, con un *elementale del fuoco* (invocato da un amico mago non Glantriano) che scalda l'aria per farla salire in cielo, una navicella appesa al pallone per i passeggeri e dei propulsori azionati con dei pedali per viaggiare. Questo dispositivo consente ai nani di visitare mondi eteri come i regni costruiti sulle nuvole.

La scialuppa dimensionale alimentata a vapore: una macchina gigante che include una caldaia a carbone che produce vapore e che permette ai nani di visitare altre dimensioni e realtà.

La scavatrice con trapano perforante, descritta nell'esempio precedente.

Tutti questi dispositivi permettono ai personaggi di partecipare ad avventure in mondi altrimenti irraggiungibili.

Opportunità di avventura

Tutta questa nuova tecnologia può anche servire per impostare avventure particolari in ambientazioni ordinarie.

Per esempio, esaminate l'avventura "La macchina impazzita" nella sezione "Idee per le avventure": una nuova macchina da guerra gigante può essere rubata e utilizzata contro i nani; i PG devono cercare di distruggere o recuperare questo dispositivo.

Un nuovo dispositivo può essere costruito per aiutare gli eroi a fronteggiare un mostro altrimenti imbattibile. Un ottimo esempio è l'avventura "Apocalisse" presentate nell'*Atlante 3, I Principati di Glantri*. Se il DM possiede questo Atlante, può leggere quell'avventura senza però mostrarla ai giocatori.

Aspetti comici

Molto spesso la tecnologia dei nani dovrebbe essere usata come elemento comico. Nuovi dispositivi che non funzionano correttamente (macchine che durante il periodo di prova perdono il controllo e finiscono dentro un burrone, dispositivi di assedio che colpiscono i suoi operatori, nuo-

ve macchine volanti che non scendono più a terra e portano gli inventori lontano sulle montagne, e così via) dovrebbero essere eventi frequenti nell'ambientazione di Casa di Roccia, sia per fornire aspetti divertenti che per rafforzare l'idea che l'attività principale dei nani è quella di imparare, sviluppare e studiare nuove tecnologie.

Che cosa non si deve fare

È importante, tuttavia, che questa tecnologia dei nani non porti allo sviluppo di dispositivi troppo importanti per il progresso scientifico del mondo.

Ad esempio, se i nani creassero un dirigibile veramente funzionale ed efficiente, nel giro di pochi anni tutte le nazioni lo avrebbero. Il DM vuole veramente che chiunque possa spostarsi in qualunque parte del mondo? Se non è così, il DM deve porre rimedio. Una volta stabilito che i nani hanno creato una mongolfiera efficiente per spostarsi tra le dimensioni eterie, solo l'intervento del DM potrebbe impedire la diffusione di questa invenzione; tuttavia, interventi troppo frequenti da parte del DM stancherebbero i giocatori che inizierebbero a stufarsi di questo mondo.

Per evitare questa situazione, quando i nani inventano qualcosa che i PG possono usare in un'avventura, l'invenzione dovrebbe essere insostituibile e distrutta durante il corso del gioco; in alternativa, potreste decidere che l'invenzione non soddisfa le aspettative dei costruttori che decidono quindi di modificarla e di non renderla disponibile per alcune decine di anni.

I giocatori non si preoccupano troppo di ciò, poiché sarà subito pronta un'altra invenzione allettante.

Di tanto in tanto, il DM potrebbe consentire ai nani di introdurre qualche nuovo dispositivo scientifico, qualcosa che anche le altre nazioni possono produrre e utilizzare su larga scala. Il DM dovrebbe impedire invenzioni troppo spettacolari che provocherebbero cambiamenti troppo radicali nella società (a meno che non vogliate stravolgere l'ambientazione in cui si svolge la vostra campagna).

Esempi di invenzioni permesse sono i mulini a vento e ad acqua, i sistemi di

sospensione per i vagoni e i carri, le tubature e i sistemi di scarico (molto costosi).

Esempi di invenzioni da impedire (a meno che non desideriate profondi cambiamenti) sono la polvere da sparo e le armi da fuoco, i motori a scoppio, le automobili, gli aeroplani e i sistemi di aria condizionata.

Città dei nani

I nani costruiscono le loro città in un modo molto interessante. Essi hanno preparato circa una decina di piani di città fatte a blocchi e li hanno sempre utilizzati per tutte le città, ripetendo continuamente le medesime disposizioni dei blocchi e cambiando, di tanto in tanto, l'angolatura. Inoltre, gli edifici sono sempre stati personalizzati a seconda delle esigenze dei proprietari e dei residenti.

Per questa ragione, abbiamo incluso in questo supplemento due mappe di Dengar, la capitale della nazione: una mostra la città nel modo normale e l'altra, molto più piccola, mostra Dengar con il metodo descritto nella sezione "Mappa della città dei nani".

Di seguito presenteremo una descrizione dei singoli elementi della città, vedremo successivamente come vengono riuniti i blocchi e illustreremo alla fine l'aspetto delle città dei nani.

Blocchi delle città dei nani

Esaminiamo ora la disposizione dei blocchi nelle città dei nani. Date un'occhiata alla parte posteriore della mappa pieghevole che riporta la disposizione dei blocchi.

Ogni blocco viene identificato da una lettera. Potete fotocopiare questi blocchi per creare la disposizione desiderata per le città dei nani (le fotocopie sono permesse solo per uso personale). Tenete presente che i numeri stampati sui blocchi potrebbero non apparire chiaramente su una fotocopia fatta in bianco e nero.

Notate che tutti questi blocchi mostrano dei muri ai bordi. In una città dei nani, tuttavia, non tutti i blocchi sono circondati da muri. Nella sezione "Mappa della città dei nani", più avanti in questo capitolo, vedrete come distinguere i blocchi circondati da muri da quelli senza i muri.

ATTIVITÀ SPECIALI DEI NANI

A: Edificio principale del Palazzo

Questo è l'edificio principale di qualsiasi grande palazzo dei nani. L'edificio principale del palazzo può avere diversi piani di questo tipo, uno sopra l'altro e tutti con le stesse stanze. I numeri stampati nel blocco identificano le varie stanze presenti su ciascun piano.

- (1) La scalinata di fronte all'ingresso del palazzo (nei piani superiori, quest'area può essere considerata come un balcone che si affaccia all'esterno).
- (2) Ingresso principale.
- (3) Anticamera per la Sala del trono. Porte segrete a destra e a sinistra conducono al punto 4.
- (4) In queste piccole stanze, guardie armate di balestra sorvegliano l'ingresso della Sala del trono. Queste stanze possono anche essere attrezzate con trappole e armi nascoste per fronteggiare possibili invasori. Nei piani superiori, queste stanze possono avere lo stesso scopo, oppure avere porte normali ed essere adibite a ripostigli o magazzini.
- (5) Sala del trono. Ci sono file di colonne massicce lungo i lati e un palco rialzato in fondo, dove c'è il trono su cui si siede il re. Normalmente, ci sono delle guardie armate al suo fianco. Al primo piano, questa stanza può essere una grande sala da pranzo; le colonne più grandi vengono rimosse e gli ultimi 9 metri della stanza sono adibiti a cucina, con un muro che la divide dalla sala da pranzo. Nei piani superiori, questa stanza può essere una sala da ballo (per le celebrazioni); anche in questo caso, le colonne più grandi vengono rimosse.
- (6) Questi sono gli uffici degli ambasciatori e dei ministri del re. Nei piani superiori, possono essere piccoli appartamenti che vengono usati dai visitatori e da alcuni personaggi importanti.
- (7) Questa è una stanza periferica che viene usata per le riunioni ufficiali. Nei piani superiori, queste stanze vengono utilizzate dai membri della famiglia reale per diversi scopi.
- (8) Questa è la sala riunioni principale,

normalmente arredata con un tavolo molto lungo e diverse sedie decisamente comode. Nei piani superiori, queste sono le camere da letto usate dai membri della famiglia reale.

- (9) Questa è una sala riunioni secondaria per i sottocomitati e le conversazioni provate. Nei piani superiori, questa è una libreria privata utilizzata dai membri della famiglia reale.
- (10) Questa è un'altra sala riunioni secondaria. Nei piani superiori, questa stanza viene usata come vestibolo o come armeria.
- (11) Questa è la stanza da bagno dei nani che dispone di acqua corrente (ad eccezione di quelle nelle comunità più piccole).

B: Ala del palazzo

Questa ala è un'aggiunta principalmente residenziale all'edificio principale del palazzo. Le singole stanze includono:

- (1) Su tutti piani, questa è una stanza periferica di un appartamento.
- (2) Su tutti piani, questa è la camera da letto di un appartamento.
- (3) Su tutti piani, questa è la libreria privata per i residenti dell'appartamento.
- (4) Su tutti piani, questo è il vestibolo o l'armeria per i residenti dell'appartamento.
- (5) Questa è la stanza da bagno con acqua corrente.
- (6) Questa è una camera per la servitù.

C: Proprietà

Una specie di edificio in cui vive un ramo ricco della famiglia. All'interno dei muri della proprietà ci possono anche essere altri edifici (quali appartamenti, cucine, negozi e magazzini).

- (1) Sala principale per la cena e la conversazione. Nei piani superiori, un'officina o una libreria per la famiglia.
- (2) Cucina. Nei piani superiori, un magazzino per l'officina o un ripostiglio per manoscritti antichi e delicati.
- (3) Quartieri per i membri della famiglia (anche nei piani superiori).
- (4) Stanza da bagno, sia a pianterreno che nei piani superiori.

D: Quartieri degli appartamenti

Questi edifici sono per i nani che non sono né poveri né lavoratori, ma nemmeno membri di una famiglia ricca. Ogni piano di questi edifici ospita generalmente 15 nani in appartamenti abbastanza confortevoli.

Questi appartamenti possono essere disposti su diversi piani. In alternativa, ci possono essere appartamenti a pianterreno e abitazioni popolari (blocco E) nei piani superiori. Notate che le scale dei blocchi D ed E corrispondono.

- (1) Area aperta. Può contenere un pozzo, una fontana, una statua o un recinto per animali (normalmente solo nelle città in superficie).
- (2) Ingresso dell'area aperta.
- (3) Ingresso principale dell'edificio.
- (4) Ingresso di servizio dell'edificio.
- (5) Scale.
- (6) Camere da letto, normalmente per due nani adulti o 3-4 nani adolescenti.
- (7) Grande stanza da bagno, spesso con una vasca di terracotta e un grande camino (per scaldare il serbatoio di acqua nel muro).
- (8) Stanza segreta. In caso di invasione, alcuni abitanti dell'appartamento possono rifugiarsi in questa stanza per nascondersi. Questa camera contiene anche i serbatoi d'acqua e il sistema di pompaggio per l'intero edificio. Negli edifici che includono abitazioni popolari sui piani superiori, questa stanza non esiste.
- (9) Cucina.
- (10) Sala da pranzo.
- (11) Camere da letto per i membri importanti della famiglia.
- (12) Camera da letto e stanza periferica dei capofamiglia.
- (13) Officina.
- (14) Magazzino.

E: Abitazioni popolari

Nota: benché questo blocco sia identificato come "popolare", non deve essere paragonato alle case popolari o alle catapecchie degli umani. Si tratta solamente di un grande edificio che contiene molti appartamenti per famiglie singole in cui vivono i nani delle classi Povero e Lavoratore. Questa è anche la versione dei nani delle caserme

militari degli umani. Le abitazioni popolari dei nani sono generalmente pulite, molto affollate e rumorose.

- (1) Ingresso dell'edificio.
- (2) Atrio nel punto di congiunzione delle sei sale principali dell'edificio. Questa è l'area di socializzazione dell'edificio popolare dei nani.
- (3) Camera periferica dei quartieri dei nani.
- (4) Camera da letto per 1-4 adulti o 3-6 adolescenti (in una caserma, ospita 4-6 soldati nani adulti).
- (5) Officina per la famiglia (in una caserma, una camera da letto per 4-6 soldati nani adulti).
- (6) Cucina e sala da pranzo per la famiglia o i soldati.
- (7) Stanza da bagno.
- (8) Scale.

F: Officina del fabbro

Questo è un blocco interamente dedicato al lavoro creativo dei nani. Edifici di questo tipo hanno quasi sempre un solo piano.

- (1) Area principale. Al centro si trova la forgia principale dell'officina, la fonderia, il forno o qualsiasi altro elemento. Intorno ci sono dei tavoli con sopra materiali grezzi, strumenti, lavori in fase di completamento, eccetera.
- (2) Magazzini. Queste stanze servono da ripostiglio per i materiali grezzi, i lavori da completare e quelli finiti.
- (3) Officina secondaria. Notate che queste stanze hanno normalmente muri spessi e più porte; ciò consente di ridurre al minimo i rumori.
- (4) Stanza di riposo. Nelle rare occasioni in cui i nani vogliono smettere di lavorare per riposare gli occhi e le orecchie, possono recarsi in questa stanza, che offre loro sedie, poltrone e tavoli, per rilassarsi.
- (5) Stanza da bagno.

G: Magazzini

Come l'officina del fabbro, i magazzini sono generalmente su un solo piano, anche se l'edificio può raggiungere un'altezza di 9 o più metri. A pianterreno ci sono quattro stanze separate che condividono lo stesso soffitto e fanno parte di un unico edificio.

- (1) Corridoio principale.
- (2) Corridoio secondario.
- (3) Magazzino. Può contenere scatoloni di materiali importati, vestiti, grano prodotto a Casa di Roccia o importato, bibite, scaffali pieni di oggetti e altro.
- (4) Ufficio di registrazione.

H: Parco piccolo

Quest'area viene usata per svago e divertimento. I nani hanno meno bisogno degli umani di luoghi di questo tipo, ma gradiscono piccoli parchi, soprattutto nelle grandi città, per rilassarsi.

- (1) Entrata.
- (2) Strada sterrata o asfaltata.
- (3) Ponte sul ruscello.
- (4) Laghetto rialzato con una piccola cascata che scende nel ruscello (5).
- (5) Ruscello che scorre sotto il ponte (3) ed entra nel laghetto a valle (6).
- (6) Laghetto a valle; qui termina il flusso dell'acqua. Un sistema di pompaggio invia l'acqua in altri parchi o luoghi della città.
- (7) Nelle città in superficie, un albero; in quelle sotterranee, un fungo gigante.
- (8) Nelle città in superficie, un prato; in quelle sotterranee, una pianta simile ai licheni che cresce su una pietra.

I: Foro

Benché il Grande Consiglio del Senato in Dengar Bassa sia molto più famoso, molte città dei nani dispongono di un foro in cui i cittadini possono tenere dibattiti su argomenti politici di pubblico interesse.

- (1) Piccole sale riunioni.
- (2) Foro principale. Posti a sedere rialzati sul pavimento ospitano centinaia di spettatori (o senatori). Sul pavimento ci sono altri posti a sedere intorno a un palco rialzato su cui salgono i senatori per tenere il dibattito.

J: Strada principale

Questa è la strada principale che attraversa le città dei nani.

- (1) Ingresso principale del blocco; tuttavia, la parte finale di questi blocchi viene murata raramente.
- (2) Ingressi secondari del blocco, spesso murati.

- (3) Quest'area può essere aperta al traffico, oppure può essere usata dai mercanti che espongono la merce su bancarelle. Ciò è frequente in Dengar Alta, Pietra Verde e altre aree popolate da molti umani.
- (4) Generalmente un grande negozio specializzato nella vendita di merce e manufatti specifici.
- (5) Edifici disposti lungo la strada (generalmente negozi, taverne o birrerie).
- (6) Magazzino.
- (7) Laboratorio.
- (8) Ufficio.

Delle scale conducono normalmente ai quartieri degli operatori, al secondo piano. Nelle taverne, il secondo piano contiene spesso delle camere da letto per i clienti.

K: Piazza

Una grande piazza pubblica con quattro intersezioni per le strade principali.

- (1) Entrata. Questa entrata corrisponde agli ingressi delle strade principali.
- (2) Centro della piazza. Qui può esserci una grande fontana, una statua imponente su un palco rialzato o un qualsiasi altro monumento.
- (3) Stanza principale con piccoli uffici.
- (4) Scale per i piani superiori.
- (5) Magazzino.
- (6) Ufficio o laboratorio.

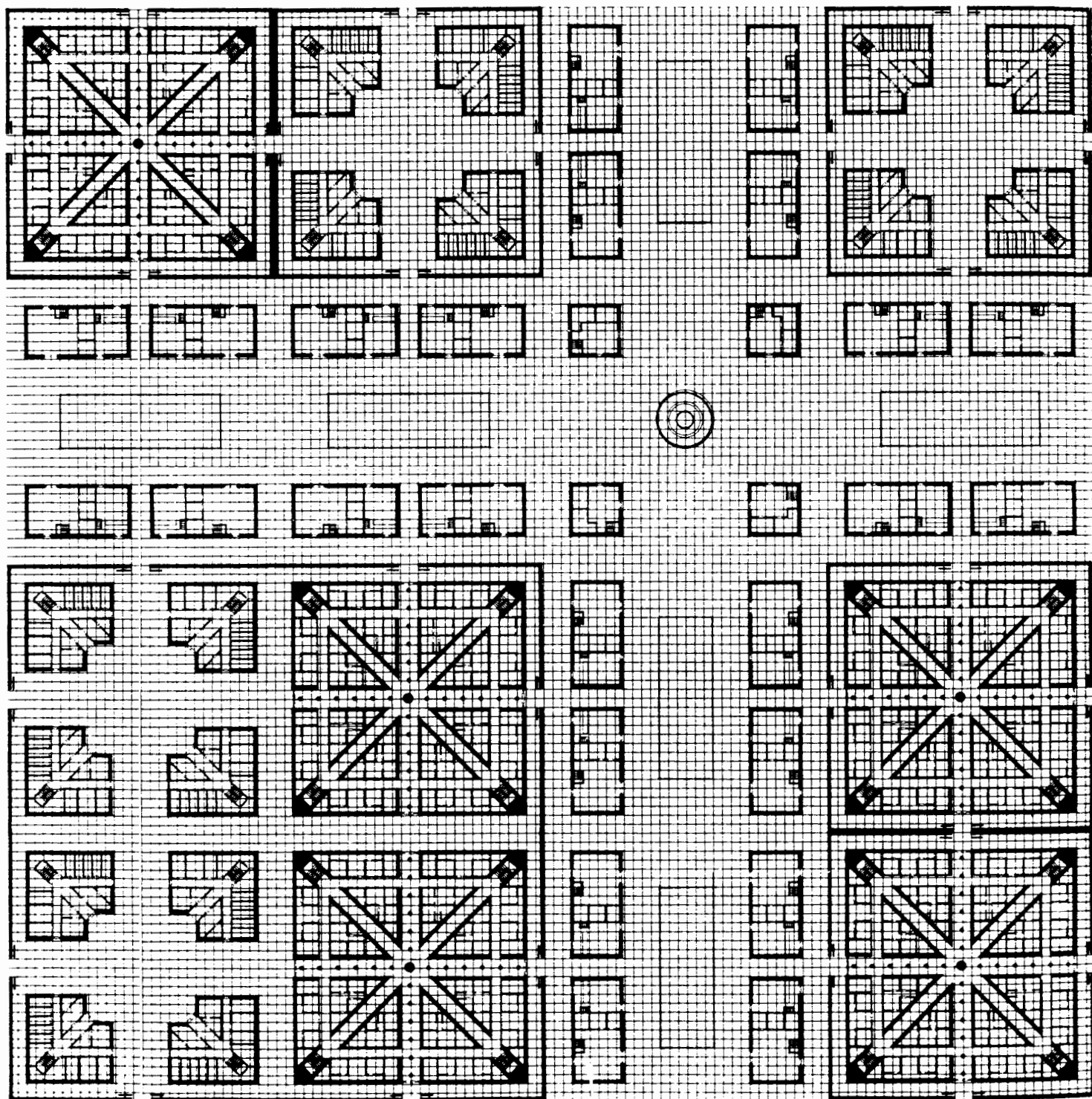
L: Componenti delle mura della città

Le mura delle città dei nani sono costruzioni massicce con uno spessore di 15 metri: due sezioni spesse 3 metri di muro di pietra con 9 metri di terra o ciottoli al centro. Scale circolari consentono di accedere alla parte superiore delle mura.

Nella parte centrale di ogni muro c'è un tunnel perfettamente diritto (non piega mai né a destra né a sinistra) lungo 6 metri che parte dal suolo e arriva quasi in cima alle mura. Il tunnel è costruito in modo tale che i nemici che tentano di assaltare la città hanno poche possibilità di accedervi.

Questi tunnel di accesso consentono ai nani di usare uscite segrete che conducono fuori dalla città per sortite contro i nemici, per portare rifornimenti in città, oppure per scortare personaggi importanti dentro e fuori la città.

"ATTIVITÀ SPECIALI DEI NANI" DIAGRAMMA B



Le mura includono anche delle torri difensive, con feritoie scavate nella pietra, che consentono di usare armi da lancio. Le feritoie sono angolate in modo tale da permettere ai nani di sparare contro i nemici e di garantire un'ottima protezione contro i proiettili che arrivano.

Questo blocco è progettato per essere suddiviso in tre parti; può essere tagliato a metà orizzontalmente, e la metà superiore può essere divisa verticalmente. Una volta separati, si ottengono questi componenti.

- (1) Angolo delle mura. Questo è il punto in cui le mura girano di 90 gradi. Qui ci sono le scale e la torre difensiva.
- (2) Sezione di ingresso. Questo è il punto in cui vengono costruiti e difesi gli ingressi principali della città. Nella parte quadrata al centro delle mura c'è il corpo di guardia e sotto c'è un accesso largo 9 metri che conduce nella città. Questo accesso è protetto da un ponte levatoio, da un cancello esterno, da un cancello interno e da due pesanti saracinesche, distanti 9 metri l'una dall'altra, all'interno. Sopra all'accesso della città ci sono dei buchi usati dai nani per rovesciare olio bollente e scagliare frecce contro gli invasori che cercano di varcare il cancello.
- (3) Sezione delle mura. Questa è la sezione ordinaria che costituisce la maggior parte delle mura intorno alla città.

Mappa della città dei nani

A questo punto, per mostrare la mappa di una città dei nani, è sufficiente mostrare una serie di blocchi adiacenti identificati con delle lettere.

In queste mappe ridotte, delle linee con-

"Attività speciali dei nani"

E	E	J	D
J	J	K	J
E	E	J	D
D	D	J	E

Diagramma A

tinue tra i blocchi indicano che i muri di confine mostrati per quei blocchi sono presenti. Se ci sono invece linee punteggiate, significa che i muri non ci sono.

I blocchi sono quadrati e ciascun lato è lungo 90 metri.

Quindi, la mappa mostrata in questa pagina rappresenta, in forma ridotta, quella riportata a pagina 40.

Potete fare delle fotocopie (per uso personale) dei blocchi della città. Quindi, durante l'avventura, potete disporli seguendo l'ordine appropriato per la città in cui stanno entrando i personaggi, in modo che i PG possano avere un'idea precisa della struttura della città.

Quando giocate avventure di questo tipo, assicuratevi di caratterizzare il più possibile ogni area. Benché la struttura dei piani degli edifici di un blocco possano essere identici, il loro contenuto non lo è. I negozi sono diversi, gli appartamenti delle famiglie dei nani hanno caratteristiche differenti e la parte esterna di ogni edificio può differire da quella degli altri, a seconda del tipo di casa, del clan che vi abita, e così via.

Dentro la città dei nani

Per concludere questa sezione, vediamo alcuni dettagli sugli edifici e le città dei nani che possono essere usati per descrivere ai giocatori questa ambientazione (informazioni specialmente utili ai personaggi non nani che visitano Casa di Roccia).

Pietra. I nani sono soliti utilizzare grandi blocchi di pietra pesante per costruire gli edifici, a volte decorata con piccole sculture. Le costruzioni in legno sono molto rare. Insistete nel descrivere la natura massiccia, solida e a volte un po' tetra delle costruzioni dei nani.

Altezza. I nani sono bassi per gli standard degli umani. Gli edifici dei nani (ad eccezione delle grandi sale) hanno normalmente un'altezza di 1,80 metri e le porte sono alte un metro e mezzo. Gli umani, specialmente quelli alti, devono stare attenti a non sbattere la testa contro un muro. Tuttavia, le

città sotterranee dispongono di edifici con soffitti molto alti, spesso decorati con stalatti o oggetti preziosi.

Ventilazione. L'abilità dei nani ingegneri ha consentito di creare un sistema di aerazione per le città sotterranee e per qualche edificio in superficie. Questi sistemi di ventilazione richiedono dei condotti aperti in superficie (spesso posti in luoghi difficilmente raggiungibili e sempre protetti da una serie di pesanti grate) e da grandi ventole nella città (fatte funzionare dalle lucertole di Casa di Roccia che corrono all'interno di gabbie circolari per fornire l'energia necessaria per azionare le ventole).

Pompaggio dell'acqua. I nani sono molto orgogliosi del loro sistema di pompaggio dell'acqua. La maggior parte dei blocchi residenziali dispone di acqua corrente, mentre gli altri edifici hanno grandi serbatoi, nascosti nel soffitto o nei muri, dove conservano l'acqua che viene a volte riscaldata per cucinare o per lavarsi. Le città dei nani dispongono sempre di grandi riserve di acqua per poter resistere a lungo durante gli assedi di popolazioni nemiche.

Muri dei blocchi della città. Avete visto che tutti i blocchi includono muri e porte. Anche se non tutti i blocchi sono murati, molti lo sono (come esempio, esaminate le mappe di Dengar Alta, Dengar Bassa e di Stahl). Ciò è dovuto al fatto che i nani si divertono a costruire (questi muri sono un ottimo esercizio di addestramento per lo studio delle tecniche di ingegneria); inoltre, i muri costituiscono un'ottima difesa contro gli invasori. Immaginate di essere un orchetto che, dopo un lungo assedio, riesce a superare le mura spesse della città solo per trovarsi davanti a un secondo muro con una lunga serie di cancelli. Quindi, durante il tempo impiegato per superare questo secondo muro, i nani si ritirano dietro un'altra serie di muri e poi un'altra ancora. Questa è senz'altro una prospettiva scoraggiante. Il tempo e la fatica spesi per assediare e conquistare una città dei nani spesso non valgono gli sforzi profusi.

STORIA DI CASA DI ROCCIA

Un promemoria: solo il DM dovrebbe leggere questa sezione e le seguenti. I giocatori non dovrebbero andare oltre.

Storia dei nani come la conoscono il DM e gli Immortali

La tradizione racconta che la stirpe dei nani (i Nati dalla Roccia, secondo il termine che essi spesso usano nel riferirsi a se stessi) fu creata da Kagyar l'Artigiano, un Immortale protettore delle arti e dei mestieri.

Questo è vero, ma non è la storia completa; c'è dell'altro che solo gli Immortali e il DM conoscono...

La Preistoria e i Nani

Quattromila anni fa, il mondo era molto diverso da com'è oggi. Gli attuali polo nord e sud si trovavano allora nelle zone temperate del pianeta; l'area che oggi costituisce il polo nord era la sede di una fiorente civiltà conosciuta come Blackmoor.

La civiltà di Blackmoor era in possesso di meravigliosi congegni magici e tecnologici, ma sfortunatamente non sempre aveva la saggezza e l'accortezza di utilizzarli nel modo migliore.

Fu così che quattromila anni fa alcuni dei dispositivi di Blackmoor esplosero con potenza ed effetti catastrofici. L'originario asse del pianeta fu spostato. Blackmoor divenne la regione polare settentrionale. Il precedente polo, il continente in cui si trovavano le moderne nazioni di Darokin, Thyatis, Ylaruam e Casa di Roccia, fu ruotato nella regione temperata. Quest'area iniziò un disgelo (piuttosto veloce) che la rese abitabile.

La catastrofe di Blackmoor fu tale da allarmare addirittura qualche Immortale. Particolarmente colpito fu Kagyar, un Immortale della Sfera della Materia. Kagyar, protettore dei mortali e della loro creatività, si rese conto della possibilità che essi potessero autodistruggersi, magari arrivando ad annientare ogni creatura vivente del pianeta e a privarlo addirittura della capacità di ospitare nuove forme di vita in un futuro più lontano.

Perciò, per salvaguardare almeno alcune delle espressioni più significative delle culture mortali, decise di dar vita ad una stirpe che avesse una buona chance di sopravvivere ad un'altra distruzione di quel tipo.

Come "modello di base" scelse la razza nana dell'era Blackmoor, una stirpe antica, forse tanto quanto quella umana. I nani erano perfetti per il suo esperimento: amavano le abitazioni sotterranee, erano esperti artigiani e fisicamente robusti.

Una volta scelti questi nani cancellò ogni ricordo dalle loro memorie in modo che potessero sviluppare una cultura non corrotta dal veleno di Blackmoor. Diede loro un nuovo linguaggio e la conoscenza delle tecniche di ingegneria e della lavorazione dei metalli.

Rafforzò talmente la loro abitudine a vivere sotto terra da essere certo che le tecniche degli scavi e dell'ingegneria sotterranei non sarebbero mai andate perse, ma sarebbero appartenute per sempre alla loro cultura.

Li rese anche resistentissimi alle radiazioni velenose. Nel far ciò, li dotò accidentalmente anche dello stesso potere di resistenza nei confronti della magia. Quanto più ogni nano guadagnava in conoscenza ed esperienza, tanto più diventava misticamente legato al pianeta stesso; ad un certo punto il legame con le forze mistiche della terra avrebbe dato a ciascun nano una notevole resistenza alla radioattività (e ad altri tipi di energia, come la magia).

Così Kagyar si assicurò che, nel caso di un'altra catastrofe, ci sarebbe stata una stirpe superstita molti dei cui membri avrebbero potuto sopravvivere nelle viscere della terra nei periodi più difficili subito dopo il disastro; i migliori sarebbero stati in grado di generare figli sani nonostante le radiazioni velenose.

Con l'aiuto di alcuni degli Immortali delle Sfere del Tempo e dell'Energia, Kagyar aumentò il numero dei fiumi sotterranei e di caverne nell'area che aveva scelto come patria per la sua razza. Persino nelle zone che, dal punto di vista geologico, non avrebbero dovuto avere grandi reticolati di caverne, egli ne creò in modo che la stirpe dei nani avesse più spazi sicuri in cui vivere.

Infine, e quasi come pensiero dell'ultimo momento, creò per loro un protettore. Questa creatura, il leggendario Denwarf, era un golem plasmato dal granito e dotato delle sembianze di un nano. Diversamente da molti golem, Denwarf era pienamente cosciente, capace di azioni autonome e di guarire alla maniera dei mortali. Come altri golem era praticamente privo di emozioni e senza età.

Denwarf fu dotato della conoscenza delle regole comportamentali che Kagyar si aspettava dai nani e fu addestrato a proteggerli nei primordi della loro civiltà ed a lasciarli quando non ci sarebbe stato più bisogno di lui.

Kagyar collocò Denwarf e i nuovi nani lungo i pendii di quella che fu chiamata Punta Everast e quindi tornò alle proprie occupazioni. Tenne comunque una "linea di comunicazione" aperta con i nani assicurando poteri clericali ad alcuni di loro ed ascoltando le loro preghiere attraverso i secoli.

I primordi della storia di Casa di Roccia

Nei primissimi secoli di vita della tribù dei nani di Casa di Roccia, Denwarf li guidò in un progetto di crescita controllata della popolazione, di accurata esplorazione delle montagne che li circondavano e di prudente edificazione di colonie ed opere minerarie attraverso le loro terre.

Quando i nani occuparono la regione montuosa ed incominciarono ad insediare comunità più o meno indipendenti, Denwarf fece in modo che lui e solo lui potesse confermare ogni capo nella sua carica e che ogni colonia inviasse un rappresentante alla sua corte. In questo modo pose le basi del moderno sistema di governatorato designato di Casa di Roccia e dell'attuale Senato o Gran Consiglio.

Le singole comunità si trasformarono da piccole famiglie a grandi famiglie fino a grandi villaggi e città multi-familiari. Dopo quattro secoli la popolazione era passata dai circa 500 membri che Kagyar aveva insediato ad una base di 125.000 elementi. C'erano cittadelle in ogni valico conosciuto.



to delle montagne e Denwarf, nelle sue esplorazioni, aveva scoperto un ampio sistema di profonde caverne sotto Punta Everast e le colline circostanti, una grotta adatta ad essere la capitale della stirpe dei nani.

Il modo in cui Denwarf era stato istruito gli diceva che era tempo di lasciare la tribù a se stessa. Tuttavia, nell'intimo, la parte di lui che era capace di pensieri ed emozioni indipendenti non accettava del tutto il fatto di dover cedere il proprio trono e rinunciare alle proprie cariche. Comunque diede il nome di Casa di Roccia alla grande caverna di Dengar e disse ai suoi seguaci di edificarvi la loro capitale. Quindi nominò suo erede un rispettabile nano della famiglia degli Everast. Fece ai suoi compagni l'infausta predizione che un giorno sarebbe tornato a guidare il suo popolo nel momento del bisogno e lasciò il suo regno per gli oscuri spazi sotto Dengar.

I primi re Everast rallentarono sensibilmente la velocità di crescita della popolazione; intelligenti e sapienti pianificatori, intuirono il rischio di un aumento

incontrollato degli abitanti. Continuarono la tradizione di esplorazione, fortificazione, estrazione mineraria ed artigianato che Denwarf aveva promosso per lungo tempo.

Circa 400 anni dopo la scomparsa di Denwarf, sotto il regno del decimo re, il continente conobbe uno dei periodici spostamenti di tribù di non umani e semiumani. Si tratta di una sorta di effetto domino: una potente tribù ritiene che le terre d'origine non siano più adeguate alle sue esigenze. Perciò si sposta ed occupa il più fertile suolo di un'altra tribù che, a sua volta, si sposta e spinge via altre tribù...

In questo caso l'effetto evidente fu che orde di affamati e disperati orchetti e goblin cominciarono a dirigersi verso le terre intorno a Casa di Roccia, fino alle montagne dei nani. Era chiaro per questi non umani, visto lo stato di salute e di benessere dei loro antagonisti nani, che le terre situate dentro l'anello di montagne dovevano essere fertili: era sufficiente uccidere o scacciare i nani per essere sicuri di riuscire a ottenere ancora una volta una patria.

Naturalmente i nani non gradivano affat-

to l'idea e così ebbe inizio un periodo di guerra che durò molti secoli.

Ogni primavera nuove tribù e plotoni d'attacco di orchetti e goblin provavano ad attraversare il Passo Sardal o altre montagne che non avevano un comodo accesso in Casa di Roccia. I nani si battevano in difesa della patria. Fortificazioni furono devastate, riprese e ricostruite; villaggi dei nani costruiti a livello del terreno furono bruciati; questi mandarono in tutta risposta spedizioni punitive all'interno del territorio dei non umani.

Durante questo periodo i nani e gli orchetti svilupparono un profondo e fiero odio gli uni per gli altri. Nonostante anche i goblin e i nani fossero nemici, tuttavia essi lottavano semplicemente per la sopravvivenza; gli orchetti e i nani, invece, scoprirono nel corso di questo secolare conflitto un vero e proprio odio reciproco.

Comunque alla fine, nel 492 PI (492 anni prima dell'incoronazione del primo Imperatore di Thyatis, data sulla quale molti umani basano il proprio calendario), la più grande armata degli orchetti fu sconfitta e

STORIA DI CASA DI ROCCIA

dispersa nella famosa battaglia del Passo Sardal. A partire da quel momento i successivi attacchi degli orchetti furono praticamente inoffensivi; le frontiere dei nani erano quasi al sicuro. Da allora gli anni vennero misurati come "tot numero di anni da Sardal" e così quella battaglia divenne "l'anno zero" nel calendario dei nani.

I nani e le altre razze

Nel periodo di relativa pace successivo alla Battaglia di Sardal, i nani scoprirono di non essere l'unica razza "civilizzata" esistente. La civiltà dei Nithiani, abbastanza progredita, si era estinta ad est prima che i nani potessero incontrarla, ma plotoni esplorativi partiti da Casa di Roccia incontrarono i nomadi Alasiyani e, più tardi, rappresentanti di altre culture degli umani e degli elfi descritte nel capitolo *Creazione dei Personaggi*.

Venendo a contatto con umani ed elfi, i nani furono iniziati all'idea della scrittura. Rifiutarono però il loro sistema e crearono un metodo di scrittura runica conosciuto solo da loro col quale iniziarono ad affidare agli scritti i loro 1400 anni di tradizione orale.

Nei secoli che seguirono, i nani infittirono gradualmente i rapporti commerciali con altre razze. Le loro merci e le loro conoscenze vennero via via sempre più richieste nei regni umani; per contro le idee, i cibi ed i prodotti di questi ultimi divennero indispensabili per i nani. Al tempo dell'incoronazione del primo Imperatore di Thyatis, la loro fama era giunta così lontano che l'imperatore di Thyatis incaricò dei nani di Casa di Roccia di disegnare e sorvegliare la costruzione del suo nuovo palazzo.

La storia moderna di Casa di Roccia

Lentamente e con cautela, secondo la loro maniera, colonizzatori di Casa di Roccia furono inviati nelle terre circostanti, generalmente col permesso o l'approvazione di terre amiche, per creare insediamenti in altre zone montuose del continente, qualche volta per stabilirsi fra gli umani come

famiglie di militari o clan di ingegneri. Di solito erano i benvenuti: educati (benché normalmente riservati), ordinati e seri lavoratori, i nani erano membri esemplari delle comunità in cui entravano.

Nell'anno 98 PI (394 da Sardal secondo il conto dei nani), Bollo I, il più infame despota mai sedutosi sul trono dei re nani (un re del clan Torkrest...ma i Torkrest dicono che ereditò la sua natura malvagia dalla madre del clan Everast) portò i nani alla ribellione dopo decenni di imposizioni fiscali eccessive e di soprusi a danno del suo popolo. Il suo successore, Everast VII, fu letteralmente un fantoccio nelle mani del Senato di recente formazione, un organo rappresentativo delle più importanti famiglie. Gradualmente il trono riconquistò molte delle sue precedenti prerogative, ma il Senato esiste tuttora come corpo avente funzioni di controllo e limitazione dei poteri del re.

Per lo più, comunque, la storia di Casa di Roccia è stata una tranquilla e regolare cronaca di estrazioni minerarie, esplorazioni, colonizzazioni, occasionali guerre con orchetti e altri non umani, frequenti scontri con i clan degli elfi (con i quali c'era così poco in comune) e graduale consolidamento del potere economico e militare dei nani.

Un triste momento nella storia della diplomazia di Casa di Roccia con le nazioni umane si verificò circa 200 anni fa, a partire dall'802 DI. I nani furono raggiunti dalla notizia che esistevano ricchi depositi d'oro ancora inviolati nelle montagne della nazione di Gланtri a nordovest di Casa di Roccia. Il re nano dell'epoca, Styrklint II del clan Syrklist, permise a bande di impazienti minatori di partire per Gланtri senza neppure avvisare i Gланtriani (nessuna sorpresa dato che questi si trovavano nel pieno di una guerra civile e non esisteva un governo centrale).

Sfortunatamente i nani arrivarono a Gланtri più o meno contemporaneamente ad una devastante pestilenza. Così furono sospettati di aver portato la malattia e gli abitanti del posto cominciarono a braccarli per catturarli od ucciderli. Purtroppo i maghi di Gланtri scoprirono che alcuni dei nani erano notevolmente resistenti alla magia.

Ciò li incuriosì, tanto che quando già da tempo la pestilenza e l'odio si erano spenti, i maghi continuarono a catturare i nani per studiarli, sottoponendoli anche a torture, assassini e autopsie. Dopo 25 anni, tutti i nani che erano arrivati a Gланtri se ne erano andati o erano stati catturati, ma l'odio ed il rancore accumulati nei confronti dei Gланtriani sarebbero rimasti per sempre. Da allora i nani di Casa di Roccia aspettano un'opportunità per vendicarsi; alcuni anziani che furono coinvolti in queste vicende sono ancora vivi e conservano l'antico odio.

Gli Anni dell'Infamia a Gланtri, anche se non si trattò di una vera e propria guerra, furono l'ultimo significativo scontro che Casa di Roccia ebbe con una nazione civilizzata.

Nello stesso periodo, il clan Wyrwarf stava diventando (come descritto nel capitolo *Creazione dei Personaggi*) una ragione in più perché i Torkrest ricordassero quest'epoca come gli "Anni dell'Infamia".

Oggi gli Ylari sono alleati dei nani così come lo sono gli umani di Darokin i quali tentano anche di fare da mediatori nelle dispute fra Casa di Roccia e la nazione degli elfi di Alfheim, situata abbastanza vicino perché avidi avventurieri nani vi facciano delle sporadiche irruzioni. Mercenari di Casa di Roccia qualche volta collaborano nelle azioni di confine di Ethengar contro Gланtri, ma negli ultimi secoli non ci sono più state guerre di rilievo.

Sinottica storica

Questo calendario è ordinato secondo il sistema Thyatiano: PI significa Prima dell'Incoronazione, ossia prima dell'incoronazione del primo imperatore di Thyatis; DI sta per Dopo l'Incoronazione.

3000 PI: Il mondo conosciuto è nell'era glaciale. La civiltà di Blackmoor, nel lontano nordest, ha una tragica fine: alcuni congegni esplodono causando la Grande Pioggia di Fuoco e spostando l'asse del pianeta. Blackmoor diventa il polo settentrionale e la sua civiltà scompare. Uno dei dispo-

STORIA DI CASA DI ROCCIA

sitivi viene individuato nelle Terre Brulle. Il mondo diventa lentamente abitabile man mano che il ghiaccio si ritira dalla regione.

1800 PI: Kagyar l'Artigiano, un Immortale della Sfera della Materia protettore delle arti e dei mestieri mortali, decide di dar vita ad una razza in grado di resistere a distruzioni simili a quella che devastò Blackmoor. Dall'antica stirpe dei nani crea i nani "moderni", persino più abili manualmente e molto resistenti alle radiazioni velenose.

1500 PI: La cultura Nithiana comincia la sua ascesa nelle terre ad est di Casa di Roccia. Non compiono esplorazioni ad ovest e non vengono mai in contatto con i nani.

1400 PI: Denwarf scopre la grande caverna a cui dà il nome di Dengar e decide che il suo tempo si è compiuto. Scompare nelle grotte più basse. Viene incoronato il secondo re nano, Everast I. I nani iniziano a costruire la loro più grande città all'interno della caverna Dengar.

1000 PI: Sotto l'undicesimo re nano, Blystar III, spostamenti tribali di non umani costringono con i loro saccheggi tribù di orchetti e goblin ad entrare in conflitto con i nani. Questo stesso spostamento tribale spinge gli gnoll nelle antiche terre Traldar nelle quali si trova oggi il moderno Granducato di Karameikos.

500 PI: La cultura orientale Nithiana viene distrutta e cancellata dalla memoria umana da vendicativi Immortali.

492 PI: I confini di Casa di Roccia sono definitivamente messi al sicuro

dai non umani nella battaglia del Passo Sardal. Questo è l'anno 0 del calendario dei nani.

475 PI: I nani danno inizio ad un programma di esplorazioni fuori da Casa di Roccia. Incontrano nomadi Alasiyani e cominciano a commerciare con loro.

98 PI: I nani insorgono contro Bollo I e costituiscono il Senato.

0 DI: Viene incoronato il primo imperatore di Thyatis; l'architetto del suo nuovo palazzo imperiale è un nano di Casa di Roccia.

200 DI: La politica di colonizzazione dei nani al di fuori di Casa di Roccia è ben avviata. Le comunità umane e le nazioni generalmente assorbono bene i nuovi venuti.

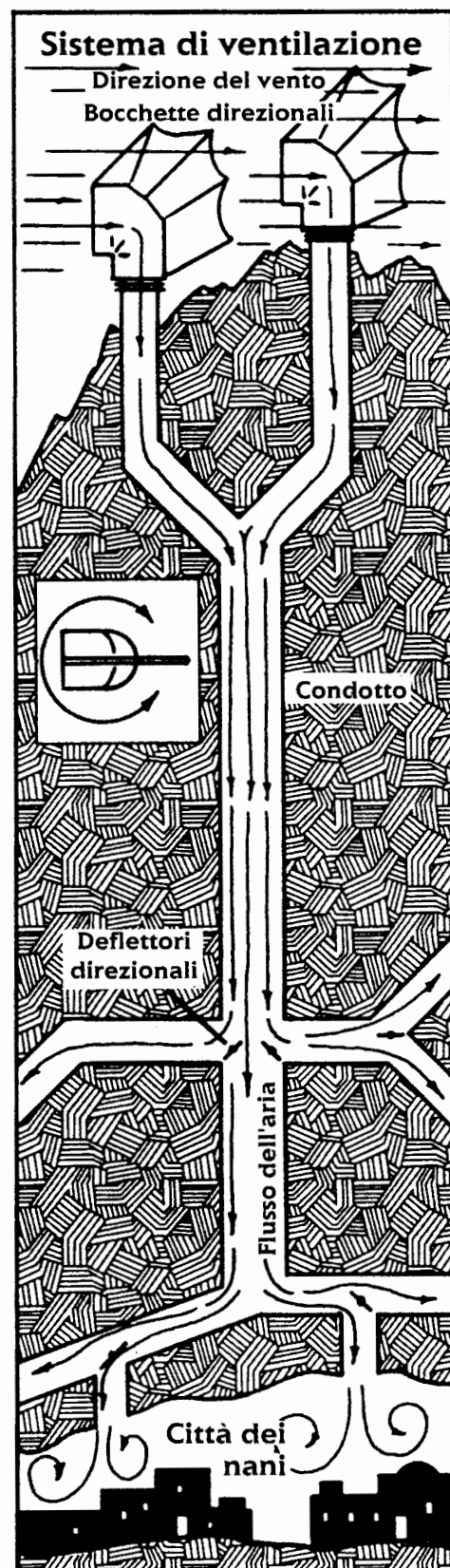
802 DI: La corsa all'oro di Glantri, la pestilenza e le sue strane conseguenze fanno nascere nei nani un insanabile odio verso i Glantriani.

803 DI: La profezia del "Clan Wyrwarf" si è compiuta risolvendosi, in definitiva, nella creazione di un vero clan Wyrwarf.

828 DI: L'ultimo nano è espulso da Glantri.

1000 DI: Oggi. Questa è l'era moderna del mondo di D&D*, l'epoca in cui tutti gli Atlantici sono ambientati. Nel calendario dei nani è l'anno 1508 da Sardal. Everast XV è sul trono di Casa di Roccia.

1200 DI: Grande Guerra fra la repubblica di Darokin ed il Maestro del Deserto dei Nomadi (vedi avventure X4 e X5). Everast XVII è re di Casa di Roccia.



LA NAZIONE DI CASA DI ROCCIA

Apri e guarda la mappa a colori di Casa di Roccia contenuta in questo regolamento e ti guideremo in un viaggio nella nazione di Casa di Roccia.

Confini

Casa di Roccia confina a sud con gli Emirati di Ylaruam, ad est con il Protettorato di Soderfjord e, più a nord, con il Regno di Vestland, a nord con il Canato di Ethengar e ad ovest con la Repubblica di Darokin.

Il confine meridionale si individua, per antica usanza fra i nani ed i guerrieri del deserto, in base al punto in cui la sabbia del deserto si eleva a formare i contrafforti montani. Le sabbie appartengono a Ylaruam, le colline e le zone settentrionali ai nani.

Il confine orientale, approssimativamente, è segnato dal punto in cui i contrafforti degradano nella catena montana di Makkres. I contrafforti appartengono agli umani d'oriente, le montagne ai nani. Questa è l'antica interpretazione, ma la precisa demarcazione viene stabilita da un secolo a questa parte in base ad un trattato ufficiale tra Casa di Roccia ed il Protettorato di Soderfjord e fra Casa di Roccia e Vestland.

Il confine settentrionale è delimitato più o meno dal punto in cui i contrafforti si perdono nelle steppe: le colline appartengono a Casa di Roccia, le praterie al Canato. Ciò è accettato per antica consuetudine fra Casa di Roccia ed il Canato; gli Ethengariani non sanno che farsene di questo territorio accidentato e desolato.

La frontiera dell'ovest si trova su per giù nel punto in cui le montagne di Altan Tepe degradano verso i contrafforti occidentali. Tuttavia gli umani di Darokin non sono così diffidenti nei confronti della montagna e perciò sono interessati alle montagne occidentali e nordoccidentali di Altan Tepe. Di conseguenza i confini ufficiali, quelli rappresentati sulle mappe, sono stati accuratamente negoziati fra Darokin e Casa di Roccia per decenni.

Montagne

Casa di Roccia è in gran parte costituita da tre distinte catene montuose consecutive.

La parte occidentale di Casa di Roccia fa parte delle montagne Altan Tepe, una imponente catena montuosa che ha inizio nella nordorientale Darokin (uno sperone rivolto verso le Terre Brulle), continua a sudest attraverso Casa di Roccia e poi attraverso la parte nordorientale di Karameikos e settentrionale di Thyatis.

La parte orientale di Casa di Roccia è costituita dalla tozza catena di Makkres, altresì chiamata dagli umani "le Montagne di Casa di Roccia" e Montagne dei Denti Rotti (una traduzione del termine nanesco "Makkeres"); esse devono il loro nome all'aspetto irregolare ed inospitale.

Fra le due catene c'è un piccolo "ponte" di montagne chiamato lo Sperone di Denwarf che si estende dai contrafforti di Ethengar fino a quelli del deserto Alasiyano, costeggiato ad est e ad ovest da fertili pianure. Nello Sperone di Denwarf c'è l'unica montagna veramente alta di Casa di Roccia, Punta Everast, dove sorgono le città di Dengar Alta e Bassa.

Queste tre catene montuose sono costituite da innumerevoli vette alte ed inospitali notoriamente povere di valichi accessibili e sentieri confortevoli.

Pianure

Tra le Altan Tepe e lo Sperone di Denwarf c'è una valle chiamata Pianura di Stahl; fra lo Sperone di Denwarf e le Montagne di Makkres ce n'è un'altra denominata Pianura di Klintest. Entrambe degradano dolcemente dalle montagne circostanti verso i laghi centrali. Nella prima si trova il lago Stahl e nella seconda il lago Klintest; benché essi non siano assolutamente grandi come l'immenso mare interno del lago Amsorak, a Darokin, tuttavia sono ugualmente due fra i più grossi laghi in quest'area del continente.

Queste pianure sono molto piovose e, grazie all'attività vulcanica preglaciale, sono ricche di minerali; nell'insieme il loro suolo dà buoni raccolti. Esse forniscono la maggior parte dei prodotti agricoli della nazione; vi risiedono anche alcune comunità agricole umane di medie dimensioni accanto a villaggi di nani.

La Pianura di Stahl è molto più popolata

e coltivata di quella di Klintest. La prima fornisce a Casa di Roccia circa i due terzi della produzione agricola nazionale, ossia circa il 47% del consumo agricolo complessivo; la seconda circa un terzo, ossia più o meno il 23% del consumo agricolo totale.

La Valle di Styr è una propaggine settentrionale della Pianura di Stahl dove il fiume Styrdal ha disegnato un'ampia e fertile vallata nel punto in cui risale a nord verso il Canato di Ethengar; un gran numero di piccoli villaggi agricoli è disseminato nella valle, via via diradandosi verso la regione collinosa settentrionale.

Fiumi

I fiumi più importanti che attraversano Casa di Roccia sono:

Fiume Everast: questo fiume nasce nelle montagne dello Sperone di Denwarf e scorre a nordest nel Lago Klintest.

Fiume Hrap: questo piccolo fiume nasce nelle montagne a nordovest del Lago Klintest e sfocia in questo stesso lago; costeggia le pianure molto prima di raggiungere il lago ed è famoso per la popolazione di rane che vivono lungo le sue sponde.

Fiume Klintest: nasce dal Lago Klintest e scorre ad est in una gola delle Montagne di Makkres.

Fiume Kur: questo ruscello di montagna nasce dal Lago Klintest e sfocia a nordest in una serie di rapide in direzione del Mare dell'Aurora.

Fiume Larodar: questo fiume nasce nelle montagne meridionali di Altan Tepe e sfocia nel Lago Stahl. Vedi anche *Fiume Nithia*, più sotto.

Fiume Makkres: questo fiume nasce nelle Montagne di Makkres e scorre a nord fino al Lago Klintest.

Fiume Nithia: questa diramazione del fiume Larodar scorre senza ostacoli per alcuni chilometri, poi si tuffa enigmatica-

mente in un laghetto all'interno di un'ampia vallata montana e non riemerge più. Si noti che i disegnatori di mappe Makistani di Ylaruam classificano la parte meridionale del Larodar, a partire dalla sua sorgente fino al punto in cui il Nithia si dirama, come Fiume Nithia e considerano il Larodar un ramo del Nithia.

Fiume Norden: questo fiume nasce nelle Altan Tepe e scorre a nordest fino al Lago Stahl.

Fiume Styrdal: questo è il grande e calmo fiume che nasce dal Lago Stahl e scorre a nord.

La nazione è attraversata da molti più fiumi e fiumiciattoli di quanti se ne possano includere nella mappa; basterà dire che Casa di Roccia è ben irrigata. La maggior parte di questi corsi d'acqua nasce in alta montagna; molti sfociano nei due laghi di Casa di Roccia ed altri scorrono fino ai regni circostanti.

Valichi ed accessi

Ci sono solo alcuni accessi agevoli in Casa di Roccia, quattro per essere precisi. Essi sono:

Il Tunnel Darokin: si tratta di un impervio sentiero che si snoda lungo declivi montani ed attraverso un paio di valichi; passa attraverso la maggior parte delle Montagne Altan Tepe ed entra in Darokin. Il percorso termina alla base nordorientale di una piccola montagna ed i viaggiatori devono affrontare una difficile scalata al di

là di essa per raggiungere i contrafforti di Darokin. Gli elfi di Alfheim e gli umani di Darokin sanno che un simile passaggio esiste, ma non sanno dove si trova. Il Tunnel viene spesso usato da qualche giovane nano per avventurarsi in rapide incursioni nelle foreste di Alfheim.

Passo Evekarr: è un pericoloso valico d'alta montagna che permette ai viaggiatori coraggiosi di attraversare la cresta montana nel punto in cui nasce il Fiume Kur. Una strada di ottima fattura, realizzata dai nani, passa attraverso queste montagne e questo valico, giù fino al regno di Vestland. Per lo più percorribile nei mesi caldi, assolutamente impraticabile nei periodi freddi, il nome di questo valico è tradotto come *Passaggio Mortale*.

Passo Sardal: è un valico che segna la divisione ufficiale fra le Altan Tepe e lo Sperone di Denwarf. Permette anche di commerciare agevolmente a sud con Ylaruam. È difeso dalla guarnigione del Castello Karrak.

Valle di Styrdal: la valle, attraversata dal Fiume Styrdal, consente di accedere facilmente a Casa di Roccia in ogni stagione, ma è protetta dalla guarnigione del Forte di Denwarf.

Flora

I pendii delle montagne di Casa di Roccia sono ricoperti di boschi, principalmente di pini; oltre i 900 metri sono invece per lo più spogli.

Anche nelle pianure ci sono molti alberi, specialmente in quella di Klintest, ma le foreste che un tempo vi prosperavano sono state abbattute per coltivare il terreno. Casa di Roccia non ha un'industria di taglio del legname sufficiente a soddisfare le sue necessità di legno dolce e deve importare la maggior parte del legno duro.

Nelle pianure crescono diverse varietà di prodotti e di frutta inclusi luppoli, orzo, grano, malto, mele, patate ed erbe (per l'approvvigionamento). Ci sono poche verdure, salvo che nelle comunità con molti umani.

Fauna

Nelle pianure e negli insediamenti stabili vivono animali domestici (in particolare cavalli, pony, asini, buoi, pecore, capre e maiali); nelle dimore all'interno delle caverne si può anche vedere la lucertola notturna di Casa di Roccia, che è addomesticabile. I nani non amano quegli animali che gli umani considerano "di compagnia"; i gatti li irritano e per i cani non hanno simpatia.

Nelle regioni più selvagge, specialmente montane, si possono vedere puma, lucertole selvatiche di Casa di Roccia (solo di notte, vedi la sezione "Mostri"), branchi di lupi, uccelli e selvaggina tipici di queste zone.

Comunità

Le comunità raffigurate nella mappa della nazione (città, fortezze e rovine) sono descritte nelle due sezioni seguenti.

DENGAR

In questo capitolo daremo un'occhiata alla capitale di Casa di Roccia, Dengar, sia Alta che Bassa.

Dengar Alta

Dengar Alta è una comunità di nani sita sul versante meridionale più basso di Punta Everast, la montagna più alta di Casa di Roccia. Benché sia una città di medie dimensioni, non è altro che il preludio di Dengar Bassa, che verrà descritta più oltre.

Popolazione: 15.000

Composizione della popolazione: 89% nani, 10% umani, 1% halfling.

Potenza militare: 500 (due compagnie; il generale a capo della guarnigione di Dengar Alta comanda anche i 500 soldati nani della guarnigione di Dengar Bassa).

Particolarità geografiche: il versante sud di Punta Everast è costituito da una serie di ripidissimi dirupi e scarpate e visto dal basso sembra praticamente verticale.

Un pendio abbastanza dolce alla base si eleva per circa 90 metri in altezza per interrompersi bruscamente in un dirupo roccioso: lì è stata costruita Dengar Alta. Su questo dirupo, proprio in fondo, c'è l'imbocco della caverna che conduce nella grande città dei nani, Dengar Bassa.

Note: Dengar Alta è molto più aperta di altre comunità di nani principalmente perché parecchi dei suoi abitanti sono umani (uno su dieci) e poi perché ci sono molti scambi con altre città.

Diverse osterie e taverne sono state costruite con piani e tetti ad altezza umana (tuttavia nelle residenze dei nani i soffitti sono della loro solita altezza di circa 2 metri). Probabilmente a causa del prolungato contatto con gli umani, molti nani di Dengar Alta sono più estroversi dei loro cugini di altre città. Nella Città Alta si trova la roccaforte del clan militare Torkrest.

Note sulla mappa della città: i seguenti siti sono riportati sulla mappa di Dengar Alta riprodotta in questo capitolo:

(1) **Porta delle Tre Strade.** La porta principale di Dengar Alta dà accesso alle Tre Strade, ossia alla congiunzione delle Strade Sardal, Stahl e Everast (riprodotte a sud della porta).

(2) **Strada di Sardal.** Dopo la diramazione delle strade, questa continua a sud e poi a sudest verso il Passo Sardal e Ylaruam ed oltre.

(3) **Strada di Stahl.** Dopo che le strade si sono separate, questa si dirige ad ovest e poi a nord intorno al Lago Stahl arrivando fin su nella città di Stahl.

(4) **Strada di Everast.** Dopo che si è separata dalle altre, questa strada gira a nord attraverso le montagne e infine ad est nella Pianura di Klintest.

(5) **Alte Torri.** Nonostante la città non abbia mura sul lato settentrionale (i ripidi dirupi sono infatti sufficienti a questo scopo), i nani vi hanno costruito delle torri come punti di difesa e di osservazione. Vi si arriva risalendo stretti e pericolosi gradini scavati nella roccia. Le torri si trovano ad un'altezza di 90 metri sopra il punto più elevato della città e sono un ottimo osservatorio e punto di lancio dei dardi.

(6) **Uscita del Tunnel Di Fuga.** Su una piccola superficie rocciosa si trova una botola segreta che si confonde con il terreno; essa si apre ed è abbastanza larga da permettere l'ingresso di cavalieri. È l'uscita di un ampio passaggio segreto che comincia al punto (14), la stazione di pompaggio. Pur non essendo sufficiente per evacuare un'intera città, tuttavia permette ai soldati di Dengar Alta di inviare messaggeri durante gli assedi ed ai nani di sferrare improvvisi attacchi in circostanze simili. Non può essere aperta dall'esterno ed è una lastra di granito spessa 4,5 metri. Anche se i nemici la scoprissero, sarebbe ugualmente difficile aprirla.

(7) **Strada del Guantone.** È una delle vie principali della Città Alta. È molto battuta di notte con osterie e taverne frequentate sia da umani che da nani ed è il posto in cui si aggirano bande di teppisti in cerca di guai (sia umani che, spesso, nani del clan Torkrest). I nani del clan Wyrwarf si guardano da questo posto durante le ore notturne, mentre esso è la via preferita dagli umani ladri.

(8) **Distretto Residenziale.** Queste aree, indicate col numero (8) a lato, sono zone residenziali ad alta densità di popolazione nana. In Dengar Alta gli abitanti nani appartengono per circa il 30% ai Torkrest, per il 20% agli Everast e per il 10% a ciascuno degli altri clan.

(9) **Area di Deposito.** Quest'area, indicata col numero (9) a lato, è una zona commerciale in cui le merci, sia in entrata che in attesa di essere portate fuori da Dengar in carovana, vengono conservate. La maggior parte dei magazzini sono dei nani del clan Syrklist, ma ogni clan possiede almeno uno o due depositi.

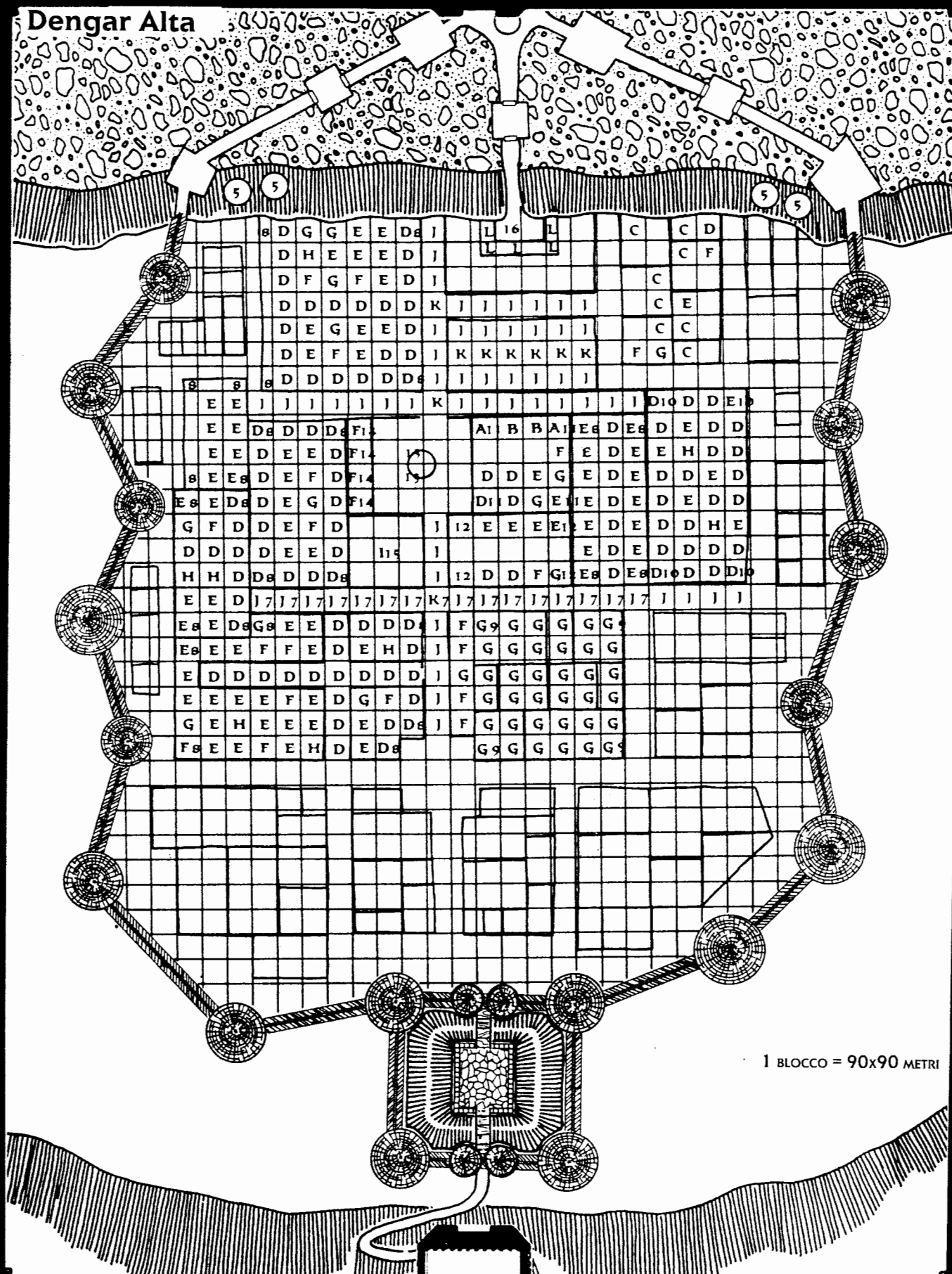
(10) **Quartiere degli Umani.** Questa zona, indicata col numero (10) a lato, è il posto in cui vivono gli umani insediatisi stabilmente a Dengar Alta. Molte case sono in legno o pietra e tutte sono costruite su scala umana con i tetti e i vani delle porte più alti di quelli delle dimore dei nani. La loro struttura architettonica è radicalmente diversa da quella delle abitazioni dei nani, perciò sentitevi liberi di personalizzare questi isolati.

(11) **Roccaforte di Torkrest.** Questa fortezza circondata da mura è la roccaforte della Famiglia dei Torkrest, la quale è a capo del clan Torkrest. La serie di caselle A-B-B-A è occupata dall'immenso e pomposo palazzo dei Torkrest; in F si trova la loro cucina e *forgia del potere*; le caselle D ed E sono edifici residenziali; in G ci sono i depositi. L'intera roccaforte ha un austero aspetto militaresco.

(12) **Guarnigione di Dengar Alta.** Quest'area, simile alla roccaforte di Torkrest, ospita la guarnigione che difende Dengar Alta. Le caselle D sono i quartieri degli ufficiali, in E ci sono le caserme, in F la fucina delle armature e in G il magazzino.

(13) **Pozzo della Città.** Non è un pozzo a carrucola di origine naturale poiché l'acqua viene aspirata dalla Stazione di Pompaggio (14). Al centro dell'area c'è una gigantesca fontana circondata da vasche e fontane più piccole. Alcune vasche servono per lavare

Dengar Alta



1 BLOCCO = 90x90 METRI

DENGAR

gli animali, mentre alcune fontane sono usate come piscine per la pratica di sport acquatici; l'area principale è costituita da acqua fresca messa a disposizione di tutti. Da quando quasi tutta la città utilizza l'acqua convogliata da quelle fontane, esse sono molto spesso usate dai residenti troppo poveri per permettersi un sistema di tubazioni o da quelli a cui non piace il sapore dell'acqua che passa attraverso i tubi.

(14) Stazione di Pompaggio. Svolge una fondamentale funzione a Dengar poiché aspira e mette in circolazione l'acqua in tutta la Città Alta attraverso un potente meccanismo di pompaggio. In questo modo acqua pulita e potabile è immediatamente messa a disposizione della maggior parte dei residenti; un'invenzione unica nel continente. (Un antico detto secondo cui "I nani sono stati i primi", normalmente riferito ad ogni opera di ingegneria, è in questo caso veritiero.) La Stazione di Pompaggio nasconde anche l'ingresso del Tunnel Di Fuga (6).

(15) Arena. Qui gli umani possono tenere davanti ad un pubblico quegli incontri di pugilato che tanto amano; i nani hanno imparato ad apprezzarli e ci sono anche molti incontri di lotta libera umani contro umani, nani contro nani e misti. Questo insegna ad entrambi il rispetto reciproco. Si dice che militari nani del clan Torkrest affittino talvolta l'intera arena in modo da appianare segretamente e definitivamente controversie insorte fra i loro ufficiali.

(16) Ingresso per Dengar Bassa. Infine, ecco l'ingresso della caverna per la Città Bassa. In origine era solo una grotta che conduceva in un tunnel; successivamente sono stati ricavati internamente degli scalini, evidenziati anche dai continui passaggi dei nani nel corso dei secoli, attraverso un tortuoso percorso. L'entrata è difesa alla superficie da un massiccio muro secondario ed anche da un altro posto a livello della caverna.

Dengar Bassa

È una solida comunità di nani costruita all'interno di una serie di cinque vaste caverne in gran parte riforgiate dalle mani dei nani nel corso dei secoli.

Popolazione: 40.000.

Composizione della popolazione: 99% nani, 1% fra umani e halfling.

Potenza militare: 500 (due compagnie) che fanno parte della guarnigione di Dengar; il generale e altre due compagnie risiedono in Dengar Alta.

Particolarità geografiche: Dengar Bassa è costituita da una vasta costruzione che forma un complesso in cui si distinguono 5 ampie caverne. Esse sono Dwarfheart, la più grande e profonda, dimora di Re Everast e roccaforte del clan Everast; le Camere della Musica, una sequenza di camere attraverso le quali il passaggio dell'aria crea suoni come di un piffero, roccaforte del clan Syrklist; la Caverna Alta Quota, un'altra grotta ampliata dai minatori al punto da sembrare interamente artificiale eccetto che per il tetto, roccaforte del clan Buhrodar; la Caverna dei Fiumi, una tortuosa grotta (originariamente letto di un fiume sotterraneo) che è la roccaforte del clan Hurwarf; e la Caverna del Lago Nero che fornisce acqua a gran parte della Città Bassa grazie al fiume sotterraneo che vi sbuca e dove cresce per acri il fungo gigante commestibile dei nani. (Il DM deve ricordarsi, anche se non deve necessariamente farne cenno ai giocatori, che queste caverne furono create dall'Immortale Kagyar come dimora per i suoi nani e perciò hanno delle caratteristiche che normalmente non si ritrovano nelle grotte di formazione naturale.) Tutti questi antri sono stati incisi dai nani che vi risiedevano i quali intendevano migliorarne ed accrescerne il naturale splendore, cosa apprezzata da molti visitatori.

Illuminazione: L'intero sistema di caverne è illuminato da una strana varietà di funghi fosforescenti coltivati con cura da nani agricoltori. Questo fungo aderisce alle superfici rocciose e, nelle aree in cui è possibile spargerne una grande quantità, crea una luce pari a quella del crepuscolo. Le strade hanno un'illuminazione supplementare costituita semplicemente da bra-

cieri appesi pieni di olio a lenta combustione. Alcune zone della città particolarmente ricche (come il palazzo) hanno strade illuminate da sfere incantate rese fluorescenti con l'incantesimo della *luce perenne* (comprate dai nani chierici). Le singole case utilizzano, a seconda delle possibilità, candele, fiaccole, piccole lampade ad olio e sfere di *luce perenne*.

Nell'esposizione che segue, ogni caverna verrà descritta in relazione alla sua profondità, al suo punto di massima altezza ed a varie altre caratteristiche riportate nella mappa di Dengar Bassa.

La profondità è misurata in metri sopra e sotto il livello del terreno; questo livello è individuato nel punto in cui i nani ritengono che Punta Denwarf cominci ad innalzarsi distintamente dal terreno pianeggiante a sud della montagna. Dal momento che tutte queste grotte sono all'interno di una montagna, la maggior parte è più profonda del livello del suolo.

Dwarfheart

Profondità: all'imbocco della caverna ((1) sulla mappa di Dengar Bassa) 30 metri sotto il livello del suolo, poi degrada fino a raggiungere i 60 metri di profondità all'estremità settentrionale.

Altezza: nel suo punto di massima altezza, il tetto di Dwarfheart è a circa 45 metri sopra il livello del terreno; questo è esattamente sopra le aree contrassegnate con il (15) sulla mappa di Dengar Bassa. Per quasi tutta la lunghezza della caverna, il tetto è invece alto circa 30 metri sopra il terreno ed è pieno di stalattiti.

Note: questa caverna ha dimensioni sbalorditive, infatti è lunga oltre 3 chilometri. È densamente popolata e molti edifici in cui risiedono i nani sono di 5 o 7 piani (un segreto che gli ingegneri umani non sono ancora riusciti a strappare ai nani); in media questi edifici sono alti circa 3 piani. Dwarfheart è la capitale dell'intera nazione di Casa di Roccia. Vi si trova il palazzo del re nano e la roccaforte del clan Everast. Di maggior interesse per i visitatori umani è il fatto che Dwarfheart, come tutte le comunità nane sotterranee, è illuminata di giorno da vene di cristallo che conducono la luce



DENGAR

del sole dalla superficie. La luce che in questo modo viene fatta filtrare è diffusa da specchi sapientemente collocati. Di notte l'illuminazione è garantita da piante fosforescenti simili ad alghe che i nani fanno crescere sui soffitti delle caverne. Sebbene la loro luminosità sia pari soltanto a quella delle fiaccole, tuttavia è sufficiente per spostarsi; i singoli edifici sono generalmente illuminati da lampade.

Note sulla mappa: sulla pianta di Dengar Bassa, i seguenti dettagli si trovano nella caverna Dwarfheart:

(1) Ingresso. L'imbocco di Dengar Alta ed il tunnel scendono per un tortuoso percorso lungo circa 800 metri e profondo 120 (fino ad una profondità di circa 30 metri sotto il livello del suolo). Infine il tunnel si allarga a formare la caverna Denwarf; un muro massiccio alto 18 metri e rientrante per 6 metri dal tetto della caverna è stato costruito attraverso l'ingresso.

(2) Guarnigione. Quest'area, indicata col numero (2) a lato, è la recinzione murata che ospita i 500 soldati della guarnigione di Dengar Bassa. Le caselle D sono quartieri degli ufficiali, le E sono caserme dei nani; in F ci sono le fucine di armi ad armature; in G il deposito di base e il quadrato non contrassegnato è la zona di addestramento.

(3) Dimore. Quest'area, contrassegnata col numero (3), è un quartiere residenziale molto popolato abitato principalmente da famiglie dei Buhrodar e degli Everast.

(4) Dimore. Queste due aree, contrassegnate col numero (4), sono quartieri residenziali ad alta densità di popolazione prevalentemente delle famiglie degli Everast e dei Syrklist.

(5) Proprietà. Sono piccole proprietà appartenenti a ricche famiglie Everast.

(6) Proprietà. Si tratta di proprietà più grandi appartenenti sempre a ricche famiglie Everast. La più grande, posta sulla parete ovest della caverna Dwarfheart, appartiene alla famiglia Everast (da contrapporsi al clan omonimo) e perciò personal-

mente al Re Everast XV, benché egli non ci viva.

(7) Depositi. Sono depositi di proprietà del clan Everast ed amministrati dal re; contengono scorte di cereali ed altre provviste in grado di sostenere Dengar Bassa per un certo periodo di tempo in caso di assedio.

(8) Cortili del Palazzo. Quest'area, contrassegnata col numero (8) a lato, include il palazzo di Re Everast XV ed i relativi cortili. Un muro esterno recinta tutti i cortili ed uno interno solo gli edifici; l'area aperta compresa fra i due muri è ricoperta dai funghi giganti ed attraversata da innumerevoli fiumiciattoli artificiali. In quest'area, i blocchi B-A-B costituiscono il palazzo reale (e la roccaforte residenza del clan Everast); i blocchi contrassegnati con la E sono dimore di famiglie di basso rango al servizio del Re e del suo clan; i blocchi F sono i laboratori del clan (quello nell'angolo nordovest è la fucina che contiene la *forgia del potere* degli Everast) e infine il blocco G è il deposito dei componenti e dei materiali utilizzati da entrambe le fucine.

(9) Stazione di Pompaggio Everast. In questa estremità della caverna Dwarfheart le infiltrazioni d'acqua tendono a raccogliersi; l'area contrassegnata col numero (9) è quella in cui si trovano le stazioni di pompaggio (i tre blocchi indicati con la F) che aspirano e pompano l'acqua. Vi si trova anche una sorta di scuola per ingegneri navali molti dei quali, sia del clan Everast che di altri, vivono nei blocchi contrassegnati con la D.

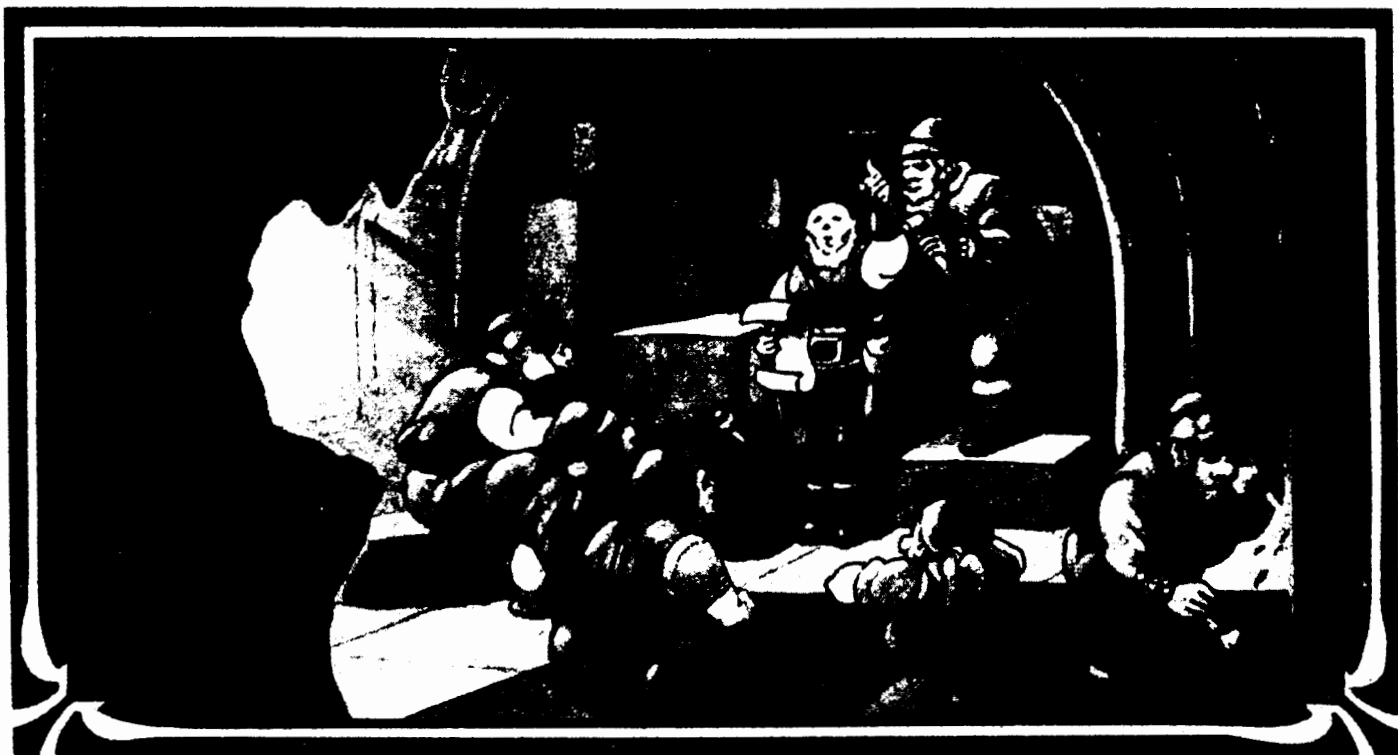
(10) Cortili del Senato. Quest'area recintata, contrassegnata col (10), ospita il Senato ed il suo foro sede delle adunanze del Gran Consiglio. L'edificio indicato con la lettera I è il vero Foro; le costruzioni in B non sono ali del palazzo, ma piuttosto sedi di uffici governativi fra cui biblioteche, uffici ministeriali e così via. I blocchi classificati come C sono case private ognuna appartenente ad un clan; là i Senatori dello stesso clan possono incontrarsi ed elaborare piani in relativa segretezza.

(11) Residenze dei lavoratori del Senato. In questi edifici popolari vivono nani di bassa estrazione sociale che lavorano per il Senato o si occupano delle terre e dei fabbricati del Gran Consiglio.

(12) Guardia del Re. Non è realmente un quartiere militare, benché per certi aspetti possa sembrarlo. La Guardia del Re, che in effetti è addetta alla sua difesa, si compone di giovani nani del clan Everast (e solo Everast) addestrati come guerrieri; la "guarnigione" ne include 100. Una volta concluso l'addestramento, questi giovani fungono da Guardia del Re per due anni e poi possono scegliere le proprie carriere. Il Re ha creato questo corpo di guardia come valvola di sfogo delle energie dei giovani nani che altrimenti potrebbero uscire e mettersi nei guai senza essere ancora in grado di cavarsela. Il blocco contrassegnato con la D è il quartiere degli ufficiali; in E ci sono i quartieri delle reclute; la casella F è la fabbrica delle armi mentre in G c'è un deposito alimentare.

(13) Quartiere dei Lavoratori. Quest'area, contrassegnata col numero (13), contiene la più alta concentrazione di fucine, forge ed altri laboratori di tutta Casa di Roccia. È la zona più rumorosa di Dengar, affacciata 24 ore al giorno. Vi lavorano artigiani di tutti i 7 clan, anche se ogni fucina o laboratorio (i blocchi contrassegnati con la F) e ogni deposito di materiale (i blocchi G) appartengono tendenzialmente ad una specifica famiglia di un particolare clan. Qui i personaggi possono trovare specialisti in grado di realizzare tutto ciò che un nano artigiano può fare.

(14) Il Quartiere degli Umani. Una volta quest'area (indicata col numero (14) a lato) era la roccaforte dei nani del clan Buhrodar; quando la Caverna Alta Quota fu completata ed essi vi si trasferirono, una setta di commercianti umani di Darokin e Thyatis trattò con i Buhrodar ed acquistò questi blocchi da loro. Qui sorge ora il quartiere umano della Città Bassa dove vive la maggior parte degli umani residenti e dove soggiornano i visitatori umani. I blocchi B-A-B sono un enorme ricovero



per le carovane (albergo) chiamato "La Zucca Intera" in riferimento al fatto che gli edifici hanno il soffitto più alto sicché gli umani non ci sbattono la testa. Le caselle H sono parchi, le K sono ampie strade in cui umani e nani vendono beni di vario tipo utilizzati dai primi; le caselle E sono alberghi ed appartamenti meno lussuosi in cui è possibile affittare delle camere. In tutta questa zona i soffitti, il mobilio e le porte sono costruiti su scala umana perciò i visitatori umani vi si trovano molto più a proprio agio che in qualsiasi altro posto.

(15) Sezione degli Ambasciatori. Questi quartieri sono assegnati agli ambasciatori in visita a Casa di Roccia; i blocchi D

sono appartamenti (tutti su scala umana) a loro disposizione, i blocchi E sono quartieri, anch'essi su scala umana, occupati dalle persone al loro seguito e in H c'è un piccolo parco.

Caverna del Lago Nero

Profondità: 30 metri sotto il livello del terreno (all'entrata verso Dwarfheart), mentre il corpo principale della caverna si trova al livello del suolo.

Altezza: mediamente circa 12 metri.

Note: questa caverna, di proprietà del clan Everast e coltivata dagli Everast, è un "vivaio di funghi", ossia una zona in cui viene coltivato il fungo gigante dei nani.

All'interno della grotta scorre impetuoso un limpido fiume sotterraneo; un sistema di pompaggio pesca queste acque dal lago e le distribuisce in tutta Dengar Bassa. Nella caverna non esistono costruzioni.

Note sulla mappa: ecco i punti chiave della caverna riprodotti sulla mappa:

(16) Ingresso. È il tunnel di entrata nella caverna del Lago Nero. Questo tunnel cresce fino a circa 30 metri e continua a questa stessa altezza per 300 metri verso ovest fin dentro la caverna.

(17) Lago Nero. Si tratta dell'ampio specchio d'acqua che si trova all'interno della caverna e da cui deriva il suo nome. L'ac-

qua, ovviamente, non è veramente nera, ma sembra tale alla fioca luce fosforescente della caverna.

(18) Fiume. È il fiume che scorre nella caverna del Lago Nero. Nessun nano ha mai esplorato il tunnel pieno d'acqua per la paura di affogare.

Caverna Alta Quota

Profondità: 30 metri sopra il livello del terreno.

Altezza: normalmente 12 metri sopra il livello del terreno; alcuni antri di origine naturale, al di sopra della strada principale, superano i 20 metri.

Note: la Caverna Alta Quota era in origine una grotta molto più piccola accessibile attraverso un tortuoso tunnel. Occupata dal clan Buhrodar 300 anni fa (essi vivevano allora nell'odierno Quartiere degli Umani della Città Bassa), fu interamente ricostruita da ingegneri Buhrodar nel corso di più di 200 anni. L'ingresso originario fu murato, ma si dice che interruptori segreti possano sbloccarlo da entrambi i lati nel caso sia necessaria un'uscita di emergenza; l'attuale tunnel di accesso è una stretta rampa (larga 9 metri) che si alza di 60 metri lungo i suoi 120 metri di lunghezza (è cioè inclinata di circa 30 gradi). La Roccaforte di Buhrodar fu spostata qui 75 anni fa. Quasi tutti gli edifici di questa caverna sono alti 4 piani; nonostante siano più bassi di molti dei fabbricati della caverna Denwarf, tuttavia sembrano più alti dato che raggiungono la volta della grotta.

Note sulla mappa: l'elemento chiave della mappa è:

(19) La Roccaforte di Buhrodar. Questo spazio cintato da mura è la tenuta privata della Famiglia Buhrodar, a capo del clan omonimo. I blocchi B-A-B sono occupati dal palazzo che arriva fino alla volta della caverna. In F si trova la *forgia del potere* dei Buhrodar. Nelle caselle G ci sono due magazzini, uno di generi alimentari e l'altro di materiali utilizzati nella forgia.

Caverna dei Fiumi

Profondità: 30 metri sotto il livello del terreno all'imbocco dalla parte di Denwarf, cresce poi fino al livello del suolo e quindi fino a 45 e 60 metri man mano che si susseguono le curve.

Altezza: in media circa 18 metri.

Note: questa caverna è la roccaforte del solitario clan Hurwarf. Vi sfociava un impetuoso fiume sotterraneo oggi prosciugato. L'accesso alla grotta è ostacolato da un massiccio muro costruito proprio all'ingresso. È la caverna in assoluto più popolata; ogni fabbricato è alto diversi piani e ogni blocco di appartamenti (D) è occupato da due o tre edifici popolari. È un posto piuttosto lugubre.

Note sulla mappa: il punto più importante sulla mappa è:

(20) La Roccaforte di Hurwarf. Questa zona circondata da mura è la roccaforte del clan omonimo. In A c'è il palazzo della Famiglia Lyrrast (leader del clan Hurwarf), intorno al quale sorgono affollati edifici occupati da servitori nani (i blocchi D ed E); un deposito con abbondanti scorte di cereali (G); la fucina principale del clan (F) in cui si trova la *forgia del potere* degli Hurwarf (questa fucina è quasi sempre immersa nell'oscurità e vi si raccoglie l'*olio delle tenebre*); un piccolo parco attraversato da un torrente e nel quale abbondano i funghi (H).

Le Camere della Musica

Profondità: 30 metri sotto il livello del suolo (all'entrata dalla parte di Denwarf), al livello del terreno (all'ingresso della camera occidentale) e infine 15 metri sopra il livello del suolo all'imbocco della camera settentrionale.

Altezza: in media 9 metri (camera orientale), 12 metri (camera occidentale) e 8 metri (camera settentrionale).

Note: le Camere della Musica sono caratterizzate da tunnel che sbucano all'aria aperta nei pendii superiori della montagna; gli ingressi originari sono stati riempiti di

terra ed altri ne sono stati scavati sui lati della montagna meno facilmente individuabili da eventuali scalatori curiosi. Venti impetuosi si riversano in questi tunnel e filtrano attraverso le numerose colonne e colonnine producendo suoni musicali ed uno strano inquietante fischio; da qui il nome "Camere della Musica". La forza dei venti viene amplificata da potenti pale progettate da nani ingegneri come parte del sistema di circolazione dell'aria di Dengar Bassa. Queste caverne sono la roccaforte del clan Syrklist e sono caratterizzate dalla presenza di fucine e botteghe in gran quantità rispetto al numero dei residenti.

Note sulla mappa: di rilievo in queste caverne è:

(21) La Roccaforte di Syrklist. Questo massiccio recinto murato è la roccaforte della Famiglia Syrklist, capo del clan omonimo. In quest'area la casella A è il palazzo, fiancheggiato da due depositi pieni di rifornimenti per le due grandi fucine (F sulla mappa); in quella orientale si trova la *forgia del potere* del clan Syrklist. Ci sono anche due edifici molto alti abitati da artigiani impiegati nelle fucine e da consiglieri dei capi della Famiglia Syrklist.

Altre Caverne e Tunnel

La mappa riporta anche questo luogo:

(22) Tunnel Verso l'Ignoto. Sulla mappa sono rappresentati i più grandi fra i tunnel che penetrano fin nelle viscere della montagna. La maggior parte è stata esplorata da gruppi di avventurieri o da giovani nani; in qualche caso gli esploratori non hanno fatto ritorno. I componenti delle spedizioni hanno disegnato delle mappe, per lo più incomplete, per alcuni di questi cunicoli che sembrano scomparire all'interno della terra per poi farsi strada attraverso nuovi passaggi e ricongiungersi 150 o 300 metri più avanti. Alcuni tunnel, specialmente quelli pericolosi per via della presenza degli strangolatori (vedi la sezione "Mostri"), sono recintati dall'esterno.

ALTRI LUOGHI INTERESSANTI

Sulla mappa di Casa di Roccia compaiono molti altri nomi di città, fortini e villaggi, qui di seguito illustrati in dettaglio.

Città

Dengar

Vedi la sezione "Dengar".

Evemur

Popolazione: 12.000.
Composizione della popolazione: 95% nani, 5% umani.
Clan più influenti: il 30% dei nani di Evemur è Wyrwarf, il 30% Syrklist e il 30% Skarrad.
Potenza militare: 250 (una compagnia).

Particolarità geografiche: Evemur sorge nel punto in cui lo Sperone di Denwarf degrada bruscamente verso la Pianura di Stahl. La città è situata sulla riva del lago (il suo nome significa "Altolago" nel linguaggio dei nani), a poco più di un chilometro di distanza dal punto in cui le montagne si ergono a picco verso il cielo. Tutta la città si trova sopra il livello del suolo, anche se esistono tunnel di fuga e magazzini scavati nel terreno. Evemur è racchiusa da mura.

Note: Evemur amministra circa un terzo della fertile Pianura di Stahl; la sua occupazione principale è la crescita e distribuzione dei raccolti. La popolazione umana è di circa 600 elementi.

Ferryway

Popolazione: 2.000.
Composizione della popolazione: 50% nani e 50% umani.
Clan più influenti: l'80% dei nani di Ferryway appartiene al clan Syrklist.
Potenza militare: 25 (1 squadra composta sia da umani che da nani).

Particolarità geografiche: è una città costruita interamente sopra il livello del terreno su uno spuntone di roccia che si affaccia per circa tre chilometri versol'estre-

mità settentrionale del lago Stahl. È una piccola comunità e le sue mura sono quasi interamente di terra invece che di roccia. Può vantare molti ottimi moli e numerose imbarcazioni.

Note: fu fondata da umani di Pietra Verde circa 50 anni fa. Una famiglia intuì la possibilità di fare affari trasportando i viaggiatori da questo punto fino a Stahl: gli stanchi viaggiatori, nell'ultima parte del viaggio da Dengar verso Stahl, avrebbero pagato in cambio di 2 o 3 ore di riposo durante la traversata invece di cavalcare o camminare lungo i 40 chilometri della strada che porta a Stahl. L'iniziativa fu un successo e ben presto sorsero altre compagnie in grado di assicurare viaggi regolari da e verso Stahl. Altre famiglie si stabilirono in quest'area impegnandosi nella pesca, nella coltivazione del suolo e nelle esplorazioni del vicino Sperone di Denwarf.

Pietra Verde

Popolazione: 6.000.
Composizione della popolazione: 80% umani e 20% nani.
Clan più influenti: l'80% dei nani di Pietra Verde è Wyrwarf, il 18% Torkrest.
Potenza militare: 250 (1 compagnia formata per il 40% da umani e per il 60% da nani).

Particolarità geografiche: Pietra Verde è una comunità pianeggiante che sorge lungo le rive del Lago Stahl. È edificata su scala umana; la maggior parte degli edifici, anch'essi su scala umana, è di legno e le mura che circondano la città sono palizzate dello stesso materiale (ora gradualmente ricostruite in pietra da operai nani in particolare dal lato ovest).

Note: è una comunità composta prevalentemente da umani insediatisi circa 100 anni or sono col permesso del re di Casa di Roccia. I primi coloni venivano da Darokin, ma fin dalla fondazione della città anche umani di altri regni si trasferirono qui. L'agricoltura fornisce il 75% del prodotto agricolo cittadino, la pesca il 20% e mestie-

ri di vario tipo il restante 5%. Pietra Verde amministra circa metà della Pianura di Stahl (la zona a sud del Lago Stahl).

Jhyrrad (Rovine)

Popolazione: nessun abitante.
Composizione della popolazione: nessuno.
Clan più influenti: nessuno.
Potenza militare: nessuna.

Particolarità geografiche: Jhyrrad è un villaggio nano abbandonato che risale ad oltre il 600 PI; i resti diroccati dei suoi edifici in pietra sono sparsi lungo il pendio superiore di una bassa montagna delle Altan Tepe. Jhyrrad, nel suo periodo d'oro, era un villaggio minerario di circa 2.000 abitanti; metà città era costruita sopra il livello del terreno e l'altra metà all'interno di tunnel scavati dai nani nel cuore della montagna. Questa è attraversata da profonde e pericolose vene aurifere di antica origine.

Note: Secondo la leggenda dei nani, Jhyrrad (il cui nome si traduce "Ruggine", letteralmente "Ferro Arancione") era un villaggio minerario nel quale fu estratta una grande quantità di oro circa 1.600 anni fa. Le vene si esaurirono nel giro di 200 anni e da allora la popolazione cominciò a ridursi. Poi un giorno i 1.000 abitanti superstiti scomparvero misteriosamente. C'erano i segni di un feroce combattimento (una grande quantità di sangue, ma nessun cadavere), tuttavia sia le mura esterne che le porte erano intatte. Da allora i nani stanno alla larga da Jhyrrad poiché lo considerano un villaggio maledetto.

Quello che i residenti non sanno è che nel cuore della loro montagna c'è il letto oggi asciutto di un impetuoso fiume sotterraneo. Questo potente corso d'acqua scorreva dalle montagne sotto Casa di Roccia fino alle Terre Brulle ad ovest e qui scompariva nelle viscere della terra. In seguito il fiume si prosciugò e ciò che ora rimane è un sentiero senza protezione che si snoda per centinaia di chilometri da Casa di Roccia fin nel cuore del territorio degli orchetti.

Purtroppo ogni tanto i terremoti che scuotono le Terre Brulle rendono accessibile

ALTRI LUOGHI INTERESSANTI

questa estremità del fiume e gli orchetti sono talvolta abbastanza coraggiosi ed abili da avventurarsi in esplorazioni. Molti secoli fa le miniere d'oro di Jhyrrad penetravano fin nel fiume e ciò causò il massacro degli abitanti del villaggio da parte degli orchetti. I responsabili della strage trascinarono i cadaveri fin nelle caverne per depredarli, quindi fecero ritorno nelle loro terre per avvertire le altre tribù di orchetti, ma furono uccisi da un terremoto che bloccò di nuovo il sentiero. I superstiti morirono per mano dei nani che però pensavano si trattasse di incursioni isolate dato che gli orchetti non sembravano essere in numero tale da poter avere distrutto Jhyrrad.

Il sentiero del fiume esiste tuttora e potrebbe essere riaperto da uno dei frequenti terremoti che si verificano periodicamente nelle Terre Brulle.

Kurdal

Popolazione: 2.000.

Composizione della popolazione: 100% nani. 25% liberi agricoltori, 50% agricoltori coatti (criminali), 12,5% guarnigione militare, 12,5% lavoratori specializzati.

Clan più influenti: il 60% dei liberi residenti appartiene al clan Wyrwarf, il 25% al clan Torkrest e il 15% al clan Skarrad.

Potenza militare: 250 (una compagnia).

Particolarità geografiche: Kurdal è una città recintata e suddivisa in sezioni situata sulle rive del Lago Klintest. È circondata da un muro più esterno che difende la città dalle invasioni e da uno interno usato per tenere imprigionata circa la metà della popolazione. Non si estende nel sottosuolo poiché qualunque tipo di tunnel è considerato illegale.

Note: Kurdal è una colonia penale dove i nani che hanno commesso dei reati scontano la propria condanna ai lavori (agricoli) forzati. Molti di quelli che si sono macchiati dei crimini più gravi (di solito aggressioni od omicidi in un accesso di rabbia) muoiono qui, pochi fanno ritorno. Tutti i carcerati

vengono portati nei campi fin dal mattino per seminare e raccogliere le messi, quindi fanno ritorno dopo il tramonto; ogni guardia controlla 6 nani. Il resto della popolazione libera è composta da guardie (il 25%), da pescatori (il 50%) e da lavoratori specializzati (come artigiani, carrettieri, eccetera) che garantiscono i servizi essenziali per ogni città.

Smaggeft

Popolazione: 15.000.

Composizione della popolazione: 95% nani, 5% umani.

Clan più influenti: l'80% degli abitanti nani appartiene ad una delle famiglie Skarrad.

Potenza militare: 500 (2 compagnie).

Particolarità geografiche: Smaggeft sorge sulle pianure della riva meridionale del Lago Klintest. Circa i tre quarti della città sono sotterranei essendo costruiti in una serie di caverne per lo più scavate dai nani.

Note: Smaggeft, il cui nome significa "ciminiera" nel linguaggio nanesco (letteralmente, sarebbe "cima fumosa", dato che Eft significa Cima e Smag significa Fumosa), è la città più industrializzata di Casa di Roccia. È piena di raffinerie, fonderie, fucine (molte più che in ogni altro centro della nazione) e di laboratori per la lavorazione dei metalli. Vi risiedono anche moltissimi ingegneri meccanici costantemente impegnati ad inventare nuove, pratiche ed efficienti macchine in grado di rendere più confortevoli le loro vite e quelle delle altre creature del mondo. Qui viene raffinato tutto il metallo estratto nei villaggi minerari situati nella parte orientale di Casa di Roccia; una volta lavorato, viene inviato a Dengar e nelle altre zone occidentali. A Smaggeft, in uno dei suoi reticolati artificiali di caverne, si trova la roccaforte del clan Skarrad. Alcuni residenti di questa città, principalmente pescatori nani ubriachi che si trovavano sul lago all'imbrunire, hanno messo in giro la voce dell'esistenza di uno strano mostro che si aggira di tanto in tanto nel Lago Klintest.

Stahl

Popolazione: 30.000.

Composizione della popolazione: 98% nani, 2% umani.

Clan più influenti: il 35% dei nani di Stahl appartiene al clan Torkrest, il 25% al clan Syrklist, il 20% al clan Buhrodar ed il 15% al clan Wyrwarf.

Potenza militare: 500 (2 compagnie).

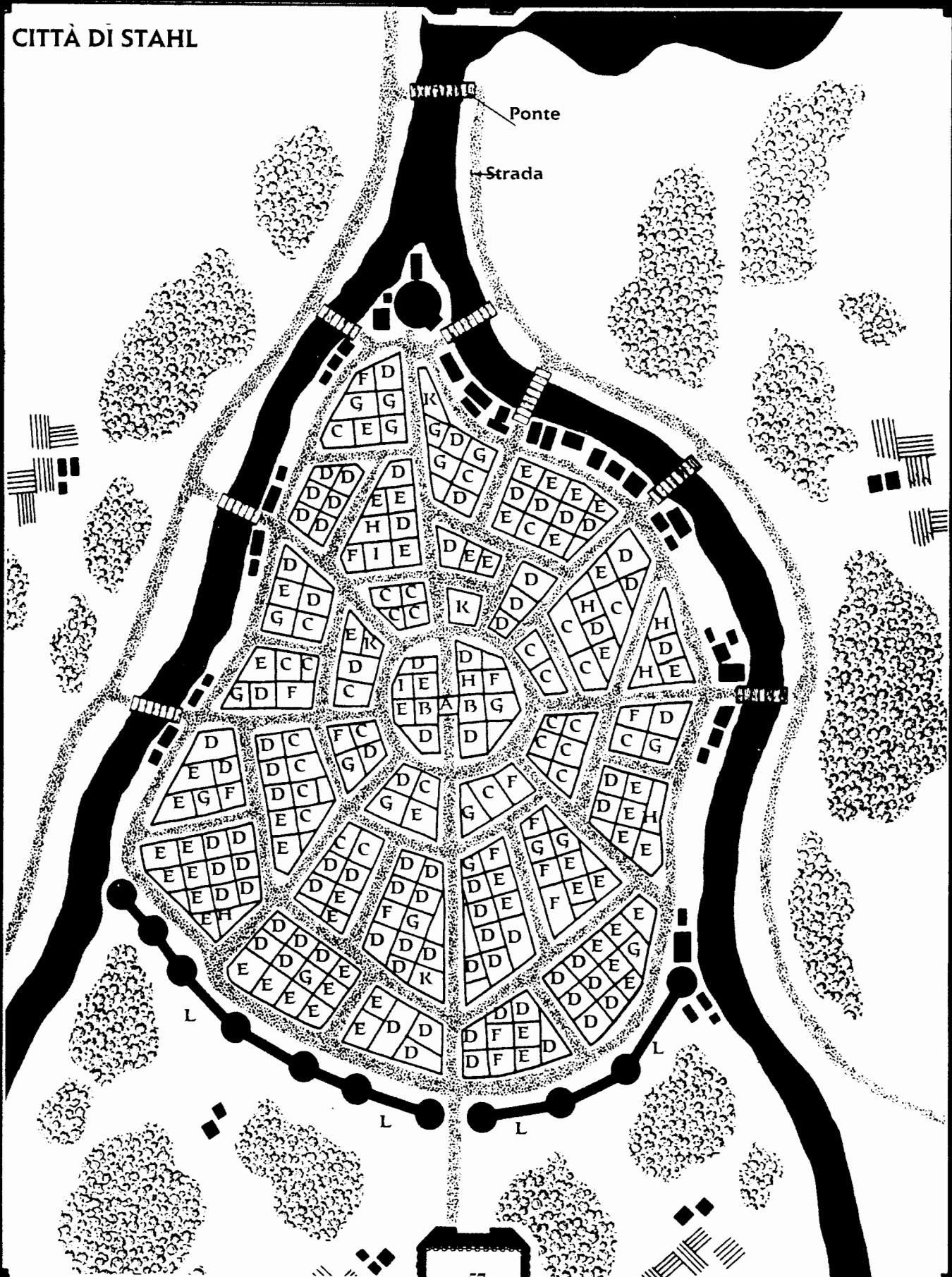
Particolarità geografiche: Stahl sorge sulla vetta di un'ampia collina vicino alla sponda settentrionale del lago omonimo. Gli edifici costruiti dai nani rivestono l'intera collina; circa il 40% della città è sotterranea e molti dei suoi tunnel e dei suoi passaggi sono artificiali.

Note: è la seconda città di Casa di Roccia. Trae profitto dai traffici commerciali con il Canato di Ethengar e sovrintende all'impiego agricolo di questa parte della Pianura di Stahl. La popolazione umana è composta da Ethengariani che lavorano come commercianti nel territorio dei nani e da parenti degli agricoltori umani che vivono in quest'area.

Note sulla mappa: sulla pianta di Stahl si possono notare i seguenti dettagli:

- (1) Sezione della mappa sopra il livello del suolo.
- (2) Porte della città.
- (3) Quartiere degli Umani. La maggior parte dei residenti umani di Stahl vive in questo quartiere i cui edifici sono costruiti su scala umana.
- (4) Mercato. La grande area centrale è il posto in cui i commercianti dispongono le loro bancarelle su di un basamento fisso.
- (5) Aperture verso la sezione sotterranea della città.
- (6) Sezione sotterranea della mappa.
- (7) Residenza del governatore di Stahl.
- (8) Terreni della guarnigione di Stahl.

CITTÀ DI STAHL



ALTRI LUOGHI INTERESSANTI

Forti

Forte di Denwarf (Fortezza fatta di pietra)

Popolazione: 1.500.

Composizione della popolazione: 100% nani. 67% militari, 33% civili di supporto.

Clan più influenti: il 60% dei nani del Forte appartiene al clan Torkrest, il 20% al clan Buhrodar.

Potenza militare: 1.000 (4 compagnie).

Particolarità geografiche: il Forte di Denwarf è una grande costruzione di pietra che sorge a fianco della Strada di Styrdal, proprio prima del punto in cui questa attraversa il fiume omonimo ed entra a nord nel territorio dei contrafforti. Il forte ha doppie mura ed un avamposto situato oltre 6 chilometri a nord sull'ampia sommità di una collina. La maggior parte della costruzione è a livello del terreno, fatta eccezione per dei magazzini sotterranei e per l'ingresso nascosto di un pozzo.

Note: in caso di invasioni, l'avamposto può segnalare la presenza di nemici sulla strada tramite il suono di campane o segnali di fumo in modo che la guarnigione possa intervenire.

Questo forte, costruito nel punto più stretto della Valle di Styr, è il baluardo settentrionale di Casa di Roccia, responsabile della protezione della nazione da possibili invasioni provenienti da nord.

Forte di Evekarr

Popolazione: 500.

Composizione della popolazione: 100% nani.

Clan più influenti: 50% Torkrest e 20% Buhrodar.

Potenza militare: 250 (una compagnia).

Particolarità geografiche: in questa zona di montagne frastagliate ed invalicabili, il Forte di Evekarr sorge in un basso passo fra due delle vette più ostili: è costruito, in effetti, nell'unico punto accessibile fra Casa di Roccia e Vestland. I due muri del forte si appoggiano ognuno su di un lato delle montagne, sicché questo occupa l'intero passo e la strada lo attraversa. L'edificio in cui risiede la guarnigione si trova all'interno della montagna dalla parte orientale del valico; anche nel caso in cui il nemico conquistasse le mura, la fortezza è molto difficile da espugnare essendo in gran parte costruita dentro la montagna.

Note: questa fortezza arroccata sulla montagna è all'ombra per la maggior parte del giorno, fredda per la maggior parte dell'anno ed ha un aspetto cupo. Suo compito è proteggere Casa di Roccia da possibili invasioni lungo la Strada di Evekarr. È presidiata dall'inizio della primavera sino alla fine dell'autunno e viene abbandonata d'inverno; infatti è praticamente impossibile che qualcuno possa raggiungere il forte durante l'inverno e prima del disgelo primaverile.

Karrak

(Altresì detto Castello di Karrak e Forte della roccia mortale).

Popolazione: 2.500.

Composizione della popolazione: 99% nani, 1% umani. 40% militari, 60% civili di supporto.

Clan più influenti: 40% Torkrest, 20% Buhrodar, 15% Everast e 15% Skarrad.

Potenza militare: 1.000 (4 compagnie).

Particolarità geografiche: Karrak sorge in cima ad una rupe che domina il Passo Sardal e la strada che lo attraversa. Ampii scalini scavati nella roccia viva permettono

di salire fino al forte; nel caso in cui le scale siano bloccate o comunque sia necessaria un percorso alternativo, i nani possono anche utilizzare degli ascensori calati attraverso un sistema di argani. Dall'esterno sono visibili un muro e alcune facciate di edifici, ma la maggior parte del forte, tanto grande da alloggiare i 3.000 residenti, è scavata nella montagna.

Note: Karrak ha il compito di difendere il passo da invasori provenienti da sud. Benché sia tecnicamente un forte, tuttavia è anche una cittadina con delle guarnigioni, dei progetti minerari ed ingegneristici ed una notevole popolazione di civili. Gli umani che vivono qui sono per lo più esperti guerrieri ed abili strateghi provenienti da Ylaruam, Darokin e Vestland e agiscono come consiglieri militari.

Villaggi

Disseminati in tutta Casa di Roccia, anche se non rappresentati sulla mappa, ci sono centinaia di piccoli villaggi, in particolare agricoli nelle pianure e minerari nelle catene montuose di Altan Tepe e di Makkres. Alcuni si trovano in superficie, ma per la maggior parte sono sotterranei essendo stati costruiti all'interno di grotte naturali o scavati nella roccia viva.

Questi villaggi hanno una popolazione che va da un minimo di 100 a un massimo di 1.000 abitanti. I più grandi sono normalmente difesi da una tipica squadra di 25 militari nani.

Tutti i personaggi che seguono sono menzionati in qualche parte del testo. Per ogni personaggio verranno fornite le seguenti informazioni:

Nome e titoli;

Storia;

Personalità (comportamento);

Aspetto (descrizione del personaggio);

Note per il DM (uso del personaggio);

Note di combattimento (livello, caratteristiche, eccetera);

Oggetti magici posseduti.

Nota: ogni volta che viene segnalato il linguaggio del personaggio, "Nano" e "Nanesco" si riferiscono alla versione generale del linguaggio di Casa di Roccia. Le città principali hanno un loro dialetto che non verrà però considerato in questa sede.

Clan Buhrodar

Dorto, figlio di Doric

Capo del clan Buhrodar

Capo della famiglia dei Buhrodar

Storia: Dorto è un nano anziano capo del clan e della famiglia dei Buhrodar e ha ereditato questa carica dal padre. Non è mai stato un avventuriero e ha passato la sua vita a comandare il suo clan e la sua famiglia, svolgendo la professione di ingegnere idraulico a Casa di Roccia. Ha un'ottima conoscenza dei fiumi sotterranei e delle tecniche di irrigazione in superficie. Come capo del clan Buhrodar, Dorto vive nella caverna Alta Quota, fortezza dei Buhrodar.

Personalità: Dorto è un nano leale, ma severo, con pochi interessi. Con lui potete parlare del suo clan, della sua famiglia, delle tecniche di irrigazione o dei suoi figli. Se cercate di parlare di altri argomenti, non riuscirete a suscitare il suo interesse.

Aspetto: Dorto è un po' più basso della media dei nani (circa 1,10 metri), ma è molto pesante (79 chili). Ha una barba lunga e folta di colore grigio argento senza alcuna traccia del suo colore originale.

Note per il DM: usate Dorto come fonte di informazioni sui fiumi e sulle tecniche di

irrigazione; è possibile ottenere qualche influenza nel campo politico diventando suo amico. Tuttavia, il senatore di questo clan non è Dorto, ma sua moglie.

Note di combattimento: nano di livello 6; CA 9 (4 con corazza di maglie e scudo); PF 33; MV 36 metri (12 metri) (27/9 metri con la corazza); N° ATT. 1; F 1-6 (+1) martello da guerra; TS N6; ML 7; AM L; Fr 14, In 12, Sg 9, Ds 9, Co 12, Ca 10; Lingue: Nanesco, Darokin, Allineamento (Legale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), ingegnere idraulico (In+2).

Koris, figlia di Goris

Capo del clan Buhrodar

Senatrice per la famiglia dei Buhrodar

Capo della famiglia dei Buhrodar

Storia: Koris apparteneva alla famiglia dei Dulrad del clan Buhrodar. Quando ha spostato Dorto, si è unita alla famiglia dei Buhrodar. Grazie alla sua mente acuta e al suo ottimo carattere, ha ottenuto la carica di Senatrice per la famiglia dei Buhrodar dai genitori di Dorto, un po' di tempo prima che questo lasciassero la carica di capi del clan. Koris è anziana e, come suo marito, vive nella caverna Alta Quota. Tuttavia, si reca spesso a Dwarfheart, dove si riunisce il Grande Consiglio.

Personalità: Koris è una persona allegra ed espansiva, riesce a farsi degli amici in un paio d'anni, ha un carattere piacevole ed è una buona oratrice. È di allineamento Legale e ha una buona esperienza come nano chierico, essendo molto interessata nelle questioni dei chierici e degli Immortali, sia all'interno che fuori da Casa di Roccia.

Aspetto: Koris è un nano femmina di aspetto piacevole; i suoi occhi, blu scuri, sono rapidi e abili nell'identificare i minimi dettagli. Si veste generalmente in nero e ama portare gioielli d'oro. I suoi capelli, originariamente neri, sono diventati grigi.

Note per il DM: Koris è una fonte di informazioni per gli argomenti clericali.

Normalmente è ben disposta nell'ascoltare le domande, nel fornire consigli e nell'aiutare i nani e gli umani, ma ama anche cercare informazioni. Se qualcosa può avere in qualche modo effetti sulla sua famiglia o sui nani chierici in generale, Koris si interessa subito alla questione e cerca di ottenere informazioni dai personaggi giocanti coinvolti nella vicenda. Per questo motivo, Koris può essere un fastidio o un potente alleato politico, a seconda della posizione presa dai PG.

Note di combattimento: nano chierico di livello 8; CA 9 (4 con corazza di maglie e scudo); PF 34; MV 36 metri (12 metri) (27/9 metri con la corazza); N° ATT. 1; F 1-6 (+2, *martello da guerra + 1*); TS N-C 8; ML 9; AM L; Fr 13, In 13, Sg 16, Ds 12, Co 11, Ca 14; Lingue: Nanesco, Darokin, Ethengar, Allineamento (Legale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), persuasione (Ca), consigliare (Ca), conoscenza degli ordini dei chierici (In), conoscenza della politica di Casa di Roccia (In).

Incantesimi normalmente pronti: Primo livello: *Cura ferite leggere, Individuazione del male*. Secondo livello: *Benedizione, Scopritrappole*. Terzo livello: *Luce persistente, Individuazione degli oggetti*. Quarto livello: *Cura ferite gravi*.

Oggetti magici posseduti: un *martello da guerra + 1*.

Thoric Manorossa, figlio di Dorto

Ministro della storia

Clan Buhrodar

Famiglia dei Buhrodar

Storia: Il primo figlio di Dorto e Koris è un nano chierico che ha appena raggiunto l'età adulta. È stato un avventuriero nelle nazioni straniere, specialmente nei regni degli umani del sud, per 25 anni ed è dunque familiare con i costumi e la politica estera. Dal suo ritorno a Casa di Roccia qualche anno fa, ha iniziato a interessarsi di storia, fino ad ottenere la carica di ministro presso la corte del re Everast. Benché Thoric sia

PERSONAGGI

cresciuto e si rechi ancora adesso nella fortezza dei suoi genitori nella caverna Alta Quota, ora vive a Dwarfheart, il luogo che ospita i membri del clan Everast, il Senato, la grande libreria dei nani e tutti gli altri uffici e quartieri del governo.

Personalità: Thoric, come sua madre, è molto estroverso. Riesce a trovare amici in breve di tempo ed è ancora più espansivo durante le avventure. Chierico, studente e avventuriero, ammira le persone intelligenti e coraggiose, indipendentemente dalla loro razza. A volte, riesce a instaurare rapporti amichevoli persino con gli elfi, benché non lo ammetta con gli altri nani.

Aspetto: Thoric è un nano adulto, alto quasi un metro e mezzo e un po' grasso (pesa quasi 77 chili). I capelli, i baffi e la barba sono rossi e usa abiti marroni chiari che risaltano con il colore dei capelli. In combattimento, usa un'armatura completa e un'ascia da battaglia di squisita fattura.

Note per il DM: Thoric è una fonte di informazioni per la storia di Casa di Roccia e per altri argomenti (vedi sotto le abilità generali). Quando dei personaggi sono in cerca di notizie utili, spesso fornisce delle informazioni per indirizzarli sulla strada giusta. Nelle avventure Expert, può accettare di unirsi al gruppo, sempre che ciò abbia qualche aspetto significativo.

Note di combattimento: nano chierico di livello 12 (1.000.000 di esperienza); CA 8 (bonus di Destrezza) o 2 (con corazza di piastre più bonus di Destrezza); PF 49; MV 36 metri (12 metri) (27/9 metri con la corazza); N° ATT. 1; F 1-8 (+3 dalla Forza e *ascia da battaglia + 1*); Classe di attacco C; TS N-C 12 (metà danni dagli incantesimi); ML 10; AM L; Fr 16, In 13, Sg 16, Ds 13, Co 14, Ca 12; Lingue: Nanesco, Thyatiano, Darokin, Allineamento (Legale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), storia dei nani +2 (In +2), geografia di regni umani (In), cavalcare (Ds), ricerca scolastica (In).

Incantesimi normalmente pronti: Primo livello: *Cura ferite leggere* (x2), *Individuazione del male*, *Luce magica*. Secondo

livello: *Benedizione*, *Scopritrappole* (x2), *Individuazione dell'allineamento*. Terzo livello: *Luce persistente*, *Individuazione degli oggetti*, *Cura malattie*. Quarto livello: *Cura ferite gravi* (x2), *Dissolvi magie*. Quinto livello: *Comunicazione con gli Dei*, *Resurrezione*. Sesto livello: *Ritorno*.

Oggetti magici posseduti: un'ascia da battaglia +1, un anello di controllo delle piante e uno scarabeo di protezione con cinque cariche rimanenti, tutti acquisiti durante le sue avventure.

Clan Everast

Re Everast XV

(nome di battesimo Bifin, figlio di Bofin)

Re di Casa di Roccia

Capo del clan Everast

Capo della famiglia degli Everast

Storia: Bifin è il figlio di Bofin, che era il Re Everast XIV. Bifin ha passato la sua giovinezza nell'esercito di casa di Roccia; la sua carriera è stata valida, ma non eccezionale, e ha ottenuto il grado di Capitano (Evedar). Una volta diventato adulto, ha lasciato l'esercito, ha sposato la cugina Nais e ha iniziato a svolgere attività per la famiglia degli Everast, imparando dal padre i metodi per gestire e comandare il clan e il paese. Egli era ben addestrato ed è stato il successore ideale per il trono quando il padre Bofin è morto quaranta anni fa. Bifin e Nais hanno avuto tre figli prima che lei morisse, circa venti anni fa, quando un motore sperimentale degli Skarrad è esploso durante un'ispezione a cui Nais partecipava. Il re, naturalmente, vive nel palazzo reale e nei quartieri nella grande caverna chiamata Dwarfheart.

Personalità: Everast XV si distingue dagli altri per il suo opportunismo. È furbo e apparentemente amichevole come un mercante umano, ma tutto ciò nella politica; tuttavia, mantiene la sua vera indole ben nascosta. Il suo obiettivo principale è quello di assicurarsi che la cultura della nazione non subisca mai un declino. Attenendosi a questa filosofia, quando si verificano dei

problemi a Casa di Roccia tende ad assegnare la gestione della situazione ad avventurieri abbastanza giovani (quelli che non hanno avuto il tempo di acquisire la padronanza nell'artigianato) o, meglio ancora, a mercenari ed eroi stranieri. Se questi hanno successo, li ricompensa generosamente; in caso contrario, prova con altri individui. In questo modo, almeno, non muoiono nani che possono contribuire notevolmente agli sviluppi della cultura di Casa di Roccia.

Aspetto: Everast XV è un nano di altezza e peso medio (1,2 metri e 67 chili), ma sta iniziando a metter su qualche chilo di troppo. La barba e i baffi sono diventati grigi (il loro colore originale era biondo). Indossa spesso vestiti colorati disegnati dagli umani e porta con sé uno scettro intarsiato d'oro con gemme incastonate (che può usare come martello da guerra in caso di necessità).

Note per il DM: poiché Everast è il re di Casa di Roccia, i personaggi giocanti non riescono normalmente a incontrarlo nelle avventure base (ad eccezione di quando li vuole ingaggiare per risolvere qualche guaio nella nazione). Quando i PG iniziano le avventure Expert, diventano abbastanza conosciuti (o sufficientemente coinvolti nella politica) per ottenere un'udienza.

Note di combattimento: nano di livello 7; CA 9; PF 33; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-6 (scettro usato come martello da guerra); TS N7; ML 6; AM N; Fr 13, In 17, Sg 11, Ds 12, Co 12, Ca 15; Lingue: Nanesco, Ylari, Darokin, Thyatiano, Allineamento (Neutrale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), cavalcare (Ds), tattiche militari (In), persuasione (Ca), politica di Casa di Roccia (In), conversazione (Ca).

Bofin, figlio di Bifin

Principe di Casa di Roccia

Generale del Castello di Karrak

Clan Everast

Famiglia degli Everast

Storia: Il primo figlio di Everast XV è Bofin, chiamato con il nome del nonno. È



un nano adulto che ha svolto la carriera militare fino a ottenere il grado di Generale del Castello di Karrak, il bastione difensivo di importanza vitale a sud di Dengar. È anche l'aspirante più quotato al trono del re, benché ciò non si verificherà presto viste le ottime condizioni di salute del padre. Bofin vive a Karrak ma, naturalmente, ha una seconda abitazione nei quartieri del palazzo reale.

Personalità: Bofin è un nano introverso, pensieroso e cupo, con un carattere molto più simile a quello dei nani rispetto al padre. È un grande tattico e pianificatore, leale nei suoi giudizi e abile nelle previsioni; tuttavia, anche tra i suoi amici tende ad essere quieto e silenzioso. Per diventare suo amico, un nano deve essere intelligente, coraggioso, sempre pronto quando Bofin ha bisogno di aiuto e abbastanza paziente per restare suo alleato per anni senza nessun tipo di incoraggiamento. Per questi motivi, Bofin ha veramente pochi amici.

Aspetto: Bofin è un nano di grossa stazza, alto quasi un metro e mezzo e pesante 81 chili. I capelli, la barba e i baffi sono folti e

neri e i suoi abiti sono generalmente neri, ornati con metalli brillanti o gemme. Visto nell'insieme è una persona imponente.

Note per il DM: Bofin può essere il comandante dei personaggi giocanti, se questi sono nani. In caso contrario, i PG hanno probabilità di vederlo solo quando visitano Karrak o durante le parate e le celebrazioni. Se suo padre dovesse morire, Bofin diventerebbe il re, rompendo la tradizione e incoronandosi come Bofin I, senza tenere il nome della sua famiglia come nome regale.

Note di combattimento: nano di livello 12 (1.400.000 di esperienza); CA 0 (*corazza di piastre +2* e scudo); PF 66; MV 36 metri (12 metri) (27/9 metri con la *corazza*); N° ATT. 2; F 1-8 (+2) (*ascia da battaglia*); Classe di attacco G; TS N12 (subisce metà danni dagli incantesimi); ML 10; AML; Fr 16, In 13, Sg 11, Ds 9, Co 16, Ca 10; Lingue: Nanesco, Ylari, Ethengar, Allineamento (Legale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), cavalcare (Ds), politica di Casa di Roccia (In), conoscenza dell'esercito di

Casa di Roccia (In), economia di Casa di Roccia (In).

Oggetti magici posseduti: *corazza di piastre +2*.

Noris, figlia di Nais

*Principessa di Casa di Roccia
Senatrice per la famiglia degli Everast
Clan Everast
Famiglia degli Everast*

Storia: Il secondo figlio del re è un nano femmina che ha raggiunto l'età adulta. Non ha mai avuto le inclinazioni militari dei genitori e del fratello, ma è un'ottima oratrice e una politica molto abile. Se Bofin non dovesse riuscire a ottenere il trono del re, Noris potrebbe assumere questa carica, sempre che abbandoni la sua idea che qualsiasi problema può essere risolto con la diplomazia. Come parte del suo addestramento, Everast XV, dieci anni fa, ha abbandonato la carica di senatore per la famiglia degli Everast, lasciandola alla figlia. Da allora, Noris ha sempre rappresentato la famiglia nel Grande Consiglio. Essa vive

nel palazzo del padre nella caverna di Dwarfheart.

Personalità: Noris è un nano molto brillante, con una forte volontà e un'abilità in continua crescita. Vive per la politica e la sua unica debolezza è la convinzione che tutto può essere risolto con la diplomazia senza mai scendere sul campo di battaglia. Se deve negoziare con creature ostili di altre razze, può tenere aperte le trattative, convinta che prima o poi riuscirà con l'astuzia e l'abilità dialettica a ottenere ciò che vuole. Questo suo vizio di temporeggiare può invece consentire ai nemici di rinforzarsi e può causare danni considerevoli alla nazione dei nani.

Aspetto: Noris è di altezza media e leggermente sottopeso per gli standard dei nani femmina. Come il fratello Bofin, ha folti capelli neri. A differenza della maggior parte dei nani, ha l'abitudine di indossare vestiti bianchi, specialmente per attirare l'attenzione nel Grande Consiglio.

Note per il DM: come senatrice per la famiglia degli Everast, Noris costituisce un contatto utile per i personaggi giocanti. Se sono coinvolti nella politica di Casa di Roccia e vogliono modificare qualche legge, devono cercare di incontrare Noris e convincerla della validità delle loro proposte. Per le avventure di livello più basso, i PG avranno più facilità nell'ottenere udienza dal re se riescono in quest'opera di convincimento. Nei momenti difficili Noris può essere molto utile ai personaggi giocanti, ma si ricorderà del favore concesso e aspetterà qualcosa in cambio.

Note di combattimento: nano di livello 2; CA 9; PF 13; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-6 (martello da guerra); TS N2; ML 10; AM N; Fr 8, In 17, Sg 9, Ds 12, Co 13, Ca 14; Lingue: Nanesco, Ylari, Darokin, Thyatiano, Allineamento (Neutrale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), persuasione (Ca), conoscenza della politica di Casa di Roccia (In), conoscenza di Casa di Roccia (In), tecniche di spionaggio e recupero di informazioni (In).

Duris, figlia di Nais

*Principessa di Casa di Roccia
Generale della guarnigione di Stahl
Clan Everast
Famiglia degli Everast*

Storia: Il terzo e ultimo figlio del re e della regina è un altro nano femmina, Duris, che si avvicina all'età adulta. Non appena raggiunta l'età appropriata (20), Duris ha lasciato la famiglia per entrare nell'esercito di Casa di Roccia ed è salita rapidamente ai vertici della gerarchia militare in un periodo di 30 anni. Grazie alla saggezza, al buon senso e all'amore per la battaglia, ha potuto abbandonare la sua attività nell'esercito di Casa di Roccia e comandare personalmente delle unità in battaglie contro invasori non umani. Ottenuta cinque anni fa la carica di Generale della guarnigione di Stahl, si è dedicata interamente a mantenere la sicurezza in questo luogo e ha intenzione di prendere il comando della guarnigione del Castello di Karrak quando suo fratello, ora in carica, abbandonerà l'esercito, oppure quando lei si dimostrerà più valida. Duris vive nei quartieri militari nella guarnigione di Stahl.

Personalità: Duris ama le battaglie e la gloria militare. Il suo obiettivo principale non è uccidere, ma *vincere*!. Preferisce molto di più vedere il nemico scappare terrorizzato, piuttosto che vederlo morto sul campo di battaglia. Essa, inoltre, apprezza un avversario valido. Duris ha avuto un rapporto di odio/amore con Balin, figlio di Korin, della famiglia dei Torkrest; Balin è il generale della guarnigione di Dengar ed il suo rivale nelle azioni militari. Il comando di Dengar è più prestigioso di quello di Stahl; da qui nasce il suo desiderio di ottenere il comando del Castello di Karrak, per averne uno in più di Balin. Duris e Balin potrebbero essere acerrimi nemici o sposarsi; al momento, nessuno può sapere che cosa accadrà. Se suo padre e i suoi fratelli dovessero morire improvvisamente per qualche calamità, Duris sarebbe indecisa se prendere o meno il trono; essa preferisce la vita militare e probabilmente nominerebbe qualcuno, come Thoric Manorossa dei

Buhrodar, e ritornerebbe alla sua amata guarnigione.

Aspetto: Duris è un nano femmina di bell'aspetto, con occhi blu intensi, e gode di ottima salute. Ha folti capelli biondi, normalmente tirati indietro e legati con un nastro, secondo la moda delle donne del Protettorato di Soderfjord. Per partecipare a eventi ordinari, indossa vestiti rossi o marroni (è divertente vederla insieme al fratello Bofin, che si veste in nero, e alla sorella Noris, che si veste in bianco). In combattimento, indossa una veste rosso sangue sopra la corazza di piastre.

Note per il DM: se optate per una campagna militare di nani basata su Stahl, Duris sarà il comandante dei PG. In una campagna di questo tipo, essa cercherà di complicare la vita il più possibile ai PG ordinando loro azioni bizzarre: scalare la parte posteriore delle fortificazioni nemiche, usare mongolfiere primitive per penetrare nei forti dei nemici, attaccare ingenti forze nemiche in passaggi molto stretti, e così via. Duris non sacrifica i nani per la gloria personale, ma rischia le loro vite per provare nuove tecniche e strategie militari improvvisate. Se i personaggi non sono comandati da Duris, avranno probabilità di sentir parlare di lei, ma non di incontrarla fino alle avventure di livello Companion, in cui anche loro saranno generali che combatteranno al suo fianco.

Note di combattimento: nano di livello 12 (1.000.000 di esperienza); CA 0 (corazza di piastre +2 e scudo); PF 60; MV 36 metri (12 metri) (27/9 metri con la corazza); N° ATT. 2 (Classe di attacco E); F 1-8 (+3, dalla forza e *ascia da battaglia* +1); TS N12; ML 11; AM N; Fr 16, In 15, Sg 10, Ds 11, Co 16, Ca 14; Lingue: Nanesco, Ylari, Ethengar, Allineamento (Neutrale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), costruzioni e trappole +2 (In+2), cavalcare (Ds), tattiche militari +1 (In+1).

Oggetti magici posseduti: *scudo* +2, *ascia da battaglia* +1, *stivali per viaggiare e saltare*.

Clan Hurwarf

Duric, figlio di Kuric

Capo del clan Hurwarf

Senatore per la famiglia di Lyrrast

Capo della famiglia di Lyrrast

Storia: Duric avrebbe dovuto ereditare il comando di una delle famiglie più piccole nel clan Hurwarf: i suoi genitori, tuttavia, lo hanno addestrato molto bene nella dottrina del "noi contro di loro", tipica di questo clan di nani. Bifia, destinata ad ereditare il comando della famiglia di Lyrrast, che controlla il clan Hurwarf, rimase molto impressionata dalla devozione di Duric alla filosofia del clan e dalla sua incredibile abilità nell'artigianato, e decise quindi di sposarlo. Duric lasciò la sua famiglia per unirsi ai Lyrrast. Essendo un oratore migliore della moglie, ottenne la carica di senatore dopo la morte del padre. Egli, comunque, ascolta sempre il parere della moglie prima di proporre qualcosa nel Grande Consiglio. Duric vive nella fortezza dei Lyrrast, nella Caverna dei Fiumi, casa degli Hurwarf.

Personalità: Duric è un nano intelligente e molto rispettato dagli altri nani. Disprezza le creature delle altre razze e in special modo gli umani e gli gnomi. Parla solamente con i nani e sarebbe pronto a morire piuttosto che parlare con un umano o un semiumano. Egli è un ottimo oratore e un buon diplomatico; inoltre, nonostante la dottrina dell'isolazionismo non sia apprezzata al di fuori del suo clan, non si stanca mai di portare avanti la sua causa che vuole liberare Casa di Roccia da tutte le creature che non appartengono alla razza dei nani.

Aspetto: Duric ha appena raggiunto l'età anziana; ha un'altezza media (1,3 metri), ma è decisamente magro (pesa solo 59 chili). I capelli, la barba e i baffi, originariamente di colore marrone scuro, sono diventati grigi. I suoi occhi sono marroni, espressivi e generalmente amichevoli (quando rivolge lo sguardo verso i nani).

Note per il DM: Duric, benché non persegua intenti malvagi, sarà un antagonista

dei personaggi giocanti, presumendo che i PG non condividano pienamente le sue vedute. Se un PG è un nano avventuriero che si reca fuori da Casa di Roccia, o ha amici non nani (ancora peggio), Duric farà di tutto per ostacolarlo. Il suo intento è di proporre leggi per ridurre o eliminare del tutto il commercio con i regni umani, effettuare incursioni ufficiali contro gli elfi, entrare in guerra con Alfheim e infine cercare di avvicinare i bambini alla filosofia dell'isolazionismo. Inoltre, convincerà i membri del suo clan a deridere ed evitare i nani che hanno amici umani o semiumani e qualche volta, segretamente, organizzerà delle spedizioni per distruggere i materiali da esportare in altre nazioni o per picchiare i nani che si oppongono alla sua dottrina. In pratica, può essere il catalizzatore per le avventure basate sulle città di Casa di Roccia.

Note di combattimento: nano di livello 5; CA 9; PF 27; MV 36 metri (9 metri); N° ATT. 1; F 1-6 (+1, bonus della forza) (martello da guerra); TS N5; ML 9; AM N; Fr 13, In 14, Sg 8, Ds 12, Co 11, Ca 13; Lingue: Nanesco (ha deliberatamente dimenticato tutte le altre lingue straniere che era stato costretto a studiare). Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), orefice +2 (In+2), persuasione (Ca).

Bifia, figlia di Bifi

Capo del clan Hurwarf

Capo della famiglia di Lyrrast

Storia: Bifia non avrebbe dovuto originariamente ereditare il comando della famiglia dei Lyrrast e del clan Hurwarf, poiché aveva un fratello maggiore più addestrato per questo ruolo. Per combattere i favoritismi nei confronti di quest'ultimo, Bifia si è dedicata allo studio della filosofia della famiglia e dei fattori esterni che hanno effetto su Casa di Roccia, in modo da primeggiare in ogni campo rispetto al fratello. Suo fratello, che si era iscritto segretamente all'associazione della Spina, morì durante un'incursione contro gli elfi di Alfheim. Bifia e suo marito Duric, entrambi fanatici della filosofia degli Hurwarf, non hanno quindi avuto difficoltà nell'ereditare il co-

mando della famiglia. Bifia ha consentito al marito di prendere la carica di senatore, ma è lei che svolge la maggior parte del lavoro per recuperare le informazioni da usare nel Grande Consiglio. Bifia vive con il marito nella fortezza dei Lyrrast, nella Caverna dei Fiumi, casa degli Hurwarf.

Personalità: Bifia, dopo aver ottenuto il comando della famiglia, sta puntando a un nuovo obiettivo: diventare regina di Casa di Roccia. Il suo desiderio è quello di governare Casa di Roccia in modo appropriato, con il marito Duric al suo fianco. Di conseguenza, spende quasi tutte le sue energie per questa causa, recuperando informazioni che possano aiutare il marito nel Grande Consiglio a macchiare la reputazione del Re Everast XV e a proporsi come erede al trono alla prima occasione. Bifia apprezza i nani del clan Hurwarf, Buhrodared Everast, è neutrale nei confronti dei Wyrwarf e in pessimi rapporti con gli Skarrade e i Syrklist.

Aspetto: come suo marito, Bifia è di altezza media e molto magra. I suoi lunghi capelli neri sono raccolti con una coda e i suoi occhi sono di colore blu tendente al grigio.

Note per il DM: Bifia condivide la stessa funzione di Duric nelle campagne, con la complicazione delle sue intenzioni di diventare regina. Bifia è pronta a fare qualsiasi cosa per screditare il re Everast XV e per impadronirsi del trono insieme al marito.

Note di combattimento: nano di livello 5; CA 9; PF 29; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-4 (pugnale); TS N5; ML 11; AM N; Fr 11, In 13, Sg 13, Ds 10, Co 11, Ca 12; Lingue: Nanesco, Allineamento (Neutrale), Gnomesco, Goblin, Coboldo (a differenza della maggior parte dei nani, da bambina non è stata costretta a imparare una lingua degli umani). Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), politica di Casa di Roccia (In), Economia di Casa di Roccia (In), tecniche di recupero informazioni (In), corruzione e ricatti (Ca).

PERSONAGGI

Clan Skarrad

Thrais, figlia di Thori

Capo del clan Skarrad

Senatrice per la famiglia di Nordenshiel

Capo della famiglia di Nordenshiel

Storia: Thrais, nata da una famiglia povera dei Wyrwarf nella città di Smaggeft, ha creato e ideato strumenti e tecniche di coltivazione così brillanti da essere notata da Duro, il giovane capo della famiglia di Nordenshiel e del clan Skarrad. Una decina di anni fa si sono sposati e Thrais ha lasciato la sua famiglia per unirsi ai Nordenshiel. Due anni dopo, Duro e il fratello Bolto sono rimasti intrappolati in una miniera nelle montagne a sud di Smaggeft. Duro è morto, mentre Bolto ha perso il suo braccio sinistro e il desiderio di restare tra i nani che lo compativano. Dopo aver implorato il Re Everast XV, è riuscito a ottenere la carica di ambasciatore per Karameikos. Abbandonata dal marito e dal cognato, Thrais ha avuto la meglio sui capi più anziani delle famiglie del clan, che cercavano di farsi lasciare il comando con la scusa che avrebbero governato meglio in virtù della loro maggiore esperienza. Volendo mantenere la sua posizione e continuare i progetti stabiliti con il marito Duro, Thrais è riuscita ad allontanare i possibili usurpatori (fisicamente quando necessario) e a conservare il comando della famiglia e del clan. Ora è il nano più importante a Smaggeft, nonostante abbia diversi nemici all'interno del suo stesso clan che aspirano alla posizione di capo del clan.

Personalità: benché abbia la reputazione di essere un nano alquanto spregevole, il carattere freddo e malvagio di Thrais dipende solamente dagli scontri che continua ad avere con gli altri Skarrad per la posizione di capo del clan. Essa si comporta in questo modo solo con i suoi avversari: i membri della famiglia di Nordenshiel la conoscono come persona buona e generosa, dotata di una grande energia che però non ha ancora completamente recuperato dopo la morte del marito.

Aspetto: Thrais è un nano femmina che ha appena raggiunto l'età adulta. È abbastanza grossa per gli standard dei nani femmina (è alta 1,3 metri e pesa 70 chili) ed è una persona molto sensibile. Ha capelli castani, portati normalmente sciolti, ed è spesso sporca di fuliggine (ad eccezione di quando si reca a Dengar per il Grande Consiglio) a causa del suo lavoro quotidiano alla forgia.

Note per il DM: Thrais è un possibile alleato per i personaggi giocanti, nani o non nani. A causa dei continui tentativi da parte dei membri del suo clan di screditarla, ha bisogno di tutti gli aiuti possibili. I suoi avversari cercano delle prove da usare contro di lei e cercano di ostacolare i suoi rapporti con i capi della famiglia reale. Gli avversari più determinati potrebbero rapirla e portarla lontano da Smaggeft, in modo da avere il tempo di impadronirsi del comando prima che Thrais riesca a ritornare. Potrebbe essere introdotta nella campagna da Kori Occhio di fuoco (vedi più avanti), un avventuriero nano dei Nordenshiel che cerca costantemente di aiutare il capo della sua famiglia. Thrais potrebbe anche aiutare i personaggi giocanti, dato che è in grado di costruire dispositivi molto sofisticati. Se un personaggio dovesse aver bisogno di una balestra che spara dei ganci o di qualche arma speciale, può ottenere da Thrais un considerevole aiuto, dato che essa è molto conosciuta per la sua abilità di inventore.

Note di combattimento: nano di livello 4; CA 9; PF 30; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-6 (+2 dalla forza) (martello da guerra); TS N4; ML 9; AM L; Fr 16, In 13, Sg 15, Ds 9, Co 16, Ca 13; Lingue: Nanesco, Ylari, Thyatiano, Allineamento (Legale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), ingegnere meccanico +2 (In+2).

Kori Occhio di fuoco, figlia di Filia

Clan Skarrad

Famiglia di Nordenshiel

Storia: Kori è un nano femmina giovane (20 anni) che ha appena lasciato la famiglia

per intraprendere la carriera di avventuriera. Nata da Filia, un cugino di Duro e Bolto, è una delle favorite di Thrais ed è ansiosa di aiutare il capo della famiglia in questo periodo difficile.

Personalità: Kori è un nano molto determinato, con una forte volontà di affermarsi per migliorare la reputazione della propria famiglia. Kori ha un vero e proprio amore per l'avventura. Nonostante abbia avuto spiacevoli inconvenienti durante alcuni dei suoi viaggi fuori da Casa di Roccia, non ha nessuna intenzione di abbandonare questa carriera, che le porta gioia e soddisfazione.

Aspetto: Kori è di altezza e peso standard per un nano femmina, ma la sua struttura è ingannevole. È veramente forte per essere un nano femmina e, nonostante la sua poca esperienza, è un'ottima combattente. Ha occhi color ambra che sembrano brillare quando si arrabbia; i suoi capelli sono rossi e raccolti con una treccia.

Note per il DM: Kori è un compagno di avventura per i personaggi giocanti alle prime esperienze (sempre che ne abbiano bisogno). In caso contrario, può sempre essere un catalizzatore per le avventure. Portando messaggi importanti da Smaggeft a Dengar (per conto di Thrais), può essere oggetto di agguati da parte degli avversari politici di Thrais, che tentano di rubarle questi messaggi. Kori potrebbe chiedere ai PG di recuperare ciò che le è stato rubato, ingaggiarli per spiare gli avversari di Thrais, chiedere loro di salvare Thrais nel caso venga rapita, scortarla durante i suoi viaggi tra Smaggeft e Dengar, e così via.

Note di combattimento: nano di livello 1; CA 5 (corazza di maglie); PF 10; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-8 (+3 dalla forza) (martello da guerra) o 1-6 (balestra); TSN1; ML 10; AM L; Fr 18, In 15, Sg 8, Ds 10, Co 16, Ca 12; Lingue: Nanesco, Ylari, Thyatiano, Allineamento (Legale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere +1 (In+1), metallurgia (In), cavalcare (Ds).

Clan Syrklist

Dwalur, figlio di Belfur

Capo del clan Syrklist

Capo della famiglia dei Syrklist

Storia: Dwalur è diventato capo della famiglia e del clan dei Syrklist grazie a un matrimonio politico. Quando il capo precedente del clan (il venerabile Fara della famiglia dei Shieldkroten) morì cinquanta anni fa, vari membri della famiglia cercarono di prendere la carica vacante di capo. Alcuni volevano nominare una delle due figlie di Fara, Dia e Bali, mentre altri volevano che fosse il loro cugino, Dwalur, figlio di Belfur, a prendere il comando. Benché tutti questi nani fossero ancora giovani (si stavano avvicinando all'età adulta), erano tutti ben addestrati ed erano pronti per assumere il comando. Dwalur e Dia decisero di risolvere la questione; con una trattativa segreta, optarono per il matrimonio, in modo da ottenere entrambi l'incarico. A questo punto, furono accettati come capi dalla maggior parte dei membri della famiglia dei Syrklist. Bali, sconfitta, sposò un membro di un'altra famiglia e di un altro clan. Questi eventi si sono verificati venti anni fa; da allora, Dwalur e Dia hanno guidato il loro clan con un lento e minuzioso programma di commercio, di lavori in miniera e di artigianato. Essi vivono nelle Camere della Musica, la fortezza dei Syrklist.

Personalità: Dwalur è un nano abile nell'artigianato, adatto al suo ruolo in virtù del suo orientamento al commercio, apprezzato dal suo clan. Quando incontra uno straniero, lo scruta attentamente per vedere la qualità degli abiti che indossa, il modo in cui cammina e le sue condizioni fisiche. Non è particolarmente avido, ma è determinato nel mantenere attivo il commercio del suo clan e nell'impedire al re di interrompere le trattative con le altre nazioni.

Aspetto: Dwalur è abbastanza piccolo (1.10 metri di altezza e 54 chili di peso) e deve sempre difendersi dall'accusa di avere avuto, come madre, uno gnomo (ciò dipende dalla sua statura). I suoi capelli

sono folti e i baffi e la barba sono di color bianco neve, nonostante sia ben lungi dall'essere anziano. Cammina in un modo molto particolare, abbastanza aggraziato per lo standard dei nani.

Note per il DM: Dwalur ha buone probabilità di interagire con i personaggi giocanti, quando questi sono coinvolti in qualche spedizione commerciale. Se fanno parte della guardia di scorta di una carovana di nani, Dwalur è probabilmente il loro datore di lavoro. Se sono commercianti, o accompagnano dei commercianti provenienti da terre lontane, Dwalur cercherà di ottenere informazioni sui loro datori di lavoro e sul commercio nelle altre terre. Inoltre, se scopre che gli Hurwarf sono i responsabili dei danni spesso subiti dalla sua merce, può ingaggiare i PG per proteggere i suoi beni o le spedizioni effettuate con le carovane.

Note di combattimento: nano di livello 1; CA 7 (dal bonus di Destrezza); PF 8; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-6 (martello da guerra); TS N1; ML 7; AM N; Fr 10, In 14, Sg 13, Ds 16, Co 12, Ca 11; Lingue: Nanesco, Ylari, Darokin, Allineamento (Neutrale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), argentiere (In), conoscenza del commercio (In), baratto (Ca).

Dia, figlia di Fara

Capo del clan Syrklist

Senatrice per la famiglia dei Syrklist

Capo della famiglia dei Syrklist

Storia: la storia di Dia è stata presentata in precedenza, insieme a quella di Dwalur.

Personalità: Dia è un nano femmina tranquillo e disciplinato; come Dwalur, è al comando del clan che predilige l'aspetto commerciale. Il suo compito principale è quello di tenere il bilancio del clan. Poiché suo padre, Thruic dei Shieldkroten (marito di Fara), è stato uno di quei nani sfortunati capitati a Glantri nell'anno 802 DI (ma anche uno dei pochi fortunati che è riuscito a scappare), il suo odio verso i Glantriani è superiore a quello degli altri nani ed è

pronta a devolvere tutte le risorse, quando possibile, per colpire Glantri. Sua sorella Bali ha la stessa opinione, come pure il cugino Thrumbur, un oste di una taverna a Specularum, capitale di Karameikos.

Aspetto: Dia è un nano adulto che si avvicina all'età anziana. È di altezza media, carnagione chiara e capelli neri, portati normalmente sciolti. A differenza di altri nani femmine, indossa delle tuniche disegnate dagli umani, di color marrone. Di solito è seria ed è raro vederla sorridere.

Note per il DM: in una campagna, Dia ha più o meno la stessa funzione di Dwalur, con un'eccezione. Con i soldi ricavati dai suoi libri, spesso ingaggia piccoli gruppi di avventurieri per effettuare spedizioni contro Glantri. Non le importa sapere quali danni gli avventurieri riescano a fare; l'importante è che i Glantriani subiscano qualche perdita. Ciò è appropriato soprattutto per campagne orientate agli umani; gli avventurieri umani possono essere ingaggiati da Dia per distruggere una carovana Glantriana o per entrare nella città di Glantri e provocare qualche disastro.

Note di combattimento: nano di livello 1; CA 9; PF 8; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-6 (mazza); TS N1; ML 6; AM N; Fr 10, In 13, Sg 14, Ds 12, Co 10, Ca 13; Lingue: Nanesco, Darokin, Allineamento (Neutrale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), conoscenza dei libri (In), economia (In), conoscenza di Glantri (In).

Clan Torkrest

Korin, figlio di Orin

Capo del clan Torkrest

Senatore per la famiglia dei Torkrest

Capo della famiglia dei Torkrest

Storia: Korin, un nano ormai vecchio, ha lasciato l'esercito cinquanta anni fa, dopo la morte di suo padre, e ha preso in mano le redini della famiglia e del clan dei Torkrest. Poiché si è sposato molto tardi, i suoi figli sono più giovani di un centinaio d'anni,

PERSONAGGI

cosa abbastanza inusuale per un nano. Korin vive a Dengar Alta, dove risiede la roccaforte dei Torkrest.

Personalità: Korin è un nano vecchio abbastanza severo che rimprovera al Re Everast di non lasciare abbastanza potere sulla nazione all'esercito. Disprezza tutti quelli che non hanno imparato a combattere (e quindi i maghi umani e i chierici pacifisti) ma, sorprendentemente, rispetta i guerrieri validi e coraggiosi, compresi alcuni umani e persino elfi o orchetti.

Aspetto: Korin ha perso la figura imponente che aveva qualche anno fa ed è ora vecchio e un po' gobbo, anche se è alto 1,35 metri e pesa 75 chili. Si veste interamente in nero, come il ben più giovane principe, il Generale Bofin. La barba e i baffi bianchi fanno contrasto con gli abiti. Usa un bastone da passeggio con manico argentato, un oggetto magico rubato a un orchetto (una *mazza* +2).

Note per il DM: Korin ha buone probabilità di interagire con i personaggi giocanti, poiché Re Everast ha fiducia nel suo giudizio sulla scelta di avventurieri da ingaggiare per attività speciali. Korin, o uno dei suoi figli, è generalmente il primo a contattare gli avventurieri quando Re Everast XV vuole svolgere qualche attività pericolosa.

Note di combattimento: nano di livello 12; CA 9; PF 30 (diminuiti da un totale di 58); MV 27 metri (9 metri) (sarebbe 36/12 metri se non fosse vecchio); N° ATT. 2 (Classe di attacco C); F 1-6 (+2 dalla *mazza* +2); TS N12; ML 9; AM L; Fr 12, In 11, Sg 14, Ds 10, Co 9, Ca 13; Lingue: Nanesco, Ylari, Allineamento (Legale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), cavalcare (Ds), tattiche militari (In), costruzione di armi (In), politica di Casa di Roccia (In).

Bali, figlia di Fara

Capo del clan Torkrest

Capo della famiglia dei Torkrest

Storia: la storia di Bali è stata accennata in precedenza, parlando di Dia della famiglia dei Syrklist. Quando Dwalur e Dia, cinquanta anni fa, si sono sposati per risolvere la questione della successione al comando dei Syrklist, Bali è stata esclusa e ha deciso di lasciare il suo clan. Quando è venuta a conoscenza del fatto che il famoso eroe Korin dei Torkrest stava lasciando l'esercito per assumere il comando del suo clan, Bali ha iniziato a corteggiarlo (una pratica che scandalizza alcuni umani, ma che è molto comune tra i nani) ed è riuscita a combinare il matrimonio. Da allora, Bali è stata il braccio destro di Korin nella gestione del comando. Bali vive con Korin in Dengar Alta, dove risiede la roccaforte dei Torkrest.

Personalità: Bali ama il comando che considera una specie di arte uguale ad altre attività dei nani e pensa che gestire un clan sia come essere responsabili dei manufatti, delle sculture e degli edifici. Quando questo suo desiderio di comandare è stato bruscamente interrotto dal matrimonio tra Dwalur e Dia, ha rotto i rapporti con i familiari e ha deciso di sposare Korin per ottenere ciò che le era stato tolto. Negli ultimi cinquanta anni, ha iniziato gradualmente a riconciliarsi con la sorella e con il cognato ed è ora in buoni rapporti con entrambi. Benché non abbia intenzione di fare del male a nessuno, è molto curiosa ed invadente e cerca di controllare la vita dei suoi parenti e dei suoi dipendenti.

Aspetto: Come sua sorella Dia, Bali ha un'altezza e un peso nella media, capelli neri e una carnagione scura. Indossa abiti in pelle principalmente marrone e ha adottato completamente la tradizione militare dei Torkrest, anche se non è cresciuta con loro.

Note per il DM: in una campagna, Bali svolge le stesse funzioni del marito Korin, esposte in precedenza.

Note di combattimento: nano di livello 1; CA 9; PF 8; MV 36 metri (9 metri); N° ATT. 1; F 1-4 (pugnale); TS N1; ML 7; AM N; Fr 9, In 11, Sg 10, Ds 12, Co 10, Ca 12; Lingue: Nanesco, Darokin. Allineamento

(Neutrale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), ufficiale di commissariato +1 (In + 1).

Balin, figlio di Korin

Generale della guarnigione di Dengar
Clan Torkrest

Famiglia dei Torkrest

Storia: il primo figlio di Korin e Bali, Balin, è un tipico nano dei Torkrest. Entrato nell'esercito a 20 anni, è diventato ufficiale a 25, capitano a 35 e generale della prestigiosa guarnigione di Dengar a 45 (cinque anni fa). Ha appena raggiunto l'età adulta ed è predestinato a diventare il capo del clan Torkrest e un potente esponente politico.

Personalità: Balin non si dedica esclusivamente alla vita militare, come ha fatto invece suo padre. Egli cerca di diventare competente in diversi campi e riesce generalmente a centrare i suoi obiettivi. È una persona versatile: nano militare, artigiano e protettore dei giovani nani artigiani provenienti da famiglie povere. Negli ultimi anni ha dovuto sostenere una competizione militare con Duris, seconda figlia del re e Generale della guarnigione di Stahl. Non ha ancora deciso se punire le interferenze di Duris o accettare il suo corteggiamento.

Aspetto: Balin è leggermente sopra la media per quanto riguarda l'altezza (1,23 metri), ma è piuttosto magro (65 chili). I suoi capelli, la barba e i baffi sono di colore marrone. Indossa abiti normali per i nani e viene spesso rimproverato dal re perché non porta sui vestiti i gradi militari.

Note per il DM: Balin è una persona amichevole che potrebbe essere un alleato dei PG nelle avventure di livello Expert o Companion, oppure il loro comandante nel caso siano nani militari. In futuro, se eredita il comando del clan Torkrest o decide di sposare Duris, potrebbe diventare una figura politica estremamente importante.

Note di combattimento: nano di livello 12 (660.000 di esperienza); CA 2 (corazza

di piastre e scudo); PF 57; MV 36 metri (12 metri) (27/9 metri con la corazza); N° ATT. 2 (Classe di attacco C); F 1-6 (+4 dalla forza e dal *martello da guerra* +2); TS N12; ML 9; AM L: Fr 16, In 13, Sg 10, Ds 10, Co 13, Ca 14; Lingue: Nanesco, Ylari, Darokin, Allineamento (Legale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), cavalcare +1 (Ds + 1), tattiche militari (In), tagliare le gemme (In), orfice (In).

Oggetti magici posseduti: *martello da guerra* +2.

Balis, figlia di Bali

Generale del Forte di Denwarf
Clan Torkrest
Famiglia dei Torkrest

Storia: il secondo figlio di Korin e Bali, Balis, continua la tradizione dei Torkrest. Più giovane di due anni, Balis ha scalato la gerarchia militare alla stessa velocità del fratello Balin e ha ottenuto la carica di generale tre anni fa.

Personalità: Balis è un nano severo e inflessibile, leale nei giudizi, ma con un carattere violento e irascibile.

Aspetto: Balis è un nano femmina di altezza e peso standard. I suoi capelli sono castani scuri e legati indietro con un nastro. A differenza di Balin, è molto attenta nel portare i gradi militari, i riconoscimenti e le medaglie.

Note per il DM: Balis può essere utile se i personaggi sono nani militari assegnati al Forte di Denwarf, o se svolgono attività che richiedono l'attenzione o la partecipazione del generale di questo forte.

Note di combattimento: nano di livello 10; CA 2 (*corazza di piastre* +2 e scudo); PF 45; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-6 (+1 dalla forza) (*martello da guerra*); TS N10; ML 11; AM N: Fr 13, In 15, Sg 14, Ds 10, Co 12, Ca 13; Lingue: Nanesco, Ethengar, Vestland, Allineamento (Neutrale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità

generali: minatore (In), ingegnere +3 (In +3), cavalcare (Ds), scalare montagne (Ds), sopravvivenza in montagna (In).

Oggetti magici posseduti: *corazza di piastre* +2.

Clan Wyrwarf

Belfin amico degli elfi, figlio di Dorfin

Capo del clan Wyrwarf
Senatore per la famiglia dei Kurutar
Capo della famiglia dei Kurutar

Storia: Belfin ha lasciato la famiglia a 20 anni per dedicarsi all'avventura, circa 70 anni fa. Egli è molto conosciuto come avventuriero tra gli umani e, con il disprezzo dei nani di Casa di Roccia, ammette di avere molti amici tra gli elfi di Alfheim. Quaranta anni fa, ha incontrato Gilia, un nano femmina proveniente dalla comunità di Karameikos, e con lei è tornato a Casa di Roccia per sposarsi. Dopo dieci anni di sofferenza, sua madre, capo del clan Wyrwarf, è morta, lasciando il comando a Belfin e alla moglie Gilia. Negli ultimi 30 anni, Belfin e Gilia hanno guidato i contadini di Casa di Roccia e li hanno convinti (orrore!) a essere *orgogliosi* della loro attività e di mostrare questo orgoglio ai membri degli altri clan. Belfin e Gilia vivono a Stahl, nella roccaforte della famiglia dei Kurutar e del clan Wyrwarf.

Personalità: Belfin è un nano molto forte di carattere che non si lascia intimorire da nessuno (specialmente dai Torkrest). Nel Grande Consiglio, combatte i pregiudizi tradizionalmente mantenuti contro il suo clan; in segreto, a casa, organizza la difesa delle sue famiglie dai possibili attacchi dei Torkrest e a volte risponde di sua iniziativa con incursioni preventive. Sembra che riceva anticipatamente delle informazioni sui numerosi attacchi programmati dai Torkrest contro i suoi territori e riesce quasi sempre a difendersi in modo brillante.

Aspetto: Belfin è un nano di grossa stazza (1,35 metri di altezza e 79 chili di peso), con

capelli, barba e baffi biondi. Nonostante si sia curato bene, sul suo corpo sono visibili numerose cicatrici causate da ferite subite durante gli attacchi dei Torkrest. A differenza di molti nani, Belfin indossa abiti molto colorati e stravaganti, derivati da vestiti degli umani. Benché il suo clan, nel complesso, non sia ricco, egli ha riportato numerosi tesori dalle sue avventure e non si preoccupa di mostrare le sue ricchezze.

Note per il DM: Belfin costituisce un ottimo incontro per i PG, specialmente per i gruppi di avventurieri non nani. Egli è cordiale con le creature di altre razze e conosce abbastanza bene la cultura degli umani. Belfin è solito ingaggiare forti avventurieri, soprattutto quando si aspetta un attacco da parte dei Torkrest contro le sue proprietà. Inoltre, è un nano allegro e socievole che non incontra nessuna difficoltà nel trovare amici.

Note di combattimento: nano di livello 12 (1.400.000 di esperienza); CA 1 (*corazza di maglie* +3); PF 54; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 2 (Classe di attacco G); F 1-8 (+2 dalla forza e dall'*ascia da battaglia* +2); TS N12; ML 10; AM N: Fr 15, In 14, Sg 10, Ds 11, Co 13, Ca 12; Lingue: Nanesco, Thyatiano, Elfico (dialetto di Alfheim), Allineamento (Neutrale), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), geografia delle nazioni umane (In), cavalcare (Ds), cadute/ginnastica +2 (Ds+2), conoscenza generale delle culture umane (In).

Oggetti magici posseduti: *corazza di maglie* +2, *ascia da battaglia* +2, *medaglione di ESP* (usato principalmente sui Torkrest).

Gilia cantautrice, figlia di Toris

Capo del clan Wyrwarf
Capo della famiglia dei Kurutar

Storia: Gilia è cresciuta nella famiglia degli Stronghollow nella comunità Alta Forgia di Karameikos. Alta Forgia consiste di famiglie di nani e gnomi (in prevalenza gnomi) e viene considerata terra straniera



da Casa di Roccia. Anche Gilia è straniera e viene considerata matta anche per gli standard di Alta Forgia. Essa ha intrapreso lo studio clericale dai nani chierici degli Stronghollow, ma ha deciso che la sua vera vocazione era quella di insegnare ai nani le gioie della vita e le arti transitorie. Lasciata la famiglia per una vita di avventure, ha iniziato a sviluppare il suo interesse clericale, sempre rivolto a Kagyar, ma non alla tradizioni dei nani che predicavano l'artigianato, l'odio verso gli elfi, la diffidenza nei confronti dei maghi, e così via. Gilia ha imparato l'arte dei bardi dagli elfi di Karameikos e gli incantesimi dei chierici attraverso lo studio e la meditazione. Durante le sue avventure ha conosciuto Belfin e ha deciso di sposarlo perché lo riteneva l'unico nano abbastanza folle da poter stare al suo fianco. Gilia si è unita al clan dei Wyrwarf a Casa di Roccia e si è servita della sua calma innata per convivere con gli abusi e i maltrattamenti a cui sono normalmente soggetti i membri del clan Wyrwarf.

Personalità: Gilia, per gli standard dei nani, è una persona volubile e fantasiosa; gli umani la considererebbero estroversa e iperattiva. Essa ha sempre qualcosa da fare: scrive canzoni, fa divertire i membri delle famiglie del clan Wyrwarf e, molto importante, spiega ai nani come pensare uscendo dagli schemi imposti dalla tradizione di Casa di Roccia. Ciò ha attirato su di lei l'odio sfrenato dello zoccolo duro dei tradizionalisti degli Hurwarf (e anche di

alcuni Buhrodar); tuttavia, i nani che hanno imparato a pensare liberamente sono gli abitanti più tolleranti e felici di Casa di Roccia.

Aspetto: Gilia è abbastanza grossa, ma non in sovrappeso (alta 1,20 metri e pesante 63 chili); ha la carnagione rossastra e i capelli rossi raccolti con delle trecce. Gilia, come suo marito, indossa abiti molto colorati derivati da quelli degli umani e si presenta con colori sgargianti in qualsiasi situazione. Benché non sia particolarmente bella, la sua faccia ispira simpatia e i suoi occhi denotano una grande intelligenza.

Note per il DM: le funzioni di Gilia in una campagna sono simili a quelle del marito, presentato in precedenza.

Note di combattimento: nano di livello 12 (1.000.000 di esperienza); CA 3 (corazza di piastre); PF 38; MV 27 metri (9 metri); N° ATT. 1 (Classe di attacco C); F 1-8 (+2 dalla forza e dall'*ascia da battaglia +1*); TS N-C12 (subisce metà danni dagli incantesimi); ML 10; AM L; Fr 13, In 15, Sg 18, Ds 12, Co 12, Ca 15; Lingue: Nanesco (dialetto degli Stronghollow), Thyatiano (dialetto di Karameikos), Elfico (dialetto di Callarii), Allineamento (Legale), Gnomesco (dialetto di Alta Forgia), Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), cavalcare (Ds), arte del bardo (Ca), composizione musicale (In), persuasione (Ca), creazione di strumenti musicali (In).

Incantesimi normalmente pronti: Primo livello: *Cura ferite leggere* (x 2), *Individuazione del male*, *Protezione dal male*. Secondo livello: *Benedizione*, *Bloccapersona*, *Individuazione dell'allineamento*, *Parlare con gli animali*. Terzo livello: *Cura cecità*, *Cura malattie*, *Scaccia malefiziosi*. Quarto livello: *Cura ferite gravi* (x 2), *Neutralizza veleno*. Quinto livello: *Comunicazione con gli Dei*, *Resurrezione*. Sesto livello: *Parlare con i mostri*.

Oggetti magici posseduti: *ascia da battaglia +1*, *anello della memoria* (dal regolamento Companion).

Ambasciatori, capi delle gilde e personaggi strani

Hyraksos, Lord Constans

(Constans, figlio di Lucien)
Ambasciatore di Karameikos

Storia: nato 35 anni fa, Constans è stato allevato a Thyatis fino all'età di 15 anni. Quindi, suo padre lo ha mandato dallo zio, l'ammiraglio Lucius Hyraksos, alla corte di Karameikos. Constans ha sviluppato rapidamente il suo interesse per la diplomazia ed è diventato assistente dei ministri a soli 20 anni. Raggiunti i 25 anni, ha ricevuto l'incarico di tenere i contatti diplomatici con Bolto Nordenshiold, ambasciatore proveniente da Casa di Roccia. Affascinato dai nani e dalla loro storia, Hyraksos ha chiesto di diventare ambasciatore per Casa di Roccia quando questa carica fosse stata disponibile; il suo desiderio è stato esaudito cinque anni fa. Durante quel periodo, ha mantenuto aperta e accurata la comunicazione tra Everast XV e il Duca Stefan e si è dedicato intensivamente allo studio della lingua, della storia e della cultura dei nani.

Personalità: Hyraksos è un uomo tranquillo che si entusiasma solamente per gli studi scolastici. Suo padre sperava che la residenza presso lo zio ammiraglio avrebbe curato questo strano comportamento, ma la vita nelle corti di Karameikos e Casa di Roccia non ha fatto altro che peggiorarlo. Egli è un ambasciatore coscienzioso e ha

fatto molto per migliorare i rapporti commerciali tra Casa di Roccia e Karameikos.

Aspetto: Hyraksos è un uomo alto (1,82 metri), snello e in buona forma fisica. Ha folti capelli neri spesso legati con un cordino e non porta né barba né baffi. Per rendere i nani che lo circondano più a loro agio, cerca di vestirsi seguendo le loro usanze, usando abiti generalmente neri o marroni.

Note per il DM: Constans Hyraksos è un ottimo contatto per i personaggi giocanti umani che si trovano nella nazione dei nani. Per gli standard degli umani, è molto esperto sulla storia e sui costumi dei nani; se i PG hanno delle domande su uno di questi argomenti, possono chiedere a qualunque umano in Dengar Alta dove trovare Hyraksos.

Note di combattimento: uomo comune; CA 9; PF 6; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-4 (pugnale); TS G1-1; ML 7; AM L; Fr 10, In 18, Sg 13, Ds 12, Co 10, Ca 13; Lingue: Thyatiano, Nanesco; altre due opzioni non ancora scelte. Abilità generali: cavalcare (Ds), nautica (In), insegnamento (Sg), ricerca scolastica (In), raccontare storie (Ca), diplomazia (In), conoscenza della politica (In).

Ci sono inoltre degli ambasciatori che provengono da Darokin, Vestland, Thyatis, gli Emirati di Ylaruam e il Canato di Ethengar. Non esistono invece ambasciatori da Alfheim e dai Principati di Glantri.

Throic, figlio di Oic

*Capitano della Spina
Clan Everast
Famiglia dei Kurpuhn*

Storia: Throic è un altro di quei Torkrest che sembrava destinato a una brillante carriera militare, ma che a un certo punto della sua giovinezza ha deciso di abbandonare l'incarico. Da quando ha lasciato la famiglia sette anni fa, Throic vive di avventure, senza fare quasi nulla di costruttivo. Ciò che la sua famiglia non sa, è che Throic è il capo della Spina, l'associazione di nani che fa incursioni contro gli elfi di Alfheim.

Personalità: Throic vive per il combattimento e per le cattiverie contro gli elfi, e sarebbe il protetto della Principessa Duris se le rilevasse la sua vera identità. Il suo interesse nell'artigianato è quasi inesistente (cosa rara per un nano) e si diletta soprattutto nell'affrontare avventure selvagge.

Aspetto: Throic è un giovane nano di aspetto e costituzione standard, ad eccezione della follia che brilla nei suoi occhi blu. Ha capelli e barba color marrone chiaro e indossa i tipici abiti dei nani.

Note per il DM: Throic ha la funzione di portare i PG in situazioni folli e stravaganti. Throic è il nano con cui i PG possono avere una sfida su chi riesce a bere più bevande alcoliche o il nano a cui rivolgersi se hanno intenzione di recarsi ad Alfheim per qualche azione contro gli elfi. Throic ha sempre pronto qualche strano piano per guadagnare dei soldi e riesce normalmente a convincere i nani più sensibili a seguirlo nelle incursioni contro gli elfi.

Note di combattimento: nano di livello 5; CA 4 (corazza di maglie e scudo); PF 31; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-6 (+1 dalla forza) (martello da guerra e accetta); TS N5; ML 9; AM C; Fr 13, In 12, Sg 6, Ds 12, Co 14, Ca 16; Lingue: Nanesco, Darokin, Allineamento (Caotico), Gnomesco, Goblin, Coboldo. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), seguire le tracce (In), preparazione delle trappole (In), persuasione (Ca).

Morur Ciliegia Nera

*Capo dei Disadattati
Clan Syrklist
Famiglia dei Dulgar*

Storia: cinquanta anni fa, un gruppo di nani che ritornava da una colonia nella parte occidentale di Thyatis fu sorpreso e massacrato dagli orchetti. I commercianti Thyatiani trovarono i resti della carovana e un solo sopravvissuto: un nano bambino di soli dieci anni. Essi portarono il bambino a Casa di Roccia, dove fu allevato dalla famiglia dei Dulgar appartenente al clan Syrklist.

Morur è cresciuto in questa famiglia e non ha mai parlato dei suoi genitori e del massacro a cui ha assistito. Nonostante i Dulgar lo abbiano sempre trattato come un loro figlio, Morur ha sempre avuto interessi diversi dai suoi "fratelli", specialmente in campo ingegneristico (si diletta, ad esempio, a costruire trappole per proteggere cesti e stanze). Passata l'adolescenza, ha iniziato a lavorare come apprendista da un ingegnere dei Syrklist di un'altra famiglia e ha abbandonato i Dulgar. Una volta imparato ciò che desiderava sapere, ha lasciato anche il suo maestro per iniziare a lavorare e creare trappole particolari su commissione. Durante lo svolgimento di questo tipo di lavoro, si è accorto di un altro passatempo che riteneva decisamente interessante: nascondersi negli angoli oscuri della città e colpire sulla testa i passanti ignari. A volte rubava ciò che indossavano, altre volte si limitava a colpirli e a lasciarli svenuti sulla strada. Morur, in pratica, è uno psicopatico. Nel corso degli anni ha trovato altri nani che, come lui, si divertivano a fare del male alla gente senza scopi precisi. Questi nani, insieme ad alcuni umani con le stesse inclinazioni, hanno formato l'associazione dei Disadattati, che praticamente è costituita da un gruppo di criminali. La casa di Morur si trova a Dengar Alta; ufficialmente è il negozio in cui lavora e segretamente è il quartier generale dei Disadattati.

Personalità: Morur è un nano cupo e silenzioso che ha problemi a guardare in faccia la gente. Accetta commissioni per la costruzione di piccole trappole ed è veramente bravo nel suo lavoro; tuttavia, quando tratta con le persone è nervoso e agitato, persino con gli altri nani. Quando calano le prime ombre della sera, armato di mazza o martello e con la faccia coperta da una maschera, si trasforma in un altro Morur, felice e contento di colpire, ferire e uccidere nani e altre creature ignare che non lo hanno mai visto né incontrato.

Aspetto: Morur è di grossa stazza (alto 1,25 metri e pesante 77 chili) ed è un nano imponente, ma non sembra tale a causa del suo portamento curvo e dal fatto che non riesce a guardare negli occhi la gente. In-

dossa abiti marroni o neri, non sorride mai e non mostra segni di allegria o approvazione. I capelli sono neri e spesso disordinati.

Note per il DM: Morur è un criminale caotico e offre diverse opportunità per le avventure dei PG. Egli può colpire un PG, o un PNG importante, e diventare la preda di un gruppo di PG che vuole vendicare il compagno (in questo caso, è necessario che le abilità siano equilibrate, poiché Morur è un guerriero molto abile nel preparare imboscate e conosce bene la città). Il Re Everast può ingaggiare i PG per seguirlo e ottenere delle prove contro di lui. Ciò può portare ad avventure molto interessanti. Inoltre, non dimenticate che Morur ha degli alleati...

Note di combattimento: nano di livello 8; CA 7 (armatura di cuoio); PF 40; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-6 mazza, clava o qualche dispositivo ingegnoso; +2 dalla forza; spesso *colpisce per sottomettere*, che significa che il danno è temporaneo e la vittima non muore (ma avrà certamente un forte mal di testa); TS N8; ML 3; AM C; Fr 17, In 14, Sg 3, Ds 10, Co 11, Ca 6; Lingue: Nanesco, Ylari, Allineamento (Caotico), Gnomesco, Goblin, Coboldo (un'altra scelta non ancora presa). Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), ingegnere meccanico (In), creazione di piccole trappole + 1 (In+1), pedinare le vittime (Ds).

Irena Piotrev

*Irena, figlia di Magdad
Mago su commissione*

Storia: Irena è una studente della Gilda dei Maghi di Specularum, a Karameikos. Nata da una famiglia molto povera del villaggio di Marilinev, è scappata da casa per sfuggire a una triste esistenza e ha implorato Teldon, capo della Gilda, di accoglierla e insegnarle l'arte della magia. Poiché aveva le potenzialità necessarie, è stata accettata come apprendista. Dopo aver guadagnato una certa esperienza e aver raggiunto un buon livello di magia, è stata consigliata da Teldon di recarsi in qualche luogo e guadagnarsi da vivere usando le sue abilità prima di riprendere gli studi; il luogo

ideale per effettuare piccoli lavori su commissione era Casa di Roccia, dove i nani hanno spesso bisogno di effetti magici, ma non vogliono assolutamente rivolgersi a maghi che hanno studiato a Glantri. Irena si è recata a Casa di Roccia un anno fa, dove ha trovato impieghi occasionali e ha conosciuto l'ambasciatore Hyraksos, che è diventato un suo ottimo alleato. Irena vive a Dengar Alta, nella comunità degli umani, ma si reca in vari luoghi in cerca di lavoro.

Personalità: Irena è ancora molto giovane e insicura, ma sta lentamente guadagnando confidenza con il suo lavoro. Le piace molto cantare e ballare, ed è abbastanza brava in entrambe le cose. La sua riservatezza, che viene considerata timidezza dagli umani della comunità in cui vive, è apprezzata dai nani che pensano che Irena si comporti così per adeguarsi al loro modo di vivere. Per questo, Irena è vista abbastanza bene a Casa di Roccia, nonostante svolga la professione di mago.

Aspetto: Irena è alta 1,67 metri, ma è giovane ed è destinata a crescere ancora. La sua carnagione è piuttosto chiara, i capelli sono lunghi e neri e i tratti del viso morbidi. Irena è una ragazza di Karameikos e indossa quindi abiti tipici di questo paese: camicetta semplice e gonna molto colorata. Inoltre, porta una sciarpa di colore vivace e parecchi gioielli (soprattutto braccialetti).

Note per il DM: Irena può avere diverse funzioni in una campagna. Negli episodi in cui gli umani, o altri personaggi non nani, visitano Casa di Roccia, può servire come fonte di informazioni sui nani (come minimo è in grado di indicare i personaggi con cui si può trattare e quelli che è meglio lasciar stare). Nonostante la sua timidezza, può presentarsi a un gruppo di PG (preferibilmente umani) per ottenere informazioni sul mondo esterno, soprattutto se uno dei PG proviene da Karameikos. In una campagna basata sui nani, Irena può aiutare il gruppo nell'avventura, sempre che i PG abbiano raggiunto il livello Expert. In ogni caso, come mago in una nazione che odia i maghi Glantriani e disprezza gli elfi, le sue abilità sono "prodotti" molto rari.

Note di combattimento: mago di livello 6; CA 7 (dal bonus di Destrezza); PF 17; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1; F 1-4 (pugnale); TSM6; ML 7; AMN; Fr 8, In 18, Sg 11, Ds 16, Co 10, Ca 15; Lingue: Thyatiano (con accento di Karameikos), Traladarano, Allineamento (Neutrale), Nanesco (dialetto di Casa di Roccia), Elfico (dialetto di Callarii). Abilità generali: cavalcare (Ds), cantare (Ca), ballare (Ds), cultura generale (In), conoscenza di Casa di Roccia (In), conoscenza di Karameikos (In), coltivazione (In), professione di carradore.

Incantesimi normalmente pronti: Primo livello: *Disco levitante, Luce magica*. Secondo livello: *Chiavistello magico, Levitazione*. Terzo livello: *Dissolvi magie, Volare*.

Incantesimi nel libro degli incantesimi: Primo livello: *Charme, Individuazione del magico, Disco levitante, Blocca porta, Luce magica, Dardo incantato, Lettura dei linguaggi, Lettura del magico, Sonno*. Secondo livello: *Luce perenne, Individuazione del male, Individuazione dell'invisibile, Chiavistello magico, Levitazione, Creazione spettrale, Ragnatela, Scassinare*. Terzo livello: *Dissolvi magie, Volare, Blocca persona, Respirare sott'acqua*.

Oggetti magici posseduti: *anello della telecinesi* ottenuto durante un'avventura.

Nota per il DM: avrete notato che in questa sezione sono stati usati molti nomi dei nani. È molto probabile che i vostri giocatori, quando creano dei nomi per i loro personaggi, preparino dei nomi uguali a quelli qui riportati. Questo non è un problema; infatti è proprio questa la ragione per cui i nani si servono degli epiteti e si presentano spesso come figlio o figlia di qualcuno. Ciò è necessario per distinguere Bofin figlio di Bofur da Bofin figlio di Dofin.

Giusto per curiosità, tenete presente che i nani, per dire "figlio di" o "figlia di" nella loro lingua, usano l'aggettivo "warf" come suffisso del nome del genitore. Quindi, "Duric figlio di Kuric" si dice (in nanesco) "Duric Kuricwarf", mentre "Dia figlia di Fara" si dice "Dia Farawarf".

Casa di Roccia ospita diversi tipi di mostri, da quelli che risiedono in quasi tutte le nazioni a delle creature bizzarre che abitano solamente sulle montagne dei nani. La presente sezione riporta questi mostri.

Mostri comuni

Di seguito sono riportati i mostri che il DM dovrebbe già conoscere dalle altre pubblicazioni e che possono essere incontrati a Casa di Roccia.

Dal regolamento Base

Formica gigante. Si trovano in certi luoghi remoti sulle montagne di Casa di Roccia. Con l'aiuto dei nani chierici e del loro incantesimo *Parlare con gli animali*, i nani di alcune comunità di minatori sono riusciti a cooperare con queste creature per il bene comune. Le formiche svolgono il pesante lavoro di estrazione dell'oro dalle miniere, mentre i nani procurano loro il cibo.

Scimmione bianco. Si trovano nelle caverne sulle montagne, lontano dagli insediamenti dei nani.

Pipistrello normale.

Orso bruno. Si trova nelle aree boschive sulle montagne.

Cinghiale. Vive sui pendii boscosi vicini alle pianure dei nani.

Grandi felini. Alcuni puma abitano sulle montagne di Casa di Roccia.

Drago. Draghi bianchi e rossi, benché rari, sono stati avvistati sulle montagne, lontano dalle comunità dei nani. Le battaglie tra i draghi rossi e i nani costituiscono un argomento di notevole interesse per le storie che vengono raccontate.

Goblin. Le tribù di goblin vivono sulle montagne di Casa di Roccia, lontano dai nani e generalmente vicino ai confini di altre terre. Di tanto in tanto, i goblin effettuano incursioni a Casa di Roccia.

Melma vischiosa. Vive nel deserto, ma viene catturata dai nani che la rinchiudono in piccoli vasetti di pietra o porcellana; il suo acido serve per incidere dei disegni sulle armi e per sciogliere la spazzatura.

Hobgoblin. Vedi Goblin.

Coboldo. Vedi Goblin.

Mulo. Usato dai nani per trasportare grossi

carichi.

Orco. Vive nelle zone orientali delle montagne Makkres.

Orchetto. Vedi Goblin.

Topo normale.

Lupo. I lupi vivono nelle regioni montagnose di casa di Roccia e possono essere molto pericolosi per i gruppi di avventurieri e le piccole comunità.

Dal regolamento Expert

Protoplasma nero. Come la Melma vischiosa (vedi sopra), vive in zone selvagge e viene usato dai nani come creatura da controllare per qualche operazione. Normalmente, viene tenuto in vasi o contenitori di pietra o porcellana.

Gigante. Le zone orientali delle montagne Makkres sono abitate dai giganti, soprattutto quelli delle colline, delle rocce e dei ghiacci. I giganti del fuoco e delle nuvole sono praticamente sconosciuti in queste aree. Si dice che in queste colline esiste anche un gigante delle tempeste, ma nessun nano conferma il suo avvistamento.

Cavallo. I cavalli vengono usati come animali da trasporto e bestie da carico, soprattutto nella zona di Pietra Verde. I cavalli da tiro sono molto comuni, come pure quelli da cavalcare. Non esistono cavalli da guerra a Casa di Roccia, ad eccezione di quando qualche guerriero umano ricco visita la nazione.

Troll. I troll vivono nella regione orientale delle montagne Makkres e si aggirano occasionalmente in prossimità delle comunità dei nani per catturare qualche viaggiatore solitario.

Vampiro. I vampiri non sono una minaccia frequente per Casa di Roccia, ad eccezione di quando un nano viene trasformato in vampiro. I nani chierici non possono scacciarli; inoltre, dato che le montagne di Casa di Roccia offrono parecchi nascondigli, risultano più pericolosi nella nazione dei nani che nelle terre degli umani.

Dal regolamento Companion

Beholder. Questi mostri orribili sono abbastanza rari, ma ogni tanto vengono incontrati durante l'esplorazione delle ca-





verne più profonde e buie.

Rospo delle rocce o delle caverne. Questo mostro pericoloso vive sulle montagne e sulle colline di Casa di Roccia, soprattutto lungo le rive del fiume Hrap.

Scimmia delle nevi. Questa creatura vive nella zona orientale delle montagne Makkres.

Dal regolamento Master

Beholder non morto. Questi mostri vengono incontrati ancora più raramente dei Beholder normali, descritti in precedenza. I nani di Casa di Roccia sostengono che quelli che vengono incontrati sono stati creati dai maghi di Glantri e portati a Casa di Roccia per scopi malefici.

Sasquatch. Queste bestie vivono nella zona settentrionale delle montagne Altan Tepe e sono stati visti anche a sud del fiume Stahl.

Nuovi mostri

Strangolatore

Classe dell'armatura:	4 (9)
Dadi Vita:	3*
Movimento:	3 metri
Tra le rocce:	30 cm.
Attacchi:	1 (strangola o tagliuzzo)
F strangolando:	1-8
F tagliuzzando:	1-4
N° di mostri:	1-6
Tiro Salvezza:	G3
Morale:	4
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	50

Lo strangolatore è una creatura bizzarra che si trova nelle caverne di Casa di Roccia, soprattutto nelle regioni con insediamenti, anche se le meno popolate.

Gli strangolatori sono più o meno umanoidi, con due braccia, due gambe, un

torso e una testa. Tuttavia, benché il loro torso e la loro testa siano piccoli e compatti, la dimensione delle loro braccia, gambe e dita è incredibilmente lunga; basti pensare che uno strangolatore adulto, se si alza completamente, raggiunge un'altezza di 1,80 metri.

Gli arti degli strangolatori sono come dei tentacoli, senza ossa. Lo strangolatore vive strisciando lungo le fenditure, i letti dei fiumi sotterranei asciutti e i pozzi di ventilazione che si trovano in prossimità degli insediamenti dei nani. Quando vede un nano solitario, lo strangolatore lo afferra e inizia a strangolarlo. Se l'attacco ha successo, la bestia utilizza la cartilagine tagliente sulle sue dita per affettare la preda in pezzi trasportabili e li trascina via. Se invece la vittima riesce a porre resistenza, lo strangolatore scappa via rapidamente.

Gli strangolatori sono normalmente di colore marrone, vagamente intelligenti e con un linguaggio primitivo; non usano né creano utensili.



Mostro del lago Klintest

Classe dell'armatura:	4
Dadi Vita:	13
Movimento:	3 metri
Nuotando:	30 metri.
Attacchi:	1 morso
Ferite:	3-18
N° di mostri:	1
Tiro Salvezza:	G13
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	1350

Esiste veramente un mostro del lago Klintest, per la verità più di un esemplare. Il mostro (soprannominato Klinta dai locali) è simile a dinosauro acquatico, abituatosi a vivere in acqua fredda. Assomiglia abbastanza a un lungo serpente (12 metri), un po' grasso in mezzo, con quattro pinne per il movimento e una grande testa.

Vive mangiando pesce e non riesce a ingoiare nulla di più grosso di un piccolo nano; tuttavia, può emergere per vedere che cosa accade in superficie (è attirato dai rumori). Se viene attaccato, cerca di uccidere gli attaccanti. Se viene ferito e riesce a

sfuggire, attacca qualsiasi creatura (diversa dai Klinta) che vede, fino a quando la ferita non si rimargina.

Lucertola di Casa di Roccia

Classe dell'armatura:	5
Dadi Vita:	3
Movimento:	36 metri (12 metri)
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1-6
N° di mostri:	2-8 (nel deserto)
Tiro Salvezza:	G3
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35

Se il cane è il miglior amico dell'uomo, la lucertola di Casa di Roccia è la miglior amica dei nani di questa nazione.

Questa lucertola, che discende probabilmente dall'uomo lucertola, sta in piedi su due gambe e raggiunge un'altezza di un metro e mezzo (circa 2,70 metri dalla testa alla coda). La sua intelligenza è simile a quella di un cane addestrato. È alquanto debole, ad eccezione degli arti che usa per catturare le prede; ha grosse mascelle e

corre molto veloce. Questa creatura, tuttavia, è notturna; vive nelle caverne ed esce molto raramente, solo di notte.

Le lucertole di Casa di Roccia hanno un colore che varia dal bianco intenso a sfumature di verde e blu.

Nel deserto, la lucertola di Casa di Roccia vive in grandi caverne e si nutre di topi e di occasionali strangolatori. Se il cibo sotto terra scarseggia, esce durante la notte per mangiare piccoli animali della foresta e, a volte, lupi o viaggiatori solitari.

Anche se lucertola cresce in cattività, può essere addestrata per svolgere semplici operazioni, quali:

Correre continuamente dentro grandi ruote per produrre energia;

Catturare i topi e gli strangolatori.

Trasportare i nani sul dorso;

Lavorare insieme ad altre lucertole per trainare vagoni, carri o pesanti blocchi di pietra.

Sfortunatamente, la lucertola di Casa di Roccia muore quando viene esposta alla luce (subisce 1d6 punti danno per ogni ora in cui rimane alla luce) e non va assolutamente d'accordo con i cavalli; in caso contrario, sarebbe la scelta preferita dei nani come animale da traino.

CAMPAGNE A CASA DI ROCCIA

In questa sezione parleremo delle campagne a Casa di Roccia: quelle ambientate a Casa di Roccia e quelli in cui i personaggi passano o visitano semplicemente questa nazione.

Informazioni sui personaggi per il DM

Se i personaggi della vostra campagna sono stati creati appositamente per Casa di Roccia, dovreste cercare di sviluppare una storia per i personaggi e le famiglie prima di iniziare un'avventura. Non è necessario svolgere un lavoro preciso e dettagliato su questo argomento, ma è importante che ci siano delle informazioni storiche su cui basarsi.

Punti iniziali

I vostri giocatori vi forniranno alcuni punti iniziali necessari sulla storia dei loro personaggi. Con le informazioni riportate nella Sezione del Giocatore, essi hanno costruito i personaggi, incluse alcune informazioni storiche sul clan di appartenenza, lo stato sociale della famiglia e la città natale. Ora, è compito del DM riunire tutte queste informazioni per creare una vera e propria storia dei vari personaggi.

Se vi state chiedendo il motivo per cui dovreste compiere questi sforzi, la risposta è molto semplice: le campagne che giocherete saranno molto più interessanti, dato che potrete basare tutte le azioni e le decisioni dei personaggi su fatti che sono "realmente" accaduti. Più informazioni i giocatori hanno a disposizione, più cose si potranno verificare (cose da dire, da fare e da provare nel corso di un'avventura). Una campagna guadagna molto se viene giocata con personaggi completi e ben definiti, anche se questa viene principalmente basata su guerre estenuanti, problemi tattici o esplorazioni di dungeon vecchio stile.

Interrogare i giocatori

La prima cosa che potete fare per sviluppare questi personaggi e ridurre una buona parte del lavoro, è quella di chiedere ai giocatori di determinare alcune nozioni di

base sulla famiglia e sullo sfondo storico del personaggio. Per esempio, un giocatore potrebbe stabilire il nome della sua famiglia, inventare i nomi dei genitori e dei vari parenti del personaggio e decidere quali rapporti intercorrono tra di loro.

Accettate tutte queste informazioni, facendo però sapere al giocatore che c'è sempre la possibilità che dobbiate cambiare qualcosa per adattare meglio il personaggio nel contesto della campagna che vi state apprestando a giocare. Quindi, esaminate le varie proposte del giocatore e determinate cosa funziona e cosa non funziona.

Fate attenzione ai giocatori che cercano di superare i limiti; se qualcuno scrive "Io sono il favorito di Buric, mio padre e capo della mia famiglia, e benché la famiglia sia povera, tutto ciò che mio padre riesce a guadagnare viene dato a me". Questo è un esempio di un giocatore che sta cercando di scavalcare la situazione economica che gli è stata impostata dai tiri di dado. Il DM può consentire al giocatore di essere il favorito di Buric, ma Buric deve comportarsi come un capo leale e non può quindi permettere di impoverire ulteriormente il resto della famiglia per far arricchire il figlio prediletto. Il giocatore-personaggio deve guadagnarsi i soldi da solo.

Una volta esaminate le varie proposte dei giocatori, scegliete gli elementi da utilizzare e scartate quelli che non sono appropriati; ora siete pronti per definire completamente la storia di ciascun personaggio.

Clan

È possibile, soprattutto se tutti i personaggi sono nani, che due o più personaggi appartengano a clan tra loro incompatibili (come i Wyrwarf e i Torkrest). Se sono buoni giocatori, i due personaggi dovrebbero cercare di ostacolarsi il più possibile. Presentiamo ora alcune direttive che vi aiuteranno a gestire questa situazione.

Parlate ai giocatori. Segnalate a ogni giocatore di uno di questi personaggi antagonisti che nel gruppo c'è un personaggio che fa parte di un clan rivale. Inoltre, dite loro che ciò dovrebbe essere usato come opportunità per alcuni dissidi interessanti

all'interno del gruppo (discordanze su certi argomenti), anche se non troppi, ma che ciò non deve sfociare in una sfida e in una guerra tra i personaggi (almeno fino al termine di una lunga avventura). Suggerite ai giocatori che, nonostante le avversità, c'è sempre la possibilità di diventare amici; è infatti sufficiente essere ragionevoli e affrontare la questione con intelligenza.

Determinate il capo del gruppo. Se il gruppo deve avere un capo, assicuratevi che non sia uno dei nani rivali.

Fate in modo che ognuno abbia bisogno dell'altro. Di tanto in tanto, create delle situazioni in cui gli antagonisti debbano cooperare per evitare di morire. Se non si appoggiano a vicenda, i PG moriranno e i giocatori dovranno creare nuovi personaggi più ragionevoli.

Se niente di ciò che è stato presentato sopra si adatta alle circostanze della vostra campagna, provate nel modo seguente.

Cambiate i clan. Dite a uno dei giocatori (o a entrambi) che il suo personaggio non può appartenere al clan scelto, per motivi di compatibilità all'interno del gruppo. Scegliete un nuovo clan, o consentite al giocatore di sceglierne uno da quelli che gli proponete.

Famiglia

Una volta deciso il clan di appartenenza del personaggio, potete ora scegliere il nome della famiglia del PG, se il giocatore non lo ha ancora fatto. Esaminate la filosofia a cui si ispira il clan e create una famiglia appropriata.

Non dimenticate che all'interno di ciascun clan è rappresentata ogni professione e ogni classe sociale. Nel clan aristocratico degli Everast, ad esempio, ci sono famiglie povere di contadini, famiglie di media ricchezza, famiglie benestanti e famiglie molto ricche che includono molti artigiani. Lo stesso vale per gli altri clan. Wyrwarf inclusi; ci sono Wyrwarf ricchi, anche se la maggior parte delle famiglie di questo clan è molto povera.

Dopo aver determinato il nome della fa-

miglia, dovete decidere almeno i nomi dei parenti più stretti del personaggio, i loro interessi e le loro abilità. Se il giocatore ha già deciso queste cose, dovete almeno esaminare e approvare queste informazioni e, se è il caso, modificarle.

Se la campagna porta i personaggi in situazioni in cui è necessaria un'interazione con i membri della famiglia di un personaggio, potete utilizzare le varie informazioni a disposizione e definire più dettagliatamente ciascun membro, a vostra discrezione.

PNG amici

Come parte dello sfondo storico del personaggio, potete creare dei PNG che sono suoi vecchi amici. Assicuratevi di informare il giocatore dell'esistenza di questi amici, di come è nata l'amicizia e quali sono i loro interessi e le loro caratteristiche.

Questi amici di vecchia data possono risultare utili in diverse situazioni.

Aiuto da parte degli amici. Se i personaggi necessitano di un'abilità particolare o di una risorsa che nessuno di loro può offrire, ma esiste un PNG amico che può supplire a questa mancanza, ricordate al giocatore che il suo amico può essere di aiuto. Ciò non dovrebbe verificarsi troppo spesso (i personaggi giocanti dovrebbero essere indipendenti il più possibile), ma un aiuto occasionale fornito da PNG interessanti può aggiungere divertimento e spessore alla vostra campagna.

I vecchi amici hanno bisogno di aiuto. Quando un PNG aiuta un personaggio, può capitare che il favore reso debba essere ricambiato. Ad esempio, un PNG potrebbe aver bisogno di aiuto perché la sua famiglia si trova nei guai, perché è stato arrestato o perché è stato rapito. I PG dovrebbero intervenire rapidamente per risolvere questa situazione (anche questo, tuttavia, non dovrebbe accadere troppo spesso).

Giustizia per un vecchio amico. Per rendere più interessante la vostra campagna, potreste fare in modo che un amico di vecchia data di un personaggio venga ucciso da qualche PNG incluso nell'avventura.

Una volta venuto a conoscenza di questa disgrazia, il personaggio può tentare di vendicare l'amico, cercando e catturando l'omicida. Questo evento, tuttavia, non dovrebbe verificarsi più di una o due volte nel corso di un'intera campagna.

PG amici

È compito del DM definire le relazioni e i rapporti che ci sono stati tra i personaggi giocanti che partecipano alla campagna prima dell'inizio del gioco. Se due o più personaggi appartengono allo stesso clan, ad esempio, potrebbero esser stati istruiti dallo stesso artigiano per quanto riguarda le abilità relative alle miniere, all'ingegneria o a tutte le altre condivise. Anche se i personaggi non appartengono allo stesso clan, potete stabilire che tutti sono stati arruolati per alcuni anni nell'esercito di Casa di Roccia e che facevano parte della stessa unità.

Stabilendo che alcuni dei PG sono stati amici negli anni passati, il gruppo sarà più forte e affiatato. In questo modo, ci sarà più fiducia e meno incomprensioni.

Età

L'ultima cosa che dovete definire è l'età dei personaggi giocanti, dato che una persona è generalmente in grado di determinare gli anni di un'altra persona. A meno che il personaggio non voglia avere un'età specifica, quasi tutti i personaggi dovrebbero avere un'età compresa tra i 35 e i 40 anni. Nei primi 20 anni della loro vita, i personaggi sono rimasti con la famiglia per imparare le abilità di base, mentre negli anni successivi hanno lavorato come apprendisti in qualche campo specifico o si sono arruolati nell'esercito. Ora che si stanno avvicinando all'età adulta, sono pronti per viaggiare nelle varie nazioni in cerca di avventura.

È importante stabilire un'età compresa in questo intervallo perché dopo alcuni anni di gioco di avventure, i personaggi avranno guadagnato qualche livello di esperienza e potranno valutare la possibilità di tornare nel loro clan per ottenere la carica di capofamiglia e capo del clan. Nella società

di Casa di Roccia, un personaggio deve essere adulto (50 anni) per poter aspirare a questi ruoli. Inoltre, se i personaggi *non* vogliono puntare a questi obiettivi, non c'è nulla di male nell'iniziare il gioco a questa età. Un nano di 20 anni equivale più o meno a un umano di 13, mentre un nano di 50 anni corrisponde a un umano di 20 (agli occhi dei nani adulti).

A questo punto, avete finito di definire le informazioni storiche dei personaggi nani e potete procedere con l'impostazione della campagna.

Tipi di campagne

Ci sono diversi modi per usare *I Nani di Casa di Roccia* nelle vostre campagne. Ora presentiamo alcuni suggerimenti.

La campagna "Vivere a Casa di Roccia"

In questa campagna, la maggior parte dei personaggi (se non tutti) sono nani di Casa di Roccia. Le eccezioni possono includere maghi che lavorano su commissione e i visitatori che si recano in questa nazione. I Glantriani e gli elfi non possono fare parte di questa campagna.

Nelle pagine seguenti verranno presentate diverse idee di avventura per questo tipo di campagna.

Nel primo periodo della campagna (avventurieri di livello Base o Expert basso), i personaggi devono fronteggiare le situazioni che minacciano la stabilità di Casa di Roccia: attacchi di mostri, invasioni, esplorazioni di luoghi remoti del regno e piccoli problemi politici.

Nella parte più avanzata della campagna (avventurieri di livello Expert alto e Companion), i personaggi giocanti ricoprono ruoli importanti nella politica di Casa di Roccia: non solo devono gestire i tipici problemi di azione e avventura (mostri, orchetti, esplorazioni, eccetera), ma anche i problemi a livello politico che possono mettere in pericolo la sicurezza di Casa di Roccia.

CAMPAGNE A CASA DI ROCCIA

La campagna "Essere soldati a Casa di Roccia"

In questa campagna, tutti i personaggi sono nani e, in particolare, fanno parte dell'esercito di Casa di Roccia.

Nella prima parte della campagna (avventurieri di livello Base), i personaggi iniziano come soldati comuni. Alcune delle loro avventure sono basate sulle attività dell'esercito: respingere delle invasioni, ripulire la nazione da mostri e non umani che la infestano, o costruire strade e roccaforti nelle aree dove le creature locali non gradiscono la loro presenza.

Durante il proseguimento della campagna (avventurieri di livello Expert), il DM dovrebbe iniziare a promuovere i personaggi più carismatici e orientati al comando al livello di ufficiali. Le situazioni sono le stesse, ma ora i personaggi devono prendere decisioni importanti per i PG e i PNG che comandano.

Nell'ultimo periodo della campagna (avventurieri di livello Companion e Master), i personaggi possono lasciare l'esercito e ritornare alle loro famiglie e ai problemi correlati (descritti in precedenza nella campagna "Vivere a Casa di Roccia"), oppure accettare cariche più alte nell'esercito (quali capitano o generale) e iniziare una vera e propria carriera militare. In questo caso, devono decidere quando avviare una campagna contro i giganti che vivono sulle colline orientali, come difendere Casa di Roccia da grandi eserciti che si spostano verso il Passo di Sardal, eccetera. Quindi, una volta determinata la loro politica, devono implementarla, andando sul campo di battaglia e comandando personalmente le truppe, e decidendo se usare il Regolamento di Guerra riportato nel regolamento Companion, o le regole standard, per risolvere i combattimenti.

La campagna "Nani fuori da Casa di Roccia"

È anche possibile utilizzare *I Nani di Casa di Roccia* per creare personaggi nani che si avventurano fuori dalla nazione, generalmente in gruppi composti da individui di razze diverse.

Ciò è appropriato per le avventure di livello Base e Expert, dove i nani possono avere un ruolo importante nella campagna. I tipi di avventura che si possono giocare e l'avanzamento dei personaggi sono illustrati nei vari regolamenti di gioco di D&D®.

Eventualmente, se giocano in modo appropriato, i personaggi nani possono decidere di insediarsi in qualche luogo fino a raggiungere il livello Companion. Non devono necessariamente ritornare a Casa di Roccia se non lo desiderano; possono sempre sposarsi o essere introdotti in clan di nani locali, oppure chiedere al re nano il permesso di colonizzare delle regioni vicino alle terre dei loro amici non nani.

Campagna "Eroi in visita a Casa di Roccia"

Potete usare questo supplemento solamente come ambientazione, per creare un luogo interessante che può essere visitato da personaggi giocanti non nani. Anche in questo caso, dovrete esaminare le avventure proposte nelle pagine seguenti, seguendo soprattutto i consigli forniti per i gruppi di non nani.

Avventure per i nani di livello Master

Anche i nani possono cercare di raggiungere l'immortalità, seguendo uno di questi sentieri: Dinastia, Eroe epico o Modello. Tuttavia, se un nano decide di raggiungere l'immortalità troverà diverse difficoltà, più di quelle che devono affrontare le creature delle altre razze.

Ciò è dovuto al fatto che il patrono dei nani, Kagyar, è un Immortale della Sfera della Materia, che è negata ai nani e a tutte le altre razze, ad eccezione degli umani. Un nano non può chiedere la protezione dell'Immortale le cui filosofie dominano la vita dei nani.

Seguono alcune note sui singoli sentieri.

Dinastia

Se un nano chierico intraprende questo sentiero, deve trovare un patrono che sia accettato da Kagyar. In caso contrario, le sue abilità di chierico verranno rimosse

(anche se non vengono persi i punti esperienza) per la durata del tentativo.

Il nano che segue questo sentiero deve colonizzare una terra lontana da Casa di Roccia, fare in modo che ci siano almeno 10.000 abitanti nani e fondare la dinastia richiesta. A questo punto, può iniziare la seconda parte del sentiero: trovare il manufatto che gli consente di viaggiare nel tempo e aiutare i suoi discendenti nei diversi periodi della storia.

Eroe epico

Benché questo sentiero favorisca in genere la classe dei ladri, è quello preferito dai nani e dai nani chierici. Questo è il sentiero preferito perché richiede la ricerca di un manufatto, la distruzione di un manufatto della Sfera dell'Entropia (il nano può studiarlo prima di distruggerlo) e creare un'arma leggendaria e qualche altra costruzione miracolosa (questa è la cosa più importante e interessante per i nani).

Come per la Dinastia, tuttavia, il nano chierico deve trovare un patrono accettato da Kagyar per non perdere i poteri di chierico durante la ricerca dell'Immortalità.

Modello

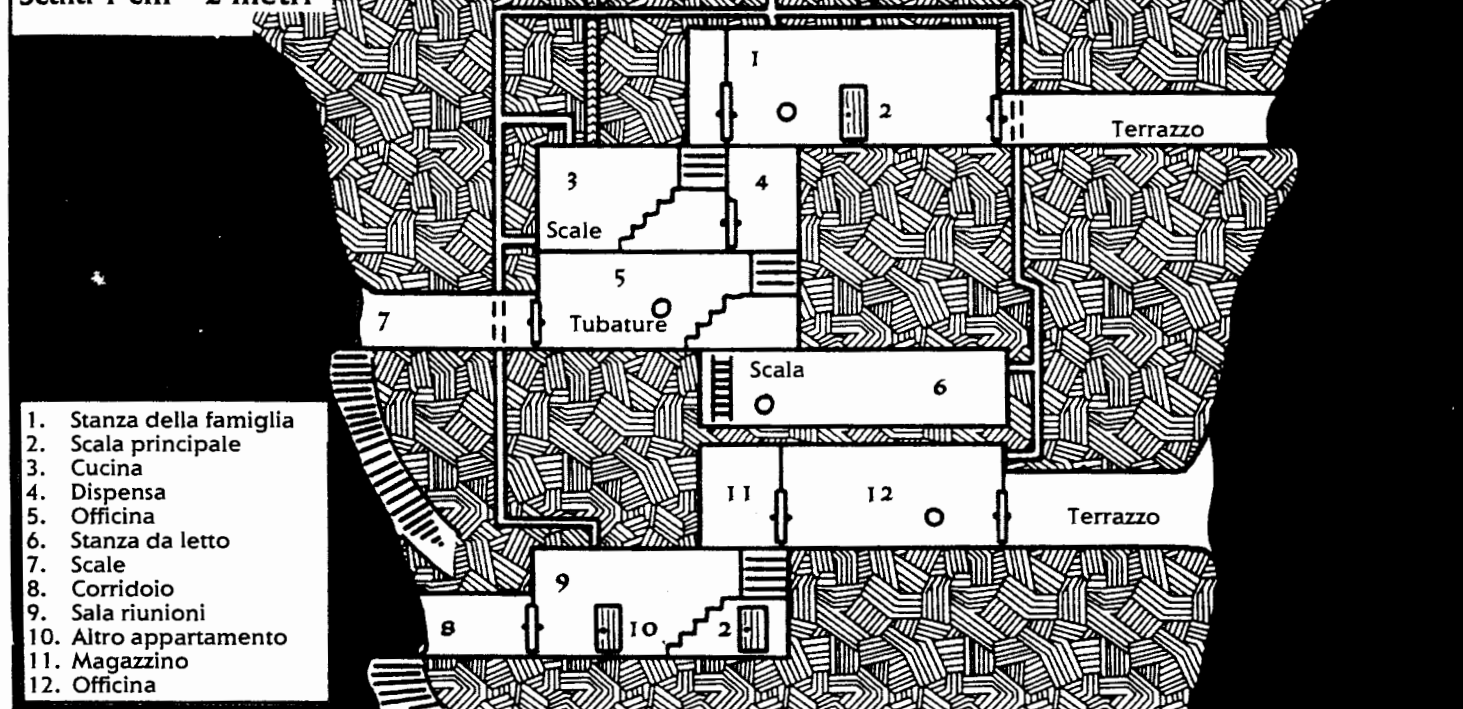
Questo è il secondo sentiero preferito dei nani, poiché richiede la creazione di un nuovo oggetto magico (cosa che stuzzica il desiderio di creatività dei nani) e l'addestramento di apprendisti, che si adatta molto bene a un personaggio nano.

Il nano deve anche rimodellare un'area di almeno 100 chilometri, operazione estremamente difficile senza il supporto di un mago; tuttavia, un nano ingegnere può riuscire nell'impresa spendendo molto tempo e mano d'opera. Infine, la prospettiva di dover sfidare dei maghi e scacciarli da un'area di 1.000 chilometri è veramente allettante per un anno.

Sfortunatamente, questa non è un'operazione così semplice da effettuare; un nano di livello 12, indipendentemente dalla sua esperienza, raramente riesce a creare problemi a un mago di livello 36. Di conseguenza, il sentiero del Modello, benché sia molto invitante per i nani, si risolve quasi sempre nella morte per il nano che cerca di intraprenderlo.

Casa tipica dei nani

Scala 1 cm = 2 metri



Politica dei nani

Molte delle informazioni riportate nei capitoli "Politica e società dei nani" e "Personaggi" coinvolgono l'aspetto politico di Casa di Roccia: come interagiscono i clan, come i nani emanano le leggi, e così via.

Tuttavia, ciò non dovrebbe far commettere l'errore di inserire la politica in ogni aspetto della campagna a Casa di Roccia. La politica dovrebbe essere usata solo per rendere una campagna più interessante e complicare un po' la vita ai personaggi, ma non dovrebbe complicarla ai giocatori. Vediamo quindi come evitare ciò.

Avventure Base

Nelle prime avventure dei personaggi, la politica dei nani influisce parzialmente sulle loro vite. Il capo di un clan decide di inviare una carovana a Ylaruam: i personaggi giocanti sono le guardie e i guidatori della carovana. Il capo di un clan decide di rubare in segreto i prodotti di qualcuno: i personaggi giocanti vengono scelti per effettuare il furto (o sono ingaggiati per proteggere la merce). Un generale decide di

esplorare le caverne più scure e profonde sulle montagne Makkres: i personaggi giocanti vengono scelti per svolgere questo lavoro.

I PG, se stanno attenti e studiano a fondo la situazione, possono spesso capire chi commissiona certi lavori; la politica, tuttavia, deve entrare nelle loro vite solamente come catalizzatore di avventure.

Avventure Expert

Nelle avventure di livello intermedio, la politica influisce sulla loro vita nello stesso modo descritto in precedenza, anche se i PG hanno modo di esprimere la loro opinione. Come ufficiali di livello più basso, famosi avventurieri e probabilmente aspiranti al comando del clan e della famiglia, spesso possono scegliere la missione che più desiderano, iniziare qualche attività contro coloro che li disprezzano o prestare il loro servizio a qualche personaggio importante per ottenere, in cambio, un aiuto politico. Inoltre, ai PG capiterà spesso di trovarsi insieme alle figure più importanti di Casa di Roccia, in modo che potranno farsi un'idea dei dibattiti che avvengono

nel Senato e del comportamento dei vari capi dei clan. Tuttavia, a questo livello la parte più importante è ancora l'avventura e non l'aspetto politico.

Avventure Companion

Nelle avventure di livello più alto, i personaggi stanno diventando dei politici. Coloro che non diventano capi del clan e della famiglia, possono ricevere ugualmente la carica di senatori, ministri oppure ambasciatori.

A questo punto, potete presentare ai personaggi delle avventure con situazioni complesse che devono essere risolte sia a livello di azione che a livello diplomatico.

Esempio: il personaggio giocante è ora Senatore e capo di una delle famiglie più importanti del suo clan di appartenenza. Mentre si trova nel Grande Consiglio, i nani stanno discutendo la nuova concessione di commercio rilasciata dal re a un mercante di Darokin. Tuttavia, il PG conosce il mercante: anni fa, quando entrambi erano avventurieri, il mercante utilizzava un nome differente ed era un nemico dei

CAMPAGNE A CASA DI ROCCIA

PG. Il personaggio sa che il mercante è un traditore ed è solito lavorare per creature malvagie. Inoltre, è anche consapevole del fatto che non può rivelare queste informazioni ai membri del Grande Consiglio perché non ha le prove necessarie per essere creduto; se lo facesse, avvertirebbe solamente il nemico della sua presenza. Quindi, giunge alla conclusione (o viene consigliato in modo tale dal capo del suo clan) che deve trovare una prova da portare al re e ai senatori che dimostri le vere intenzioni del mercante. Ciò significa che deve disseppellire l'ascia di guerra e tenere d'occhio il mercante, penetrando di nascosto nella sua caverna o nella sua fortezza, cercando le trappole e gli oggetti magici malvagi presenti, tornando al Senato il giorno del voto finale, presentando la prova e fronteggiando l'inevitabile reazione e tentativo di difesa del mercante. Tutti questi elementi di avventura sono causati dalle attività politiche di Casa di Roccia.

Abuso di potere

Alcuni giocatori potrebbero cambiare il loro comportamento nel momento in cui i loro personaggi acquistano potere nella struttura politica o militare di Casa di Roccia. Un comandante dell'esercito, ad esempio, potrebbe decidere improvvisamente di guidare le sue truppe in un'incursione non ufficiale e sanguinosa contro gli elfi di Alfheim, creando così uno scontro internazionale di portata maggiore. Teoricamente, un personaggio potrebbe diventare re di Casa di Roccia e decidere di devolvere tutte le risorse della nazione in qualche piano assurdo, rovinando così la campagna agli altri giocatori. Come si possono fronteggiare queste situazioni?

In questi casi, la soluzione migliore consiste nel causare una ribellione. Ad esempio, se un comandante militare fosse sul punto di rovinare la campagna di ogni personaggio coinvolto nel suo piano, potrebbe trovarsi davanti a un ammutinamento delle truppe e potrebbe essere ucciso dai ribelli. Analogamente, un re che agisce in modo folle potrebbe trovarsi davanti a una guerra civile, oppure essere assassinato.

In breve, se qualche giocatore che acqui-

sta potere perde improvvisamente il contatto con la realtà della campagna, prendete immediatamente delle precauzioni facendogli sapere (sia nel contesto del gioco che separatamente) che ciò che sta per intraprendere potrebbe rovinare la campagna a tutti i giocatori.

In primo luogo, mostrate al giocatore gli effetti negativi delle sue azioni. I PNG importanti perderanno stima nei suoi confronti, lo accuseranno (a ragione) di stupidità e lo espelleranno dalla famiglia. Alcuni PNG innocenti potrebbero morire per colpa delle sue azioni.

In secondo luogo, dategli una possibilità di abbandonare il suo piano. Se sta imponendo ai suoi dipendenti qualche azione folle, fornitegli qualche altra attività da svolgere con loro (ad esempio, impedire un'invasione di orchetti). Se si tratta di una persona ragionevole, potrebbe abbandonare il piano originale.

In terzo luogo, spiegategli in privato che sta per rovinare la campagna e che non volete permetterglielo.

Infine, se non riuscite a persuadere il giocatore a desistere e cambiare il suo piano, cercate di fargli capire quali saranno i risultati delle sue azioni, mentre tentate di riservare il più possibile della campagna per gli altri giocatori. Un utilizzo insensato dei dipendenti e delle risorse di Casa di Roccia è una buona scusa per un assassinio, una rivolta, uno scontro e persino un vero e proprio combattimento alla morte con vecchi nemici o amici, e anche personaggi giocanti, che non sono d'accordo con lui.

Avventure Master

Quando un personaggio raggiunge il livello di gioco Master, la politica in generale inizia a perdere significato. Se il PG segue il sentiero della Dinastia, l'aspetto politico che deve gestire è quello della colonizzazione di una nuova nazione di nani. Se segue il sentiero dell'Eroe epico, deve passare molti anni lontano dalla sua patria, e la politica di Casa di Roccia non ha quindi nessuna importanza per lui. Una volta giunto il momento di chiudere la ricerca dell'Immortalità, dovrà fronteggiare alcuni aspetti politici di poca importanza necessa-

ri per completare la ricerca. Se segue il sentiero del Modello, infine, l'unica attività politica è quella di fronteggiare l'ira dei maghi che sono stati scacciati da un'area con un raggio di 1.000 chilometri. In questo caso la politica si trasforma in duelli alla morte, non in dibattiti e legislazioni.

Problemi con la campagna

Nelle campagne basate sui nani possono verificarsi due problemi.

Monotonia

Se state giocando una campagna basata su Casa di Roccia dove tutti i PG sono nani, potreste notare che il succedersi degli eventi è piuttosto lento e monotono. Come classe di personaggi ci sono solo due opzioni: nano e nano chierico. Non esistono maghi o ladri (e neppure druidi) per dare un tocco di colore agli eventi.

Per questo motivo, consigliamo di non giocare una campagna a cui partecipano solo personaggi nani. Anche se inizia in questo modo, aggiungete successivamente altre classi e razze. Un gruppo composto da tre nani (con abilità generali e personalità differenti), un nano chierico, un mago umano (amico o che lavora su commissione) e un ladro o un halfling, è molto più interessante di un gruppo di soli nani. Inoltre, se Alfheim dovesse riuscire a stabilire relazioni diplomatiche con Casa di Roccia, potrebbero esserci addirittura degli elfi nella campagna, e magari un elfo come personaggio giocante nel gruppo.

Trasporti

Il secondo problema, di entità minore, è quello dei trasporti. Ricordate che i nani non possono cavalcare grandi creature, e neppure cavalli da tiro e da guerra. Se si spostano con normali cavalli da corsa, assegnate loro un modificatore di -3 sui tiri per cavalcare, poiché anche questi animali sono un po' troppo grossi per i nani. In generale, i nani dovrebbero limitarsi a cavalcare pony, muli e asini per i trasporti in superficie, e lucertole di Casa di Roccia per i trasporti sotterranei.

Per personaggi di livello 1-3.

Trama dell'avventura

Questa avventura presuppone che Throic, capo della Spina, riesca a convincere i PG ad accompagnarlo in una delle sue incursioni periodiche contro Alfheim per qualche dispetto. I modi da usare per riuscire nell'opera di convincimento sono spiegati sotto. La spedizione contro Alfheim ha luogo, il risultato non ha importanza. Tuttavia, sulla strada del ritorno, i personaggi si accorgono che un esercito di orchetti ha scoperto il Tunnel di Darokin e sta marciando verso Casa di Roccia. I PG devono raggiungere e superare di nascosto gli orchetti, e ritardare la loro avanzata mentre altri corrono ad avvisare l'esercito dei nani.

Come coinvolgere i personaggi

Per i gruppi di nani: Throic, nella città dei personaggi giocanti, offre da bere ai PG in una taverna. Durante il brindisi, Throic parla dei successi ottenuti ad Alfheim, descrivendo in modo colorito i dispetti fatti agli elfi. Infine, quando i personaggi giocanti hanno ascoltato abbastanza, propone una nuova spedizione che partirà da Pietra Verde entro qualche giorno.

Se i PG accettano, potete procedere con la seconda parte dell'avventura. In caso contrario, Throic continuerà a cercare di persuaderli. Se non riuscite in nessun modo a interessare i PG, avete un problema: questo tipo di avventura non è gradita dai giocatori. Provate con un'altra avventura, consultando il capitolo "Idee di avventura" per trovare un'ispirazione, e fate un altro tentativo con Throic più avanti nel gioco.

Per i gruppi di nani militari: i nani militari hanno un problema con questa avventura: sono richiesti almeno sedici giorni per completare l'incursione dal momento in cui si recano a Pietra Verde. Per superare questo inconveniente potete, ad esempio, convincere i personaggi a intraprendere il viaggio durante un mese di licenza, oppure potete fare in modo che il loro capitano sia amico di Throic e sia disposto a concedere una licenza ai PG che vogliono partecipare alla spedizione.

Per i gruppi di non nani: questa avventura può essere utilizzata con gruppi di PG non nani se stabilite che Throic è un vecchio amico di uno dei personaggi giocanti e si fida quindi abbastanza per rivelare la presenza del Tunnel di Darokin.

Scontri e incontri

Uno: recarsi a Canolbarth

I personaggi si ritrovano nella città di Pietra Verde (che ha una popolazione mista di nani e umani) prima di partire. Se desiderate, potete predisporre degli incontri notturni; ad esempio, un ladro umano potrebbe rubare un oggetto appartenente a uno dei PG del gruppo, oppure i personaggi potrebbero rimanere coinvolti in una rissa tra nani in una taverna.

Al mattino, i personaggi lasciano Pietra Verde. Devono camminare per un giorno attraverso territori di contadini (verso sud-ovest) per raggiungere le colline e il luogo dove il cosiddetto Tunnel di Darokin inizia a seguire il fiume Nordal (in realtà, il tunnel non è nient'altro che un sentiero che attraversa delle montagne che sembrano, a prima vista, impenetrabili).

Sono richiesti cinque giorni di lungo cammino lungo il sentiero prima che i personaggi possano giungere ai piedi delle colline oltre le montagne Altan Tepe. Durante il cammino passano attraverso due comunità anonime di minatori insediatesi sulla riva del fiume Nordal; i minatori non si oppongono al passaggio dei PG, sapendo che si tratta di un'altra incursione contro Alfheim.

Le colline che si trovano dietro le montagne segnano il confine con Darokin. Superate le colline, è richiesto un altro giorno di marcia per giungere all'entrata della foresta di Canolbarth, il confine di Alfheim.

Durante questa marcia, potete semplicemente segnalare il tempo impiegato per il viaggio (cinque giorni attraverso le montagne e un altro attraverso le colline di Darokin per giungere alla foresta di Canolbarth), oppure predisporre incontri e combattimenti. Scontri e incidenti possibili sono gli attacchi di strangolatori o di lucertole di Casa di Roccia selvatiche durante la notte passata sulle colline, frane di pietre che

bloccano la strada ai PG, oppure richieste di aiuto da parte delle comunità di minatori per risolvere un problema (ad esempio, scacciare dei ratti giganti da una miniera).

Due: avventure in Alfheim

Una volta raggiunto il confine di Alfheim, Throic conduce i PG nella foresta, camminando per mezza giornata lungo il confine della nazione. Quindi, restando nascosto nella vegetazione della foresta, mostra ai PG un piccolo villaggio di elfi costruito ai piedi di una collina lungo le sponde di un ruscello. È un villaggio, dice Throic, che non ha mai subito un'incursione da parte dei nani e non si aspetta quindi nulla.

Quindi, ammette (se non lo ha già fatto prima conversando con i PG) che non ha la più pallida idea di che cosa fare nel villaggio. Ha intenzione di improvvisare qualcosa e invita i personaggi ad aiutarlo nell'ideare un piano. Questa è un'opportunità per i giocatori di proporre qualche azione strategica e il DM, impersonando Throic, può commentare la fattibilità della proposta.

Questa avventura non può prevedere tutto ciò che i personaggi possono decidere di fare. Ad esempio, potrebbe voler costruire una piccola diga per cambiare il corso del ruscello che attraversa il villaggio (questa sarà la proposta di Throic se i PG non hanno idee), oppure legare dei fili sottili agli alberi nella foresta a un'altezza di circa un metro e mezzo (troppo alta per disturbare i nani, ma sufficiente per far cadere gli elfi) e scappare quindi nella foresta urlando in modo da farsi seguire dagli elfi. Indipendentemente da ciò che fanno, lasciate piena libertà ai PG nelle decisioni e, se l'operazione ha successo, premiateli in base all'intelligenza e all'efficacia del piano.

Nel villaggio risiedono 75 elfi. L'abitante elfo medio del villaggio ha le seguenti caratteristiche:

Note di combattimento: elfo di livello 1; CA 9; PF 6; MV 36 metri (12 metri); N° Att. 1; F 1-6 (spadino); TS E1; ML 9 (6 nel territorio di Darokin); AM N; Incantesimi: *Individuazione del magico al 25%, Luce magica al 25%, Dardo incantato al 25%, Lettura del magico al 25%* (tirate 1d4).

CORSA VERSO LA CITTÀ

Potete modificare la classe dell'armatura se gli elfi hanno il tempo di organizzare una spedizione di caccia; la maggior parte di loro avrà CA 6 e alcune frecce.

Tre: tornare a Casa di Roccia

Il fatto che i nani vengano inseguiti o meno per tutta la strada di ritorno verso casa, dipende da quanto vincente e distruttiva è stata la loro missione.

Se è stato un successo completo e gli elfi sono stati colti di sorpresa, ritardate gli inseguitori a sufficienza per consentire ai nani di guadagnare un buon vantaggio; inoltre, se nessun elfo è stato ferito gravemente o è morto, la reazione sarà più moderata o quasi inesistente.

Se il successo è stato parziale, ma ha suscitato immediatamente l'ira degli elfi e non ci sono stati feriti gravi o morti, i nani saranno inseguiti fino ai confini di Darokin. Gli elfi tireranno delle pietre contro i nani (1-3 di danno, senza possibilità di uccidere un nano tirando le pietre) e potrà esserci una breve battaglia con un numero equivalente di avversari. Gli elfi si ritireranno dalla battaglia nel momento in cui qualcuno di una delle due fazioni subisce una ferita significativa.

Se l'incursione è fallita, oppure ha avuto successo ma qualche elfo è morto o è stato ferito gravemente, i nani saranno inseguiti fino alle montagne che segnano il confine di Casa di Roccia. Almeno una volta, i nani si imbattono in un gruppo di elfi, in ugual numero e con armature e armi, che combatteranno fino alla morte. Secondo gli elfi, questo è un modo efficace per ricordare ai nani che un brutto scherzo va punito in modo analogo.

Alla fine, dopo una rapida fuga attraverso la foresta di Alfheim (i nani impiegano mezza giornata per entrare e probabilmente solo la metà per uscire) e un giorno di marcia verso le colline di Darokin, i personaggi si trovano nuovamente davanti alle montagne di Casa di Roccia.

Quattro: l'esercito degli orchetti

Mentre i personaggi scalano la prima montagna per raggiungere il Tunnel di

Darokin, notano le tracce di un gruppo molto numeroso che è passato sul sentiero qualche ora prima. Seguendo queste tracce (che salgono dirette verso il Tunnel di Darokin e proseguono sul sentiero), si rendono conto, dalla forma delle orme e dai rifiuti lasciati sul ciglio della strada, che sono passati numerosi orchetti (mai visti nel Tunnel di Darokin). Da una stima veloce possono determinare che il gruppo è composto da circa cinquecento orchetti.

I personaggi sono in grado di spostarsi molto più velocemente del gruppo di orchetti. Entro la fine della giornata, saranno in grado di raggiungere il loro accampamento. Una banda di cinquecento orchetti è sufficientemente forte per spazzare via i villaggi di minatori presenti tra le montagne e le pianure.

Chiedete ai personaggi quali sono le loro intenzioni. Gli orchetti si sono accampati in cima a una collina e i personaggi non possono provocare una frana di pietre per distruggere l'intero esercito.

Se nessuno dei PG propone qualcosa, Throic suggerisce la cosa più ovvia: il gruppo si deve dividere. Alcuni devono correre dai minatori per avvisarli e raggiungere quindi Pietra Verde per avvertire l'esercito dell'arrivo degli orchetti, mentre gli altri devono ritardare l'avanzata degli orchetti.

Naturalmente, dovrete tenere insieme i personaggi giocanti. Uno dei due gruppi potrebbe essere costituito dai PG, mentre l'altro da Throic e altri PNG (se presenti). Lasciate decidere ai PG che cosa preferiscono fare: se correre a Pietra Verde per avvertire l'esercito o fermarsi per cercare di ritardare la marcia degli orchetti.

In entrambi i casi, dovranno intrufolarsi nell'accampamento nemico. Create un po' di tensione in questo momento; i nani non sono abili nel muoversi furtivamente e ci sono delle guardie a presidiare l'accampamento. È probabile che un nano debba affrontare una guardia e toglierla di mezzo prima che gli altri PG possano passare sull'altro lato del sentiero.

Cinque (A): recarsi a Pietra Verde

Se i personaggi vogliono tornare a Pietra Verde, non ci sono problemi. Normalmen-

te, ciò richiederebbe quattro giorni di cammino attraverso le montagne e un altro giorno per arrivare a Pietra Verde; in queste circostanze, tuttavia, i personaggi torneranno alla città il più rapidamente possibile, superando le montagne in due giorni e giungendo a Pietra Verde con una mezza giornata di cammino.

Naturalmente, durante il viaggio avvertiranno i minatori del pericolo imminente, che cercheranno a loro volta di difendere il passo e rallentare ulteriormente l'avanzata degli orchetti, nel caso che gli amici dei PG non riescano a fermarli.

Durante la strada, tuttavia, incontreranno degli orchetti esploratori mandati in avanscoperta che sono più veloci e quindi molto più avanti degli orchetti dell'esercito. Ciò scatenerà una battaglia tra i PG e gli esploratori. Il numero di orchetti sarà uguale a quello dei PG, o uguale alla metà se i PG sono tutti al terzo livello di esperienza.

Seguono le caratteristiche degli orchetti.

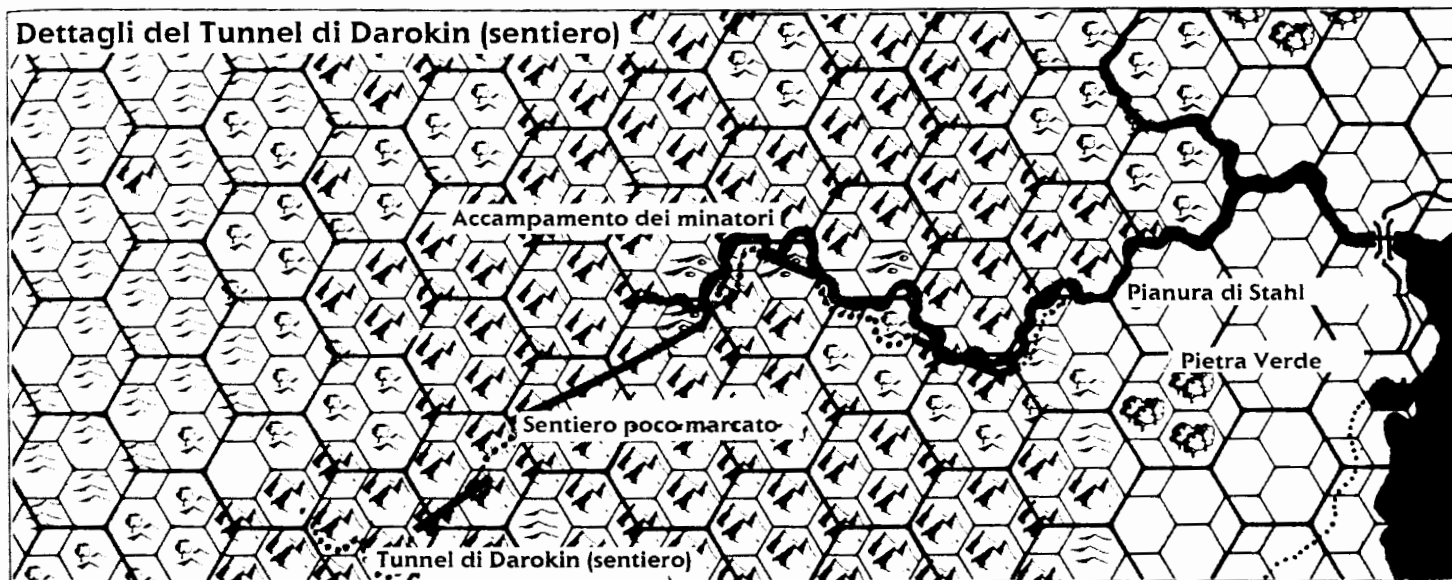
Note di combattimento: orchetto di 1 DV; CA 6 (armatura di cuoio e scudo); PF 3; MV 36 metri (12 metri); N° Att. 1; F 1-6 (con un'arma); TS F1; ML 8 (6 se viene ucciso il capo).

Se i personaggi riescono a vincere il combattimento e allontanare o sterminare tutti gli orchetti, possono arrivare a Pietra Verde. Il capitano della guarnigione guiderà tutta la sua compagnia di 250 nani più altri 2540 volontari (nani e umani) verso il Tunnel di Darokin, dove inizierà lo scontro con l'esercito degli orchetti.

Cinque (B): ritardare l'avanzata degli orchetti

Se i PG vogliono restare nei pressi dell'accampamento per ritardare l'avanzata degli orchetti, lasciate loro la più completa libertà nella scelta delle azioni da intraprendere. Consigliate loro di usare in modo creativo le loro abilità pertinenti, in particolare quelle relative all'ingegneria. Con queste abilità, i PG possono preparare diversi tipi di trappole per rallentare l'avanzata dell'esercito degli orchetti.

Naturalmente, gli orchetti si accorgeranno della presenza dei nani e, se i PG non si muovono con cautela, potrebbero essere



sorpresi da orchetti esploratori mandati in avanscoperta per rilevare la presenza di trappole.

Premiate gli sforzi dei personaggi in base all'efficacia e all'abilità con cui preparano le trappole. Ad esempio, se come prima trappola preparano una frana di pietre, potrebbero cogliere di sorpresa gli orchetti e ucciderne una buona parte; tuttavia, se preparano altre trappole dello stesso tipo, queste avranno un effetto minimo se non nullo. Ogni trappola preparata dai PG deve essere nuova e originale per avere successo.

In ogni caso, nonostante i nani possano ottenere successi significativi contro gli orchetti, verranno spinti fino alla fine del Tunnel di Darokin, dove inizia la pianura di Stahl (ciò deve accadere dopo tre giorni di continui spostamenti e agguati. Nella pianura troveranno circa cinquanta minatori nani (quelli avvisati dagli altri nani del gruppo) pronti a combattere in difesa di Casa di Roccia.

Sei: la grande battaglia

Nel tempo impiegato dai nani che ritardano l'avanzata degli orchetti per giungere alla pianura di Stahl, l'esercito avvertito dagli altri nani raggiunge lo stesso luogo. Qui, i due eserciti (orchetti e nani con truppe di umani) inizieranno la battaglia.

A seconda del successo ottenuto dai nani

che hanno preparato le trappole, i due eserciti potrebbero contare lo stesso numero di soldati (nel caso in cui gli orchetti abbiano subito poche perdite) o l'esercito dei nani potrebbe essere molto più numeroso (nel caso in cui le trappole siano state molto efficaci).

In entrambi i casi, per risolvere il combattimento non dovete tirare i dadi per ogni singolo personaggio. Potete usare il *Regolamento di Guerra*, oppure determinare l'esito della battaglia in base allo scontro tra alcuni campioni: i personaggi giocanti da una parte e gli orchetti più forti dall'altra.

La battaglia ha luogo in un pianoro stretto sulla collina; l'area disponibile per le truppe è larga solamente 9 metri, con ripide colline su entrambi i lati. I nani possono avere degli arcieri sulle colline che sparano contro gli orchetti; gli orchetti, sono arrivati troppo tardi per disporsi in questo modo, ma possono mandare qualcuno sulle colline per combattere contro gli arcieri.

Se i nani vincono, gli orchetti scappano costernati. In caso contrario, gli orchetti abbandonano l'idea di recarsi a Casa di Roccia perché, vista la forte resistenza opposta dai nani, temono che ci siano altri eserciti pronti alla battaglia. Quindi, si limitano a saccheggiare i villaggi di minatori e ritornano da dove sono venuti.

Conseguenze

Poiché questa avventura richiede l'uso del Tunnel di Darokin ed è la prima volta che personaggi non nani ne scoprono l'esistenza, il re Everast non può ignorare quanto è accaduto.

Egli loderà i personaggi per ciò che hanno fatto in difesa di Casa di Roccia. Anche Throic verrà lodato, ma verrà costretto ad arruolarsi nell'esercito di Casa di Roccia, con la scusa che un nano così valoroso e ansioso di comandare deve avere una carica appropriata. In realtà, si tratta di una punizione per aver preparato un'incursione contro gli elfi di Alfheim.

Inoltre, ordinerà di costruire una strada lungo il Tunnel di Darokin per facilitare il commercio con Darokin, e una roccaforte alla fine del tunnel per proteggere Casa di Roccia da futuri tentativi di invasione di questo tipo.

I PG riceveranno una ricompensa in denaro per i loro sforzi: 200 mo per ciascuno e un anello d'oro con incisa la scritta "Punta Everast", come segno di riconoscenza da parte del re. L'anello vale solamente 20 mo da un punto di vista economico, ma è un ottimo premio per un avventuriero.

Date ai personaggi giocanti i punti esperienza guadagnati, aggiungendo punti addizionali per un uso particolarmente intelligente di qualche abilità (da un minimo di 50 a un massimo di 250 PX).

LA CAVERNA SCOMPARSA

Per personaggi di livello 4-6.

Trama dell'avventura

Nella parte occidentale di Casa di Roccia, una caverna è sparita. In pratica, qualcuno ha bloccato l'uscita, intrappolando dei coloni nani che vivevano all'interno. I personaggi devono recarsi nel luogo dove c'era la caverna, trovarla, e combattere e sconfiggere il nemico che ora la occupa.

Come coinvolgere i personaggi

Per i gruppi di nani: a questo punto, i personaggi giocanti dovrebbero essere abbastanza conosciuti a Casa di Roccia come gruppo di nani avventurieri. Quando giunge la voce di ciò che è successo, il Re Everast in persona convoca i personaggi, spiega loro la situazione e chiede di scoprire la causa di questo strano evento, sconfiggendo eventualmente qualunque creatura maligna che abbia intrappolato i coloni. Naturalmente pagherà una ricompensa in caso di successo, anche se ciò non viene menzionato (a meno che qualche personaggio avido lo chieda espressamente). Se non ci sono maghi nel gruppo (cosa naturale in un gruppo costituito da soli nani), il re procurerà il servizio di un PNG (Irena Piotrev, presentata nel capitolo "Personaggi") per aiutare i PG nella ricerca (sempre che lo vogliano).

Per i gruppi di nani militari: se la campagna è basata interamente su attività militari, spostate la caverna scomparsa in un luogo vicino alla caserma dei personaggi. Quando giunge voce dell'accaduto, i PG saranno i nani incaricati della missione (recarsi nella caverna e risolvere la situazione). Nel gruppo non ci saranno maghi, ma il comandante invierà insieme ai personaggi dei PNG guerrieri nani come aiuto.

Per i gruppi di non nani: poiché il Re Everast preferisce, in caso di disgrazia, che muoiano dei personaggi non nani invece dei nani, assumerà i personaggi giocanti per investigare sul mistero della caverna scomparsa, promettendo una ricompensa (vedete "Conseguenze" alla fine di questa avventura).

Nota: questa è un'avventura sanguinosa adatta per un gruppo di molto personaggi.

Scontri e incontri

Antefatto

Nelle montagne a nordovest di Stahl, alcuni nani del clan Syrklist hanno trovato l'ingresso di un sistema di caverne molto grandi e abitabili. Su ordine di Dwalur e Dia, capi dei Syrklist, e con il permesso del Re Everast, alcune famiglie del clan si sono recate in queste caverne per colonizzarle, costruendo una bella città in questo territorio ricco di minerali.

Essi sono entrati nella caverna e hanno iniziato la costruzione tre mesi fa, e da allora ci sono sempre stati contatti settimanali con gli altri nani.

Ieri, un nano che abitava in queste caverne si è recato nel villaggio di minatori più vicino in chiaro stato di shock, mostrando profonde ferite su tutto il corpo che non possono essere state provocate da nessuna delle creature o armi conosciute dai nani. Questo nano è morto poco dopo, ripetendo frasi sconnesse riguardo a delle "palle che volevano prenderlo".

Quando i minatori si sono recati all'ingresso della caverna, si sono accorti che non c'era più. L'ingresso della caverna era completamente crollato e la collina soprastante sembrava essere stata *tirata giù*, come un pezzo di stoffa o di pelle, per coprire l'apertura piena di macerie. I nani hanno impiegato parecchio tempo per trovare il punto in cui c'era l'apertura e, dopo aver scavato per un po', hanno avvisato il re di questo strano evento.

Il giorno seguente, i minatori si sono riaccampati a un paio di chilometri di distanza dal luogo della caverna e la notte successiva al primo giorno di scavi i minatori, uno per uno, sono scappati terrorizzati da questo luogo. Da allora, nessuno ha più scavato in prossimità della caverna.

Ora, i personaggi giocanti sono stati ingaggiati per scoprire che cosa sta accadendo ed eventualmente per salvare i sessanta coloni intrappolati all'interno.

Uno: entrare nella caverna

Per riaprire l'ingresso bloccato della caverna, i personaggi devono scavare. Poiché i nani sono molto abili in questo genere di lavoro, saranno sufficienti pochi giorni di scavi (probabilmente tre).

Se i PG decidono di esplorare le zone che si trovano sopra e sotto l'apertura della caverna, non troveranno nulla di interessante.

Durante la prima notte, se si accampano vicino all'ingresso della caverna, sull'accampamento si riverserà una grande valanga di rocce proveniente dalla cima della collina. Per dieci round, le rocce precipitano sull'accampamento; ad ogni round, ciascun personaggio subisce un "attacco" da una roccia, che attacca come Uomo Comune contro la classe dell'armatura corrente dei nani. Se colpo va a segno, il nano subisce 1d6 punti danno. Se i personaggi utilizzano oggetti magici o incantesimi dei chierici, possono diminuire i danni provocato dagli attacchi o addirittura evitarli completamente.

L'esplorazione della collina al termine della valanga non porterà a nessuna scoperta; invece, se un personaggio lancia l'incantesimo *Individuazione del male* durante la valanga di rocce, vedrà una luce fioca senza forma che sta sparendo a 18 metri di altezza sulla collina. I personaggi non riusciranno a scoprire niente altro.

La notte successiva, indipendentemente dal fatto che i personaggi abbiano spostato o meno il loro accampamento, all'avvicinarsi dell'alba i PG saranno attaccati da un mostro locale. Se la caverna si trova in prossimità di Stahl o in qualche luogo nella zona occidentale di Casa di Roccia, il mostro sarà un sasquatch. Se la caverna si trova invece nella parte orientale di Casa di Roccia, il mostro sarà un gigante delle colline.

Seguono le caratteristiche del sasquatch.

Note di combattimento: sasquatch 5 DV; CA 6; PF 20; MV 45 metri (15 metri); N° Att. 2 artigli o 1 masso; F 2-8/2-8 2 (x 2d4) o 2-16 (2d8); TS F5; ML 6; AM N; PX 300.

Seguono le caratteristiche del gigante delle colline.

Note di combattimento: gigante delle colline 8 DV; CA 4; PF 32; MV 36 metri (12 metri); N° Att. 1 (clava); F 2-16 (2d8); TS F8; ML 8; AM C; PX 650.

Indipendentemente dal tipo di mostro, questo ha subito l'incantesimo dello *charme* da ciò che risiede nella caverna ed è stato convinto della necessità di uccidere tutti i nani che si accampano in quest'area. Quindi, il mostro continuerà ad attaccare i PG fino a quando i suoi punti ferita non scendono oltre la metà o viene ucciso.

Se il mostro è un sasquatch, ciò apparirà strano ai nani che sono a conoscenza del fatto che questa bestia timida non è solita attaccare grandi accampamenti. Segnalate ciò ai PG alla fine del combattimento, se non ve lo chiedono prima.

Due: dentro la caverna

Durante la mattina del terzo giorno, i personaggi riescono a creare un'apertura e a penetrare nella caverna.

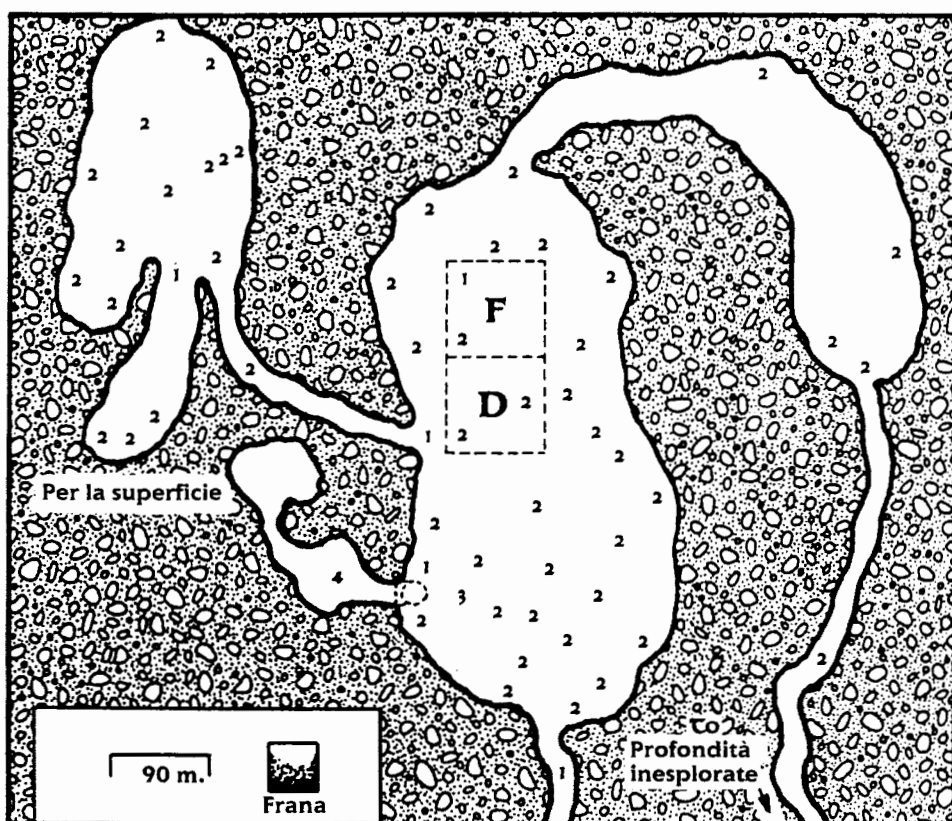
Quando entrano, quello che vedono non è certamente piacevole. Esaminate la mappa di questa avventura riportata in questa pagina.

(D) Questo è il luogo in cui le famiglie hanno costruito i loro quartieri di residenza; si tratta di costruzioni solide, ma con pochissime decorazioni.

(F) Questa è l'officina comune ancora in fase di costruzione. Sono state fatte le fondamenta dell'edificio e alcuni muri, ma l'area è ancora alquanto vuota e richiede molto lavoro per essere completata.

(1) In ogni punto in cui vedete il numero 1, ci sono dei resti di un nano (soprattutto ossa e pelle) che mostrano i segni di creature uccise e mangiate da molte piccole bocche voraci.

(2) In ogni punto in cui vedete il numero 2, c'è un nano, o piuttosto la statua di un nano. La maggior parte di queste statue rappresenta nani che corrono, con espressioni terrorizzate dipinte sulla faccia e che guardano spesso dietro le loro spalle. Molte sono rannicchiate dentro piccoli crepacci o



altri luoghi nascosti mentre guardano verso l'alto, spaventate, come se fossero state sorprese mentre cercavano di nascondersi.

(3) In questo punto, nella volta della caverna c'è un piccolo buco molto scuro e quasi invisibile, largo poco più di un metro, che conduce al punto 4.

(4) Questa piccola caverna è la tana di Kruagg, un beholder molto vecchio e cattivo (vedi il Regolamento Companion). Recentemente, mentre girovagava per cercare un luogo in cui deporre le uova, ha notato questo insediamento di nani e ha deciso di fermarsi per far nascere e crescere i suoi piccoli. A quel punto, ha deciso di usare la *telecinesi* per sigillare l'apertura della caverna e di lanciare l'incantesimo *trasforma carne in pietra* su tutti gli abitanti, in modo da poter sopravvivere per alcune settimane. Ogni volta che un suo piccolo è affamato, ritrasforma un nano in carne e lo lascia divorare al figlio. Inoltre, ha trovato questa piccola caverna, sopra la caverna principale, che ha un'apertura che porta in cima alla collina. Con un uso intelligente della *telecinesi*, Kruagg ha chiuso l'apertura con un masso; è stato da questa apertura che ha

causato la valanga sull'accampamento e da dove è uscito, qualche giorno fa, per terrorizzare i minatori e farli scappare. Kruagg passa la maggior parte del tempo in questo luogo, insieme ai suoi sei piccoli.

Tre: avvicinamento

Ora, i personaggi sono entrati nella caverna di Kruagg e il beholder non è certamente contento di ciò. Egli ha intenzione di uccidere gli intrusi per poter continuare ad allevare i suoi piccoli.

Una volta che i personaggi sono entrati nella caverna per investigare, magari dividendosi in piccoli sottogruppi per cercare in più aree contemporaneamente, Kruagg scende nella caverna principale e si reca all'entrata scavata dai PG. Con i suoi poteri di *disintegrazione* e *telecinesi*, fa crollare nuovamente l'ingresso, intrappolando così i PG.

Quindi, inizia ad avvicinarsi a personaggi e ad attaccarli uno per volta, iniziando da quelli soli. Kruagg non usa gli incantesimi *Trasforma carne in pietra*, *Disintegrazione* o *Morte*, a meno che non si trovi in una

LA CAVERNA SCOMPARSA



situazione disperata, ma vuole assaggiare il sangue di coloro che lo hanno disturbato.

Dopo aver attaccato uno o due personaggi, inizia anche ad apostrofare in modo sarcastico i nani, usando la loro lingua, spiegando loro che cosa è successo nella caverna e descrivendo come diventeranno cibo per i suoi piccoli.

Ricordate che le caverne sono alquanto buie, ad eccezione di quando vengono usate le lanterne. I nani dispongono dell'*infravisione*, ma su lunghe distanze la forma rossastra di un nano non differisce molto dalla figura rossastra del beholder.

Mentre apostrofa i nani, Kruagg vola vicino alla volta della caverna, nascondendosi dietro le formazioni di roccia, oppure vola basso attraverso le costruzioni dei nani per diminuire le probabilità di essere colpito con armi da lancio. Kruagg non si avvicina al buco che conduce alla sua tana, per evitare di mettere in pericolo i suoi piccoli.

Kruagg, tuttavia, è un mostro imprudente; può ferire o uccidere alcuni nani, ma subisce senza dubbio dei danni per ogni incontro. Quando i suoi punti ferita scendo-

no sotto i 10 (per il corpo), cerca di scappare per salvare la sua vita.

A questo punto, però, potrebbe essere troppo lento e i personaggi potrebbero finirlo colpendolo mentre scappa. Dopo tutto, Kruagg vola a un quarto o un terzo della velocità di un nano che corre, e non può certamente evitare proiettili e incantesimi. Se i personaggi riescono a uccidere il beholder, i suoi piccoli, allarmati dalle grida del genitore, escono dalla tana per attaccare i PG, prolungando così la battaglia.

Se invece riesce a fuggire, ritorna nella sua tana, apre l'uscita e parte con i suoi piccoli, promettendo vendetta. Dopo alcuni anni di gioco, Kruagg ritornerà con i suoi figli ormai cresciuti per punire i personaggi nelle avventure di livello Companion.

Note di combattimento: Kruagg il beholder. Mostro 11 DV; CA 0 (corpo), 2 (occhio principale), 7 (occhio su peduncolo); PF 50 (corpo), 20 (occhio principale), 12 (occhio su peduncolo); MV 9 metri (3 metri); N° Att. 2 (un morso e uno speciale, proiezione dell'occhio); F 2-16 (2d8) e

proiezione dell'occhio; TS M11; ML 12; AM C; Valore in PX 5100. Poteri: *Raggio anti-magia* (occhio principale), *Charme*, *Charme mostri*, *Sonno*, *Telecinesi*, *Trasforma carne in pietra*, *Disintegrazione*, *Terrore*, *Lentezza*, *Infliggi ferite gravi*, *Morte* (uno per occhio su peduncolo).

Note di combattimento: Beholder piccoli (sei). Mostri 2 DV; CA 2 (corpo), 4 (occhio principale), 9 (occhio su peduncolo); PF 5 (corpo), 2 (occhio principale), 1 (occhio su peduncolo); MV 9 metri (3 metri); N° Att. 1 (morso o speciale, proiezione dell'occhio); F 1-4 (1d4) o proiezione dell'occhio; TS M2; ML 12; AM C; Valore in PX 40 ciascuno. Poteri (ogni beholder giovane ha un potere attivo, 33% per ciascuno dei seguenti): *Sonno*, *Terrore*, *Infliggi ferite leggere*.

Conseguenze

Se i PG vincono questa avventura, uccidendo o facendo scappare Kruagg, il Re Everast li ricompenserà come promesso.

Ogni personaggio sopravvissuto guadagnerà 600 mo. Se ai personaggi non era stato promesso un pagamento, questa è la ricompensa; se erano stati assunti, questa è la paga.

Naturalmente, ci sono 55 statue nella caverna che una volta erano nani. Questa viene considerata una seccatura, ma non una disgrazia. Il Re Everast assumerà un mago per lanciare l'incantesimo *Trasforma pietra in carne* su questi coloni: dopo qualche settimana, tutto ritornerà nella norma. È troppo tardi per i cinque nani che sono serviti da cibo per i piccoli beholder, ma i personaggi sono riusciti a evitare una catastrofe.

Se pensate che i tesori soprariportati sono troppo esigui per la vostra campagna, aumentate il premio in monete d'oro a vostra discrezione. Inoltre, i Syrklist salvati in questa caverna prometteranno un regalo a ciascun personaggio e nei mesi successivi creeranno un'arma +1 per ogni PG (l'arma che meglio si adatta al personaggio).

GUERRA TRA I CLAN

Per personaggi di livello 7 o più.

Trama dell'avventura

Guerra tra i clan è una serie di avventure che possono avere luogo in una campagna ambientata a Casa di Roccia.

Nell'avventura riapparirà il leggendario re Denwarf che prenderà il posto di Everast XV, dichiarando che è giunto il momento di guidare i nani sulla giusta strada. Alcuni clan si schiereranno con Denwarf mentre altri appoggeranno Everast, causando così una guerra civile che lascerà Casa di Roccia in una situazione vulnerabile e caotica.

Come coinvolgere i personaggi

I personaggi verranno coinvolti nella guerra civile trovandosi semplicemente a Casa di Roccia nel momento in cui si ripresenta Denwarf. Lasciate ai PG la piena libertà sulle decisioni da prendere e sulla fazione con cui schierarsi.

A questo punto, i personaggi dovrebbero essere avventurieri noti; alcuni potrebbero aver intrapreso la carriera politica e aver ottenuto la carica di capo di un clan. Se questa avventura si svolge quando i PG hanno già raggiunto un discreto grado nel loro avanzamento, potrebbero essere generali dell'esercito o capi di una famiglia.

In questa avventura si verificheranno molti incontri e numerosi combattimenti; per questo motivo è consigliata a giocatori abbastanza esperti.

Scontri e incontri

Uno: terremoto e conseguenze

Nella nazione di Casa di Roccia si verifica un tremendo terremoto che provoca il crollo di alcuni edifici e la distruzione di una parte delle mura. La situazione è peggiore in Dengar Bassa che sembra trovarsi sopra l'epicentro.

I personaggi che si trovano a Dengar inizieranno a incontrare vari tipi di PNG e dovranno fronteggiare diverse situazioni impegnative. Ad esempio, un PG potrebbe

trovarsi davanti a un mostro scappato dalle gabbie in seguito al terremoto, un altro potrebbe dover scavare tra le macerie per salvare un bambino rimasto intrappolato e un altro ancora potrebbe vedere un nano che precipita in un crepaccio che si apre improvvisamente sotto i suoi piedi e doversi calare con una corda per salvarlo, trovandosi però davanti uno strangolatore affamato che cerca di ucciderlo.

Mentre si torna gradualmente la normalità, i PG iniziano a fare il punto della situazione. I danni non sono stati particolarmente ingenti: alcuni edifici sono crollati, una parte delle mura ha ceduto, alcuni sono morti e i feriti sono numerosi. Inoltre, nel pavimento del palazzo si è aperta una voragine dall'aspetto raccapricciante.

Qualche ora dopo il terremoto, Denwarf emerge da questo buco; se i PG hanno deciso di esplorare la voragine, incontrano Denwarf che risale. In caso contrario, il DM deve cercare di fare in modo che almeno un personaggio si trovi a palazzo mentre questo succede, così che i PG abbiano notizie di prima mano riguardo all'accaduto.

Si tratta senza dubbio di Denwarf: un nano in vestiti scuri alto circa un metro e ottanta che regge un'ascia di ferro a doppia lama decisamente troppo grossa per un nano normale e con un'espressione altera dipinta sul volto. La sua faccia assomiglia notevolmente a quella incisa sulla moneta che vale 10 mo, il sole, e ad altre statue costruite in suo onore. Egli non attaccherà i personaggi o i nani che incontra durante la risalita; se gli viene richiesto, spiegherà che è dovuto tornare a Dengar per riprendersi il trono. Se viene attaccato dai personaggi, risponderà dando battaglia (la speranza è che i PG non siano così aggressivi da attaccare un re leggendario solo perché sta uscendo da una voragine apertasi nel terreno).

Denwarf si reca quindi al palazzo mentre le guardie gli fanno strada; si dirige poi nella stanza del trono di Everast e annuncia in un nanesco arcaico ma comprensibile la sua intenzione di riconquistare il trono e di parlare in privato con il re Everast.

Everast acconsente e si reca insieme a Denwarf in una stanza appartata.

Denwarf

Denwarf è alto un metro e ottanta e pesa circa 145 chili. Ha le stesse proporzioni degli altri nani e ha capelli, barba e baffi di colore grigio. Gli occhi sono neri e non tradiscono alcuna emozione.

Indossa abiti in pelle di colore grigio scuro e usa solo pantaloni, stivali e una tunica.

Ha con sé una grossa ascia da battaglia a doppia lama; in termini di gioco, equivale a un'alabarda +2 e non può quindi essere utilizzata da un nano normale.

Se qualcuno lancia un incantesimo *Individuazione dell'allineamento*, appura che appartiene all'allineamento neutrale, provando una sensazione particolare che è impossibile da descrivere. In realtà, non può essere veramente sicuro del risultato dell'incantesimo.

Note di combattimento: Denwarf il re nano (Golem di granito); CA 0; DV 15; PF 80; MV 36 metri (12 metri); N° Att. 2 (arma) o 1 (stritolamento); F 1-10 (+ 5, alabarda +2 e forza) o 2-8 (stritolamento); TS N12 (subisce metà danni dagli incantesimi); ML 12; AM N (C); Fr 18, In 15, Sg 10, Ds 10, Co 18, Ca 18; valore in PX 3150; Lingue: Nanesco. Abilità generali: minatore (In), ingegnere (In), codici di legge (In), sopravvivenza sulle montagne (In), sopravvivenza sotto terra (In), capacità di forgiare i metalli (In).

Sfortunatamente, Denwarf è ormai squilibrato e quasi pazzo; è di allineamento neutrale nella maggior parte dei casi, ma di tanto in tanto assume un comportamento caotico.

È rimasto intrappolato nelle viscere della terra in seguito a un terremoto provocato dall'Immortale Kagyar che voleva tenerlo fuori dalla circolazione, restando prigioniero per 2400 anni. Anche una creatura come Denwarf, creato per non avere emozioni, non ha potuto resistere a una prova così terribile. Nel corso dei secoli è arrivato alla conclusione (corretta peraltro), di essere stato usato e abbandonato giungendo al convincimento di essere il vero capo dei nani e di dover ritornare alla loro guida.

GUERRA TRA I CLAN

Un normale terremoto lo ha finalmente liberato; Kagyar, un Immortale con molte situazioni da tenere sotto controllo in una miriade di pianeti del multiuniverso, non ha notato questa fuga e potrebbe non accorgersene per un certo tempo. Denwarf si è recato direttamente a Dengar per raggiungere il suo obiettivo.

Due: direttive generali

Quando Denwarf e Everast XV escono dal palazzo per recarsi dai nani che aspettano di sapere cosa è successo (e sarebbe bene che fosse presente almeno un PG), Everast sembra scosso.

Denwarf prende la parola:

“Per volere dell’Immortale Kagyar, sono ritornato a Dengar e voglio subito dirvi che non sono affatto contento di questa nazione. Ci sono degli intrusi forestieri e i prodotti dell’artigianato di Casa di Roccia sono stati mandati nelle altre nazioni in cambio di grano e bevande comuni. Un gruppo di nani anziani consiglia il re sulle attività politiche; tutto questo deve finire.

Oggi io, Denwarf, riprendo il trono di Dengar; i miei successori saranno Duric e Bifia, capi del clan Hurwarf. Il Senato e il Grande Consiglio non esisteranno più; agli ambasciatori delle altre nazioni dico questo: tornate a casa e restateci e dite ai nani che si trovano lì di tornare a Dengar. Ai mercanti impongo di commerciare solo all’interno dei confini di Casa di Roccia e di non lasciare mai più la nazione.

Questi sono i miei ordini. Andate e diffondete le mie parole tra i nani”.

Impassibile come non mai, si gira e ritorna nel palazzo. Everast, scosso e pallido in volto, si dirige verso la folla di nani che rumoreggia cercando risposte e discutendo le novità.

Che cosa possono fare i personaggi?

Parlare con Everast XV

Everast, visibilmente spaventato, risponderà alle loro domande. “È lui, Denwarf,” dice, “ne sono certo. Il suo volto è inconfondibile e conosce i segreti del clan Everast fin dai tempi più remoti”.

Everast non sa cosa fare e al momento si limita a pensare.

Diffondere le novità

I personaggi possono iniziare a spargere le notizie che i nani riceveranno con un misto di stupore, felicità, malcontento e costernazione. I nani di Casa di Roccia vogliono soprattutto sapere quali saranno le conseguenze di questo cambiamento per la nazione.

Attaccare Denwarf

I personaggi che osano attaccare Denwarf saranno fatti a pezzi (o, se sono fortunati, imprigionati e dichiarati traditori) da tutti i nani che appartengono al clan Hurwarf, poiché i capi del loro clan sono stati predestinati al trono.

Offrire servizi a Denwarf

Se uno o più PG offre i propri servizi a Denwarf, questi accetterà volentieri. “Non era necessario che ti offrissi, perché il servizio è richiesto a tutti i miei sudditi”.

Al momento, tuttavia, non assegnerà nessuna missione specifica ai PG.

Comunicazione con gli Dei

Se un nano chierico usa questo incantesimo, Kagyar risponderà a tre domande. In generale, le risposte dovrebbero essere comprese tra quelle elencate di seguito.

È davvero Denwarf? Sì

Dobbiamo appoggiare Denwarf? Il suo tempo è finito; non dovrebbe essere re di Casa di Roccia.

Qual è il suo stato mentale? Denwarf è diventato pazzo a causa della sua lunga permanenza lontano dal mondo dei nani.

Come possiamo sconfiggerlo? Perché il consenso che il popolo gli tributa finisca per sempre, deve essere sconfitto di fronte a tutti su un campo di battaglia con il suo esercito da una parte e il vostro dall’altra.

Il chierico potrebbe porre altre domande a cui dovrete rispondere improvvisando.

Il discorso di Everast

Più tardi, nello stesso giorno, Everast ha preso la sua decisione. Se i personaggi non sono vicini al re e non ne conoscono le intenzioni, si renderanno conto della situazione insieme a tutti gli altri quando Everast, insieme a un sostanzioso contingente di truppe e ai membri della famiglia, parte

sdegnato per la pianura Klintest, annunciando che si ritiene ancora a capo del regno e invitando che lo desidera ad unirsi a lui.

A questo punto, se ricordate quanto abbiamo detto sui clan in precedenza, la posizione che hanno preso dovrebbe essere abbastanza chiara.

Gli Hurwarf sono naturalmente dalla parte di Denwarf, come pure il clan militare dei Torkrest. Non tutti i Torkrest sono d’accordo, ma almeno tre quarti del clan appoggiano Denwarf.

Gli Everast restano fedeli a Everast XV.

I Buhrodar, i cui nani chierici hanno lanciato l’incantesimo *Comunicazione con gli Dei* e hanno scoperto la verità, non seguiranno Denwarf; di conseguenza, il clan si schiererà con Everast XV.

I Syrklist sono divisi; le famiglie di mercanti si oppongono violentemente alla politica di Denwarf, mentre le famiglie di minatori e artigiani sono rimaste colpite dal ritorno dell’antico re e sono più che disposte a spalleggiarlo.

Gli Skarrad, comandati da Thrais, si oppongono a Denwarf e si stanno preparando alla rivolta nella città di Smaggeft.

I Wyrwarf, infine, si schierano con il re Everast solamente perché i Torkrest si sono uniti a Denwarf.

Così appare la nazione dopo questa lunga giornata densa di avvenimenti particolari. A questo punto, bisogna solamente definire la posizione dei personaggi giocanti.

Quelli che non sono capi di un clan dovrebbero essere chiamati dai loro capi per ascoltare il loro parere. I clan si schiereranno come descritto in precedenza e i personaggi potranno seguire i loro clan, associarsi ad altri clan o andare per conto proprio.

Tre: la prima battaglia

Everast XV si dirige in tutta fretta verso nord e quindi verso est, lungo il fiume Everast, per raggiungere la pianura Klintest. Vuole che tutti gli alleati siano con lui o lo seguano da vicino. Tra loro, si spera che ci siano alcuni o tutti i personaggi giocanti.

Denwarf prepara il suo esercito per affrontare e catturare Everast XV, che chiama il “Pretendente”.

Quando Everast raggiunge l’ultimo pas-

so di montagna prima che la strada scenda verso la pianura Klintest, si ferma, prepara l'accampamento e inizia a fortificare il passo. Se riesce a tenere questo passo, può proteggere tutta la pianura Klintest da usare come rifugio per i suoi alleati durante la guerra civile.

Inoltre, prepara una forza di circa 250 nani per cercare di impadronirsi del Forte Evekarr in modo che la guarnigione, composta prevalentemente da Torkrest, non possa attaccarlo alle spalle.

Infine, invia alcuni ambasciatori nella colonia penale di Kurdal, offrendo l'amnistia a qualunque prigioniero disposto a combattere a fianco del re.

Everast XV e il suo esercito hanno impiegato tre giorni per giungere a destinazione. Nel quarto, quinto e sesto giorno, altri gruppi di volontari si uniscono al re. L'ultimo gruppo segnala che l'esercito di Denwarf sta per arrivare.

La mattina del settimo giorno, l'esercito di Denwarf è pronto per lo scontro con quello di Everast.

Denwarf ha metà della guarnigione di Dengar (vedi "Politica e società dei nani"), o due compagnie di 250 nani ciascuna (MV 4, VB 132, Classe delle truppe Eccellente, e l'equivalente di 40 tipiche squadre di villaggio (una squadra di 25 nani, MV 4, VB 116, Classe delle truppe Buona).

Everast XV ha un quarto della guarnigione di Dengar, una compagnia di 250 nani (MV 4, VB 132, Classe delle truppe Eccellente, e l'equivalente di quattro compagnie militari in tempo di guerra (250 nani, MV 4, VB 36, Classe delle truppe Scarsa).

Nel dodicesimo giorno, Everast XV verrà rinforzato dall'intera guarnigione di Smaggeft e nel diciottesimo giorno dall'intera guarnigione di Kurdal e da due compagnie militari in tempo di guerra.

Ci sono diversi modi per condurre questa avventura.

In primo luogo, potete utilizzare il Regolamento di Guerra. La battaglia viene combattuta su uno stretto passo di montagna e si possono scontrare solo cinquanta uomini alla volta. Eseguite una battaglia al giorno e aggiungete i rinforzi nei giorni indicati.

In alternativa, potete decidere di tirare i dadi solo quando stanno combattendo i

personaggi giocanti. I personaggi possono usare i tre giorni disponibili prima dell'arrivo dell'esercito di Denwarf per preparare delle trappole e sviluppare delle tattiche da usare contro Denwarf. La battaglia sarà molto feroce e diversi PNG amati saranno feriti o uccisi. Se le forze di Denwarf vengono respinte, indietreggeranno solo di qualche chilometro e fortificheranno un loro passo. Se le forze di Everast vengono spinte fuori dalle montagne, indietreggeranno fino a Smaggeft e si prepareranno a resistere all'assedio.

Se desiderate, i personaggi giocanti possono anche fare parte della forza designata per conquistare il Forte di Evekarr. Con i loro 250 nani, l'equivalente di una compagnia di una guarnigione media, devono cercare di conquistare il forte e la sua guarnigione, o almeno tenerla lontana da Everast e impedire che lo attacchi alle spalle.

Quando avete concluso la prima serie di battaglie e siete stufi di una guerra nano contro nano, oppure una fazione prende decisamente il sopravvento sull'altra, accade qualcosa di veramente interessante.

Quattro: invasione

Durante una battaglia in cui le forze di Denwarf si stanno comportando molto bene, le forze stesse improvvisamente iniziano a ritirarsi; una voce è giunta alle orecchie di Denwarf.

Poco dopo, qualcuno molto conosciuto dai PG esce dall'esercito di Denwarf (si tratta di Korin del clan Torkrest) e chiede di parlare con Everast. Afferma di dover comunicare notizie importantissime per entrambe le fazioni. Il permesso gli viene accordato.

Korin parla con Everast per alcuni minuti e quindi abbandona l'esercito nemico. Everast convoca gli ufficiali e i consiglieri (inclusi i personaggi giocanti) nella sua tenda.

Denwarf, dice Everast, ha ricevuto la notizia che un enorme esercito (almeno 20.000) di alleati non umani (orchetti, goblin, orchi e troll) ha superato il Passo Sardal e sta facendo a pezzi la guarnigione di Karrak. Il castello cadrà presto, se non è già stato conquistato, e l'obiettivo successi-

vo sarà Dengar.

Denwarf propone una tregua con Everast in modo che entrambi gli eserciti, con un accordo temporaneo, possano combattere contro gli invasori che minacciano Casa di Roccia. Che cosa pensano gli altri ufficiali, specialmente i PG, di questa proposta?

Everast ascolta i commenti di tutti i personaggi e decide quindi di accettare la proposta di Denwarf e marciare verso il passo di Sardal a fianco di Denwarf. Se uno o più personaggi giocanti teme che questo sia un trucco e che possa essere usato per ingannare Everast, il re chiede a quel personaggio di controllare che non si tratti di un tradimento e di assicurarsi che non si verifichi nulla del genere.

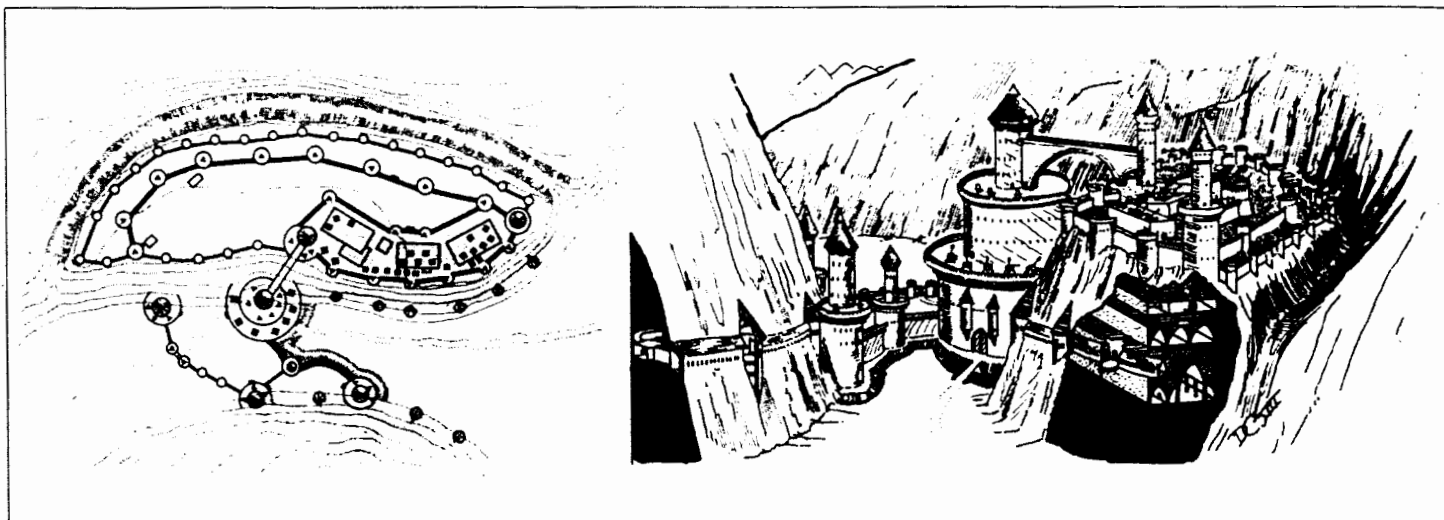
Il giorno seguente, i due eserciti marciano separati e a piena velocità verso il passo Sardal, con l'esercito di Denwarf più avanti di quello di Everast.

Cinque: mettere in comune le risorse

Sulla strada verso Dengar, i personaggi e gli eserciti iniziano a ottenere più informazioni su questa invasione.

Sembra che la notizia della guerra civile sia uscita da Casa di Roccia molto in fretta e solo dopo pochi giorni dal ritorno di Denwarf sia giunta alle orecchie di tribù non umane che vivono sulle montagne lungo i confini di Casa di Roccia, Darokin e Ylaruam.

Un capo orchetto potente e carismatico chiamato Thar, è riuscito a convincere la sua tribù e altre tribù di orchetti a invadere Casa di Roccia, promettendo grandi ricchezze. Quindi, grazie alle sue abilità persuasive e alla validità della sua proposta, è riuscito a convincere tribù di altre razze a unirsi a lui, non come dipendenti, ma come alleati, dato che ci sarebbero state ricchezze e battaglie per tutti. Si sono quindi uniti a Thar goblin, hobgoblin, mercenari umani provenienti dai regni del sud, orchi, troll e anche qualche gigante delle colline occasionale. Un umano, che faceva parte di un gruppo di mercenari unitosi a Thar, ha abbandonato la sua unità per recarsi di nascosto al Castello di Karrak e avvisare la guarnigione dell'arrivo dell'esercito. Suc-



cessivamente, ha proseguito verso Dengar; ciò spiega come i nani sono venuti a conoscenza dell'intera storia.

Prima che l'esercito dei nani raggiunga Dengar, la parte alta della città è già stata raggiunta dai non umani e alcune zone sono già in fiamme. La mancanza di comando, più che la mancanza di nani, ha consentito ai non umani di penetrare nella città. La città bassa è ancora sicura, ma i non umani si stanno avvicinando alla sua entrata.

Con consenso reciproco, Denwarf comanda il suo esercito per attaccare gli invasori di Dengar, mentre Everast guida il suo verso il Castello di Karrak, per riprendere la guarnigione e interrompere il flusso di non umani che arrivano a Casa di Roccia.

Questa situazione offre ai personaggi l'opportunità di effettuare numerosi combattimenti interessanti. Il Re Everast invierà i PG in prima linea durante la marcia lungo la strada di Sardal.

Prima che giungano al Castello di Karrak, fate in modo che ci siano un paio di piccoli combattimenti con forze esigue di non umani che stanno cercando di entrare a Casa di Roccia.

Se i vostri giocatori gradiscono le battaglie con interessanti problemi tattici, i non umani avranno preso il Castello di Karrak e i PG dovranno riconquistarlo.

Se invece preferiscono combattimenti di massa, il Castello di Karrak sarà vuoto e saccheggiato, e i PG incontreranno una grande forza di mostri che sta cercando di

superare il passo di Sardal. Assegnate a ciascun personaggio un mostro nemico forte durante questa battaglia: un troll, alcuni orchi, un gigante, eccetera.

Presumendo che l'avanzata dei non umani venga fermata, Everast può ricostituire la guarnigione del Castello di Karrak e i PNG possono bloccare il passo Sardal. Nessun altro non umano riuscirà ad entrare a Casa di Roccia.

Per maggiori informazioni su Thar, consultate l'Atlante "Gli Orchetti di Thar".

Sei: sfida dei re

Nel frattempo, l'esercito di Denwarf ha risolto l'assedio di Dengar e i nani, ora all'offensiva, catturano o uccidono gli invasori rimanenti.

Secondo le storie giunte a Karrak, Denwarf è impazzito durante un combattimento e ha iniziato a uccidere indistintamente nani e non umani. Alla fine ha recuperato il lume della ragione e ha combattuto solo contro il nemico; tuttavia, la fiducia di alcuni dei suoi seguaci sta ora vacillando.

Denwarf, una volta liberata Casa di Roccia, invia una lettera a Everast XV in cui scrive:

"Ci può essere un solo re nano e tu ti sei dimostrato abbastanza valoroso per partecipare alla sfida di combattimento dei re.

Io, con sei miei seguaci (due Hurwarf, due Torkrest e due Syrklist), ti spetterò

sulla strada di Sardal, a metà strada tra Dengar e Karrak. Tu dovrai arrivare con sei dei tuoi campioni. Solo una fazione sopravviverà e determinerà chi dovrà essere il re".

Denwarf sa di poter recuperare la fiducia dei suoi nani con un gesto così onorabile e seguirà questo piano alla lettera: lui, sei campioni e nessun altro.

Anche Everast XV vuole seguire il piano alla lettera. A questo scopo, sceglierà i personaggi giocanti più forti come campioni e, se necessario, aggiungerà dei PNG come il figlio Bofin, Thoric Mano Rossa e altri nani di livello 12 o più.

Naturalmente, la notizia della sfida si diffonde. Quando il re arriva con i suoi campioni sul luogo dell'appuntamento, Denwarf è già lì. Ci sono molti spettatori ad assistere alla sfida che fanno parte di entrambe le fazioni.

L'annuncio di Denwarf è breve. Dopo che Everast e i suoi campioni hanno avuto il tempo di riposare, prende la sua arma e dice: "Kagvar e la battaglia santa sceglieranno il re nano", e quindi si dirige verso Everast XV.

Qui inizia la battaglia. Everast non costituisce un grosso problema per Denwarf: uno o più personaggi giocanti potrebbero attaccare Denwarf per salvare la vita del proprio comandante.

I campioni scelti da Denwarf sono tutti nani (non nani chierici) di livello compreso tra 9 e 12. Le caratteristiche medie di questi

personaggi vengono riportate di seguito.

Note di combattimento: nano di livello 9; CA 4 (corazza di maglie e scudo); PF 50; MV 36 metri (12 metri); N° Att. 1; F 1-6 (+2 dalla forza) (martello da guerra o accetta); TS N9; ML 12; AM N; Fr 17, In 10, Sg 10, Ds 12, Co 13, Ca 12.

I personaggi giocanti potrebbero avere meno esperienza, ma probabilmente armi migliori e diversificate. Se qualche personaggio giocante è umano, Everast lo include senz'altro nel suo gruppo di campioni per mostrare il supporto che riceve dai regni degli umani e dalle comunità di umani a Casa di Roccia.

Durante la battaglia, Denwarf impazzisce nuovamente. Se i "cattivi" si stanno comportando troppo bene e volete che mantenere la battaglia interessante fino alla fine, potete fare in modo che Denwarf uccida uno o due dei suoi campioni. Egli inizierà a gridare con la schiuma alla bocca e con uno sguardo folle, combattendo come un killer addestrato.

Conseguenze

La battaglia, come risaputo, è alla morte e, per terminare, devono morire tutti i membri di una fazione.

Se vince la fazione di Denwarf e Denwarf sopravvive, egli diventa il nuovo re nano. Casa di Roccia chiude le frontiere e si isola dal resto del mondo. Denwarf non ottiene il supporto totale che desiderava, poiché molti nani hanno notato il suo strano comportamento sul campo di battaglia e sono un po' preoccupati. Sfortunatamente, molti dei personaggi giocanti sono morti, ma qualcuno potrebbe essere resuscitato da qualche chierico o nano chierico. La guerra civile è finita, ma potrebbe scoppiare nuovamente in un secondo tempo. I figli sopravvissuti di

Everast scappano da Casa di Roccia, ma potrebbero ritornare al comando di un esercito qualche tempo dopo.

Se vince la fazione di Denwarf, ma Denwarf muore, Duric e Bifia degli Hurwarf diventa re e regina. Casa di Roccia chiude le frontiere e si isola dal resto del mondo. La guerra civile continua, guidata dai figli di Everast ed eventualmente dai personaggi giocanti sopravvissuti.

Se vince la fazione di Everast e Everast sopravvive, egli riprende la carica di re. La vita e la politica a Casa di Roccia continuano come prima dell'arrivo di Denwarf. Duric e Bifia degli Hurwarf, ritenuti colpevoli di ribellione, vengono esiliati da Casa di Roccia. Tuttavia, i loro successori come capi del clan sono altrettanto cattivi. Everast, infine, premia tutti i suoi seguaci (soprattutto quelli che hanno partecipato alla sfida finale come campioni) con cariche ministeriali e governative.

Se la fazione di Everast vince, ma Everast muore, il figlio più anziano ancora vivo prende il trono (Bofin o la sorella Noris). La guerra civile continua, con Duric e Bifia a capo dell'opposizione.

In ogni caso, se volete prolungare la storia, potete anche far trapelare la notizia (testimoni non umani fatti prigionieri) che il capo Thar ha ricevuto il consiglio di invadere Casa di Roccia in questo periodo da un umano, una persona che cela la sua identità dietro una maschera, ma indossa sempre vestiti con uno stile uniforme. Thar chiama questo umano "Uruk-Vaath". Se disponete dell'*Atlante I Principati di Glantri*, questo è il Principe Jaggar von Drachenfels. Nel corso di questa avventura, egli ha colpito i nani che stavano diventando troppo aggressivi, ha osservato la condotta di guerra dei nani per i suoi studi di combattimento e ha rapito alcuni nani per i suoi esperimenti a Glantri. Potete decidere di recuperare delle notizie più precise su

questo Uruk-Vaath per iniziare un'altra avventura, una missione investigativa a Glantri.

Giocare questa avventura

Per certi versi, *Guerra tra i clan* è un'avventura difficile da gestire per il DM. Ciò che viene fornito in questa sede è lo scheletro dell'avventura; le azioni dei personaggi sono quelle che definiscono l'avventura vera e propria.

Ciò che dovete fare è introdurre una situazione alla volta, vedere che cosa vogliono fare i PG, provocare gli scontri descritti e valutare gli effetti sugli altri eventi presentati. I personaggi non devono necessariamente partecipare a tutti gli eventi riportati per l'avventura, specialmente se provocano delle situazioni che hanno effetti sugli eventi descritti.

Per esempio, quando l'esercito di Denwarf si dirige verso quello di Everast nella pianura Klintest, i personaggi giocanti potrebbero andare ad aiutare la figlia del re Duris, generale della Guarnigione di Stahl, contro le forze di Denwarf che stanno marciando contro di lei. Oppure, potrebbero scappare attraverso il Tunnel di Darokin per cercare di convincere l'esercito di Darokin o di Ylaruam a intervenire a fianco di Everast. Gli Emirati sono alleati di Casa di Roccia, mentre Darokin potrebbe acconsentire per difendere gli interessi commerciali (se Casa di Roccia dovesse chiudere le frontiere, Darokin subirebbe una notevole perdita economica). In alternativa, i PG potrebbero calarsi nella voragine da cui è salito Denwarf per vedere dove è rimasto nascosto per tutti questi anni, nella speranza di trovare un indizio per capire la sua mente e le sue debolezze. Nessuno di questi eventi è riportato nella trama di base, ma potrebbe tranquillamente essere pensato dai giocatori.

IDEE DI AVVENTURA

Seguono alcune idee di avventure per personaggi nani di tutti i livelli; le avventure possono essere facilmente adattate per gruppi di non nani in visita a Casa di Roccia.

Potete usare anche un'idea di avventura per un livello (Base, Expert eccetera) e ristrutturarla per un altro. Aumentate o diminuite i livelli e il numero di mostri in modo da adeguare l'avventura alla vostra campagna.

Avventure Base

Servizio di guardia

Per personaggi di livello 1

Base della trama: i personaggi devono proteggere un magazzino pieno di prodotti dei Syrklis da una banda di nani fuorilegge ingaggiati dal clan Hurwarf.

Come vengono coinvolti i personaggi: per questo compito possono essere ingaggiati nani provenienti da quasi ogni clan ad eccezione degli Hurwarf, ossia quelli che commissionano il lavoro. Questa non è un'avventura per PG umani né per nani arruolati nell'esercito.

Sviluppo della storia: Dwalur e Dia (vedi la sezione Personaggi) assoldano i personaggi giocanti per proteggere per alcune notti uno dei magazzini dei Syrklis situato in Dengar Alta, dicendo loro che le guardie ordinarie sono partite per scortare una carovana. Usate il blocco G per il magazzino. Durante la terza notte, i nani fuorilegge ingaggiati dagli Hurwarf (uno per ogni personaggio giocante, tutti di primo livello e con solo un'armatura di cuoio) arrivano per distruggere i prodotti contenuti nel magazzino appiccando un incendio. La banda non si aspetta di trovare delle guardie sul posto e fugge dopo che la metà di loro ha perso il 50% dei punti ferita.

Conseguenze: nessuna significativa. I PG vengono pagati dai Syrklis che li terranno in considerazione per eventuali missioni future.

In viaggio

Per personaggi di livello 1-2

Base della trama: i personaggi nuovamente in servizio di guardia proteggono una carovana che sta uscendo da Casa di Roccia.

Come vengono coinvolti i personaggi: anche in questo caso, sono i Syrklis a ingaggiare i personaggi di qualsiasi razza in visita a Casa di Roccia. I nani militari potrebbero ricevere il compito di proteggere la carovana, specialmente se di recente si sono verificati numerosi attacchi alle carovane dei nani che percorrono le piste.

Sviluppo della storia: i personaggi sono assoldati dai Syrklis per proteggere (o per svolgere altre attività a seconda delle loro abilità generali) una carovana diretta in una città degli umani. Scegliete una città in base ai vostri interessi o agli altri Atlanti in vostro possesso. Potrebbe essere Ylaruam (negli Emirati), Norrvik (in Vestland), Selenica (in Darokin), Ethengar (nel Canato) oppure Specularum (a Karameikos) o Kerendas (a Thyatis). Fornite opportunità di avventura occasionali: un attacco di banditi, un uragano, un incontro con un governante locale che non vuole permettere il passaggio della carovana a meno che le guardie gli rendano un favore. Una volta giunti a destinazione, i personaggi giocanti possono avere degli incontri e devono proteggere i beni ricavati dal commercio durante il ritorno a Casa di Roccia. Se desiderate, potete collegare tutti gli incontri usando un capo della zona (un nano nemico dei Syrklis e dei PG oppure un mago straniero) che insidia la carovana per tutta la durata del percorso e provoca vari inconvenienti finché i personaggi non scoprono la sua presenza e riescono a fermarlo.

Conseguenze: la conseguenza più probabile è che i personaggi vengano ricompensati per un lavoro ben fatto e che vengano tenuti in considerazione dai Syrklis per missioni future più remunerative.

Il recupero delle lucertole

Per personaggi di livello 1-3

Base della trama: questa è un'opportunità per un'avventura bizzarra e molto divertente. Nel distretto del mercato a Dengar Alta, un recinto pieno di lucertole di Casa di Roccia viene aperto accidentalmente e queste stupide creature si riversano immediatamente nelle strade della città.

Come vengono coinvolti i personaggi: i personaggi, indipendentemente dal fatto che siano nani, nani militari o visitatori di altre razze, vengono coinvolti semplicemente per il fatto di essere presenti sul posto quando il recinto viene aperto.

Sviluppo della storia: un gruppo di 40 o 50 lucertole di Casa di Roccia è stato rinchiuso in un recinto in Dengar Alta. Questo recinto ha la stessa dimensione degli altri blocchi della città. Qualche idiota, o forse Morur Ciliegia Nera (vedi la sezione "Personaggi") apre uno dei cancelli consentendo alle bestie di scorrazzare liberamente per la città. Ricordate ai giocatori che le lucertole, nonostante siano stupide, possono ferire o addirittura uccidere i nani; inoltre, dite loro che gli altri nani stanno inutilmente cercando di recuperare le lucertole. A questo punto, entrano in azione i personaggi; assegnate a ciascuno di essi un paio di lucertole da catturare, una dopo l'altra e presentate delle situazioni interessanti. Una lucertola potrebbe irrompere in un bazar, correndo sugli scaffali pieni di vivande e scorrazzare per tutto il negozio. Un'altra potrebbe caricare chiunque si trovi di fronte spaventata dal rumore e dalla folla, ma incapace di trovare una via di fuga. Un'altra ancora potrebbe infuriarsi e mordere tutti i nani che osano avvicinarsi seminando il panico. Una quarta potrebbe consentire a un nano bambino di cavalcarla.

Conseguenze: nessuna significativa.



Il rapimento di Thrais

Per personaggi di livello 2-3

Base della trama: Thrais, capo del clan Skarrad, è stato rapito e portato sulle montagne della zona meridionale di Casa di Roccia. I PG hanno il compito di salvarlo configgendo un gruppo ingente di nani nemici.

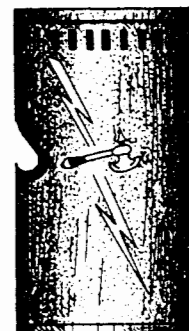
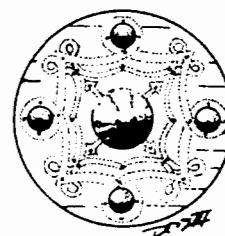
Come vengono coinvolti i personaggi: i nani normali saranno avvicinati da Kori Occhio di Fuoco, che li mette al corrente del rapimento del capo eseguito da fazioni rivali all'interno del clan e li implora di aiutarla. Kori potrebbe anche rivolgersi a un gruppo di avventurieri non nani, sempre che siano conosciuti, sospettando che in un qualsiasi gruppo di nani possa nascondersi un personaggio in combutta con i rapitori. Anche dei nani militari potrebbero essere coinvolti nell'avventura, soprattutto se fanno parte della guarnigione di Smaggeft. Kori si rivolgerebbe in questo caso al comandante raccontando la stessa storia e la

squadra di personaggi giocanti verrebbe incaricata della missione.

Sviluppo della storia: Kori racconta di essere ritornata qualche ora prima nella casa di Thrais per portargli alcuni progetti degli ingegneri di Smaggeft e si è resa conto che Thrais non c'era più e che la sua dimora era stata messa a soqquadro. Interrogando i nani presenti nella roccaforte, ha saputo che degli avversari di Thrais si sono recati nella sua casa e ne sono quindi usciti in tutta fretta lasciando la città dall'ingresso sud. Kori è sicura che Thrais è stato rapito e verrà tenuto prigioniero finché un suo avversario non riuscirà a ottenere la carica di capo del clan. I personaggi devono seguire il gruppo dei rapitori sulle montagne meridionali e trovare un modo per trarre in salvo Thrais. Complicazione: i rapitori sono il triplo dei PG e dei loro alleati. I personaggi giocanti devono quindi usare la loro intelligenza per riuscire a compensare l'inferiorità numerica.

Conseguenze: se la missione ha succes-

so, parecchi nani del clan Skarrad appartenenti alla fazione avversa, vengono condannati per il reato di rapimento, ma il capo dell'opposizione non verrà coinvolto nello scandalo poiché nessuno dei suoi sottoposti rivelerà il suo nome. I personaggi avranno la gratitudine di Thrais, di Kori e della fazione al comando del clan Skarrad e si guadagneranno anche la perenne ostilità della fazione dei rapitori.



Avventure Expert

L'attacco del Martello

Per personaggi di livello 4-6

Base della trama: Belfin, capo del clan Wyrwarf, con il suo *medaglione ESP* ha scoperto di recente che il Martello, una setta segreta che trama contro i contadini, ha progettato un'incursione in una fattoria vicino a Stahl. È venuto a conoscenza di questo piano mentre usava il medaglione su una folia composta principalmente da Torkrest. Ora deve riunire un gruppo di difensori per resistere all'attacco.

Come vengono coinvolti i personaggi: se uno dei PG è un nano appartenente alla famiglia dei Wyrwarf, Belfin e Gilia gli chiederanno di aiutarli e di radunare dei compagni pronti a dar battaglia. Se nessuno dei personaggi è un Wyrwarf, egli offrirà una ricompensa. Se uno dei nani appartiene al clan Torkrest, Belfin propone comunque di arruolarli ma non rivela il coinvolgimento del Martello, ma si limita ad annunciare un'imminente calamità. Se i personaggi giocanti non sono nani e sono in visita a Casa di Roccia, Belfin è ancora più contento perché ci sono meno probabilità che la notizia della sua difesa raggiunga il Martello. Se i PG sono nani militari, colloca la fattoria in prossimità della guarnigione in cui prestano servizio; Belfin chiederà aiuto al comandante dell'esercito locale, il quale assegnerà la missione alla squadra dei personaggi giocanti.

Sviluppo della storia: i personaggi arrivano alla fattoria il giorno in cui l'attacco sta per essere sferrato. Si tratta di una normale fattoria con campi di grano, pascoli con del bestiame, un grande fienile in legno (usate il blocco dei quartieri popolari, lettere E dei blocchi della città modulare, con delle mura in legno) e un granaio in legno. Lasciate ai personaggi la massima libertà nella preparazione delle difese e delle trappole e prendete nota della loro efficacia. Durante la notte, un gruppo di nani del

Martello arriva cavalcando dei pony per incendiare i campi e la fattoria. Dato che i membri della spedizione del Martello sono in superiorità numerica rispetto ai difensori con un rapporto di due o anche tre a uno, è bene che le trappole e le imboscate dei PG risultino efficaci. Questa avventura offre ottime opportunità per piazzare trappole e condurre una battaglia di posizione. Lasciate che il combattimento giunga al termine; gli attaccanti si ritirano nel momento in cui la metà di loro ha subito delle ferite.

Conseguenze: ovviamente, i personaggi non verranno inseriti nella lista dei favoriti della setta del Martello, ma si guadagneranno la gratitudine eterna, oltre alla ricompensa in denaro, dei capi del clan Wyrwarf.

Guerra contro i Disadattati

Per personaggi di livello 4-6

Base della trama: il Re Everast si è accorto dell'esistenza di un gruppo di criminali che opera in Dengar. Di conseguenza, assolda i PG per risolvere il problema. Tutto ciò che sa è che qualcuno sta attaccando, picchiando e qualche volta uccidendo i nani che passeggiano nelle strade meno frequentate di Dengar Bassa.

Come vengono coinvolti i personaggi: i personaggi, che sono ormai avventurieri molto conosciuti, indipendentemente dal fatto che siano nani locali o forestieri in visita a Dengar, vengono convocati da Korin dei Torkrest su richiesta del re. Everast chiede aiuto ed è disposto a ricompensarli profumatamente in caso di successo. Se i personaggi giocanti chiedono di essere ingaggiati, il re non avrà problemi ad accettare, ma non sarà altrettanto generoso. Se la campagna è basata sull'esercito, Everast chiederà al comandante dei PG una squadra di guerrieri validi per questa missione.

Sviluppo della storia: spetta ai personaggi decidere come affrontare il problema. Possono scegliere di usare come esca un nano che cammina da solo seguito a

distanza dai suoi compagni nella speranza che gli assalitori lo attacchino. In alternativa, potrebbero decidere di infiltrarsi tra i disadattati simulando degli attacchi contro nani locali e attirando l'attenzione del capo dei malandrini. Il compito del DM è quello di improvvisare l'avventura in base alle decisioni dei personaggi giocanti; in particolare, fate in modo che i PG non vengano a conoscenza del fatto che Morur Ciliegia Nera ha degli amici con inclinazioni simili e che non si tratta di catturare un singolo nano squilibrato ma che dovranno fronteggiare un'intera organizzazione di criminali.

Conseguenze: se i personaggi hanno successo, riceveranno un attestato e una ricompensa dal Re Everast. Inoltre, avranno come nemici tutti i membri dei Disadattati che sono riusciti a fuggire.

La strada della discordia

Per personaggi di livello 4-6

Base della trama: dopo gli eventi dell'avventura "Corsa verso la città" il Re Everast ordina di costruire una strada nel tunnel di Darokin e una roccaforte alla fine della strada. Tuttavia alcuni elfi, dopo essere finalmente riusciti a scoprire la strada usata dai nani per entrare furtivamente in Alfheim, entrano a Casa di Roccia seguendo lo stesso sentiero per tormentare i nani addetti alla costruzione.

Come vengono coinvolti i personaggi: qualunque personaggio nano può essere ingaggiato come ingegnere per il progetto del tunnel di Darokin. I nani con abilità generali appropriate possono essere assoldati per fasi specifiche della realizzazione, quali la costruzione di un ponte o la predisposizione di una trappola della nuova roccaforte. Altri nani (militari o visitatori di Casa di Roccia) potrebbero essere ingaggiati per proteggere ingegneri e operai che partecipano ai lavori.

Sviluppo della storia: nascondendosi sulle colline circostanti e seguendo gli ope-

rai man mano che costruiscono la strada, un gruppo di elfi provenienti da Alfheim di livello 3-5 si trova sul posto per le stesse ragioni che hanno sempre spinto i nani a recarsi ad Alfheim: fare un dispetto ai nani. Questi potranno entrare a Casa di Roccia fino a quando una guardia permanente non presiederà la strada sul versante di Darokin. Usando i loro incantesimi, gli elfi tormenteranno i nani distruggendo le loro costruzioni, creando ostacoli illusori, facendo crescere delle piante sulla strada e creando ogni genere di interferenza nella vita dei nani due volte al giorno. Lasciate che i PG decidano in che modo sbarazzarsi degli elfi. Limitatevi a ricordare loro di non calcare troppo la mano dato che gli elfi utilizzano le stesse regole dei nani e si stanno solamente prendendo una rivincita per tutti i dispetti che hanno ricevuto in passato in cui gli stessi personaggi giocanti potrebbero essere stati coinvolti. Se volete creare un legame tra un gruppo di elfi e uno di nani (cosa inconsueta ma possibile), potete porre fine alle scaramucce facendo arrivare un mostro terribile, come un gigante dei ghiacci, che decide di accamparsi in questo territorio e di distruggere qualunque essere vivente nei dintorni. Gli elfi e i nani devono collaborare per uccidere il gigante o almeno per sopravvivere.

Conseguenze: la strada e la roccaforte del tunnel di Darokin vengono costruite. Se si verifica la terza possibilità, i personaggi giocanti potrebbero guadagnarsi come nuovi alleati alcuni elfi.

La macchina impazzita

Per personaggi di livello 6-8

Base della trama: questa è un'altra opportunità per un'avventura di azione. Nella città di Smaggeft, un gruppo di Skarrad ha creato una macchina da guerra gigante che Everast potrà usare un giorno contro i Glantriani. Ha la forma di un drago gigante, è lunga 18 metri e può contenere un equipaggio di una dozzina di nani. Può mordere per provocare 4-24 punti danno (4d6), come

un guerriero di livello 8, e picchiare per un danno di 3-18 (3d8). Può mordere e picchiare una volta per round. Ha un CA di -8 contro le armi, ma è normalmente vulnerabile con la magia. Tuttavia, durante la costruzione qualcosa non va per il verso giusto e un giorno la macchina parte da sola, senza un equipaggio a bordo, e inizia a girare per Smaggeft e si dirige successivamente verso Dengar.

Come vengono coinvolti i personaggi: indipendentemente dal fatto che i personaggi siano avventurieri nani, militari o avventurieri di altre nazioni, saranno chiamati dal governatore di Smaggeft che vuole fermare il "mostro" prima che la notizia giunga alle orecchie di Everast.

Sviluppo della storia: questo episodio è un'opportunità per provare qualche dispositivo particolare fornito dai nani di Smaggeft o procurato dai PG stessi. L'obiettivo è quello di riuscire a salire a bordo della macchina e interrompere la sua corsa. A questo scopo, gli Skarrad offriranno dispositivi molto particolari e ancora sperimentali, quali catapulte che sparano i nani invece delle pietre, mongolfiere ad aria calda, balestre che lanciano uncini legati a una corda (in modo che i nani possano arrampicarsi sulla macchina usando la corda), dispositivi magnetici che consentono di attaccare delle scale alla macchina in modo da potervi salire, e così via. Ricordate che il "mostro" cercherà di picchiare e mordere qualunque essere incontra; di conseguenza, sono necessarie tattiche diversificate. Quando i personaggi giocanti riescono a salire a bordo della macchina, potete creare loro ulteriori problemi: ad esempio, il mostro potrebbe muoversi all'impazzita perché in realtà è manovrato da un gruppo di orchestre ubriachi o dai membri dei Disadattati.

Conseguenze: i personaggi saranno ricompensati dal governatore di Smaggeft e saranno invitati a recarsi dagli Skarrad della città ogni volta che avranno bisogno di qualche dispositivo speciale.

Paura e avversione nel Canato

Per personaggi di livello 6-8

Base della trama: gli abitanti del Canato di Ethengar non sono degli ammiratori dei Glantriani. Infatti, a causa della politica anticlericale di Glantri, gli abitanti di Ethengar disprezzano i Glantriani quasi quanto i nani. Se dovesse scoppiare una guerra tra i Principati e il Canato, i nani di Casa di Roccia interverrebbero sicuramente a difendere l'esercito del Canato di Ethengar. E un giorno questa guerra scoppia...

Come vengono coinvolti i personaggi: dipende principalmente dai personaggi giocanti il fatto di essere coinvolti o meno in questo evento. Fate loro sapere che l'esercito di Ethengar sta marciando alla volta di Glantri e che i nani di Casa di Roccia stanno formando un gruppo di mercenari per aiutare il Canato. Se lo desiderano, anche i personaggi giocanti possono unirsi al gruppo per partecipare alla guerra.

Sviluppo della storia: questa avventura è una scusa per provocare battaglie tra gruppi di nani e truppe umane comandate da maghi. Se i personaggi decidono di arruolarsi come mercenari, potete usare il *Regolamento di Guerra* e la descrizione dell'esercito fornita per Glantri nell'Atlante 3, *I Principati di Glantri*. Se invece i PG preferiscono effettuare delle incursioni nel territorio di Glantri per conto proprio (per bloccare i passi di montagne, sabotare dei dispositivi Glantriani, e così via), utilizzate le regole normali di combattimento.

Conseguenze: una guerra tra Glantri e il Canato di Ethengar, soprattutto se partecipa anche Casa di Roccia, può avere importanti conseguenze politiche. L'odio dei nani verso i Glantriani troverà un nuovo stimolo; ogni volta che i nani di Casa di Roccia visitano una città di umani "neutrale", ad esempio, ci sarà uno scontro con dei Glantriani in visita. Tuttavia, Re Everast sarà orgoglioso di chi partecipa alla guerra



contro Glantri; inoltre, se i nani hanno successo nella campagna di Glantri, potranno ritornare con un ricco bottino di guerra.

La tana del drago

Per personaggi di livello 9-11

Base della trama: una famiglia di draghi rossi (uno grande e due piccoli) si è insediata sulle montagne a nord di Dengar. Essi costituiscono una minaccia tale da non poter rimanere in quel luogo; infatti, la loro intenzione è quella di dar fuoco alle varie comunità di nani e rubare tutti i loro tesori. I personaggi giocanti vengono incaricati di risolvere questo problema.

Come vengono coinvolti i personaggi: con il suo tipico stile, Re Everast convocherà qualche avventuriero conosciuto, nano o forestiero, per scacciare i mostri dalla sua terra. Se i PG accettano, il re fornirà loro delle truppe in aiuto; non dimenticate, tuttavia, che la maggior parte dei nani che fa parte di una truppa è di livello 1 e può quindi

fornire un aiuto minimo contro mostri giganti.

Sviluppo della storia: i draghi si sono insediati in una serie di caverne sulle montagne a nord di Punta Denwarf. Fate sapere ai personaggi giocanti che sarebbe fatale combattere contro tre draghi in una sola volta. I PG devono usare il cervello e le loro abilità per separare i tre draghi e ucciderli uno alla volta. È compito del DM improvvisare l'avventura in base alle tattiche e alle decisioni prese dai personaggi.

Conseguenze: naturalmente, se i personaggi giocanti riescono ad allontanare o uccidere i draghi rossi, verranno ricompensati da Re Everast.

Dente Rosso

Per personaggi di livello 9-11

Base della trama: brutte notizie: un nano è stato ucciso da un vampiro. Ora, trasformatosi in vampiro, è uscito dalla

sua tomba e sta minacciando i nani di Dengar Bassa.

Come vengono coinvolti i personaggi: il nano vampiro, chiamato Blysker o "Dente Rosso" dai nani, dovrebbe attaccare (ma non uccidere) uno o più membri delle famiglie dei personaggi giocanti. Ciò darà ai PG un motivo sufficiente per cercare il vampiro e distruggerlo.

Sviluppo della storia: i personaggi devono capire il comportamento di Dente Rosso per scoprire la zona di Dengar Bassa in cui ha intenzione di concentrare i suoi attacchi, quindi trovare la sua tana e ucciderlo. Naturalmente, la sua tana sarà una delle camere mortuarie di Dengar Bassa; il vampiro, inoltre, potrebbe trovare il modo di rianimare altri nani morti (magari altri membri della famiglia dei personaggi giocanti) in modo da creare un piccolo esercito di nani zombi al suo comando. Grazie ai suoi poteri che gli consentono di cambiare forma, Dente Rosso sarà difficile da trovare, come pure il sarcofago in cui nasconde.

Egli è ancora un nano e con le sue abilità di ingegnere può quindi aver preparato diverse trappole per gli invasori e per i curiosi che cercano di scoprire la sua tana. Inoltre, a meno che non ci siano chierici umani nel gruppo, i PG avranno molte difficoltà nell'eliminarlo. Consultate il Regolamento Expert per avere maggiori informazioni sui vampiri.

Conseguenze: nessuna in particolare.

Avventure Companion

Il mostro del lago Klintest

Per personaggi di livello 12+

Base della trama: per motivi sconosciuti ai nani, il leggendario mostro del lago Klintest (chiamato anche "Klinta") ha ribaltato recentemente alcune barche di nani trascinandoli sott'acqua. I nani ingegneri di Smaggeft hanno costruito un dispositivo che consentirà ai personaggi di rispedire Klinta nei meandri più profondi del lago. Se un personaggio è un membro del clan Skarrad, potrebbe aver preso parte al progetto.

Come vengono coinvolti i personaggi: il governatore di Smaggeft chiamerà dei volontari (se i personaggi giocanti sono soliti rispondere a chiamate di questo tipo) o richiederà personalmente l'aiuto di quegli avventurieri famosi, i PG. Se i personaggi sono nani militari, verrà loro assegnata la missione di sperimentare questo nuovo dispositivo subacqueo.

Sviluppo della storia: i personaggi che si trovano a Smaggeft assistono alla presentazione di un dispositivo sperimentale che assomiglia al mostro del lago Klintest, ma è fatto interamente di metallo (corpo tubolare, pinne per il movimento e un periscopio che assomiglia al collo e alla testa di Klinta. Questo sommergibile spara dei "siluri" che agiscono come giavellotti (d10+6 di danno), può sparare un siluro ogni due round e può portare con sé venti siluri. I personaggi dovranno anche familiarizzare con l'immagine di Klinta (un mostro nuovo

introdotto in questo Atlante e descritto nel capitolo "Mostri"). Ogni personaggio disporrà di una *tuta subacquea*, dotata di un grande elmetto, che gli fornirà una CA di 4 e gli consentirà di respirare sott'acqua per mezz'ora (ha lo stesso effetto dell'incantesimo *Respirare sott'acqua*). Inoltre, avrà un'arma simile a una balestra pesante con quattro lance (dardi) e un tridente (consideratelo come una lancia normale), una delle poche armi che può essere usata sott'acqua mantenendo il normale effetto. I personaggi possono anche portare sott'acqua le armi che sono soliti usare, anche se il danno provocato da queste verrà dimezzato (poiché l'acqua rallenta i proiettili che vengono sparati).

Ogni personaggio occupa una posizione specifica nel sommergibile, che viene scherzosamente chiamato "L'anatra seduta". Un PG sarà il capitano, uno il pilota, uno l'addetto alle armi (quello che sparerà i siluri), uno l'ingegnere (dovrà controllare i motori e tirare sulle sue abilità quando qualcosa non va per il verso giusto), uno l'osservatore (seduto in una cupola di cristallo molto resistente dovrà guardare in tutte le direzioni per comunicare la strada al pilota), e così via. Quando i personaggi salgono sul veicolo, vedranno a un chilometro di distanza una barca di pescatori che viene ribaltata e trascinata sott'acqua. Tuttavia, quando si immergono per costringere il mostro di Klintest a tornare in profondità non trovano ciò che si aspettano. Essi non stanno seguendo Klinta, ma una *Testuggine dragona* (consultate il Regolamento Companion per le informazioni su questo orribile mostro). I personaggi possono ingaggiare una feroce battaglia con la testuggine dragona. Naturalmente, poiché questo mostro è estremamente potente, i personaggi dovranno infliggere la maggior parte dei danni dal sommergibile. Non preoccupatevi della CA e dei punti ferita totali del loro veicolo; questo subirà dei danni dalla testuggine dragona allo stesso ritmo con cui il mostro subisce dei danni. Quando i punti ferita della testuggine dragona scendono sotto i 30, "L'anatra seduta" avrà una grossa falla, l'acqua inizierà a entrare rapidamente e il sommergibile affonderà. I personaggi devono quindi indossare i loro elmetti e af-

frontare la bestia sott'acqua. Una volta ucciso, il mostro riprenderà la sua forma originale: quella di una rana. La rana è stata trasformata in una testuggine dragona da qualche nemico potente (un mago malvagio o un gigante). Il combattimento con questo nemico potrebbe essere lo scopo di un'altra avventura.

Conseguenze: nessuna in particolare, ad eccezione del fatto che gli ingegneri di Smaggeft, dopo aver visto i personaggi giocanti all'opera, potrebbe convocarli in futuro per sperimentare nuovi dispositivi o nuovi veicoli.

La città dei giganti

Per personaggi di livello 12+

Base della trama: i giganti, che stanno diventando sempre più numerosi nella zona centrale delle montagne Makkres, hanno deciso, qualche anno fa, di costruire una nuova capitale. Numerosi giganti dei ghiacci, comandando giganti delle rocce e delle colline (per non menzionare altri tipi di mostri meno potenti), hanno costruito un'enorme città per i giganti su queste montagne, all'insaputa dei nani. Recentemente, un esploratore nano, o qualche mago non Glantriano, o qualcuno con un tappeto volante, ha scoperto questa costruzione e ne ha segnalato la presenza al Re Everast. I personaggi, insieme a un ingente gruppo armato, devono invadere e distruggere questa città dei giganti prima che la costruzione sia terminata e diventi quindi totalmente inespugnabile.

Come vengono coinvolti i personaggi: questa è una grossa spedizione militare. I nani militari faranno parte dell'unità scelta per svolgere la missione, mentre gli altri nani possono essere ingaggiati o reclutati per la loro ottima reputazione di avventurieri. I personaggi non nani possono essere assoldati o reclutati per le loro abilità speciali (ladri e maghi potrebbero risultare molto utili in una missione del genere). La situazione è talmente disperata che potreb-

IDEE DI AVVENTURA

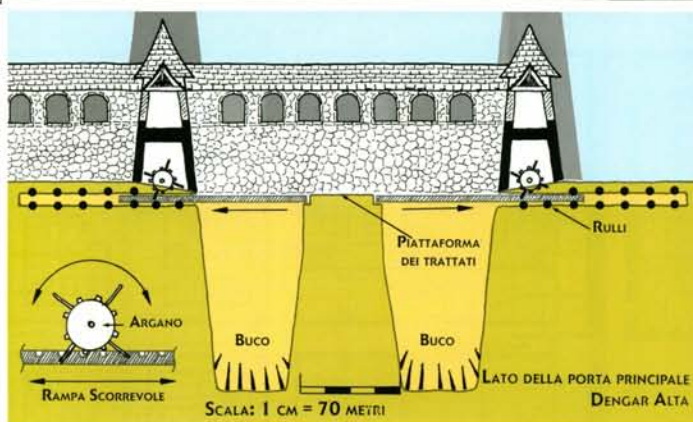
bero essere accettati persino degli elfi in questa spedizione.

Sviluppo della storia: il gruppo di nani deve seguire un percorso accidentato tra le montagne e il deserto per raggiungere la città dei giganti (la strada è così difficile che i nani spesso non riescono a procedere di più di dieci o quindici chilometri al giorno). Quando i nani si trovano a tre gironi di distanza dalla città, i giganti si accorgono della loro presenza. I nani dovranno fronteggiare almeno una battaglia al giorno

(orchetti il primo giorno, goblin e lupi il secondo giorno e giganti delle colline il terzo giorno) prima di arrivare al cospetto delle mura della città. A questo punto, si scatena una durissima battaglia tra i nani e i loro alleati da una parte e i giganti e i rispettivi alleati dall'altra. Poiché le mura della città dei giganti non sono ancora state completate, i nani concentrano i loro sforzi sulle sezioni più deboli, in modo da riuscire a penetrare nella città e mandare alcuni specialisti umani e i personaggi giocanti nani all'interno della città per distruggere

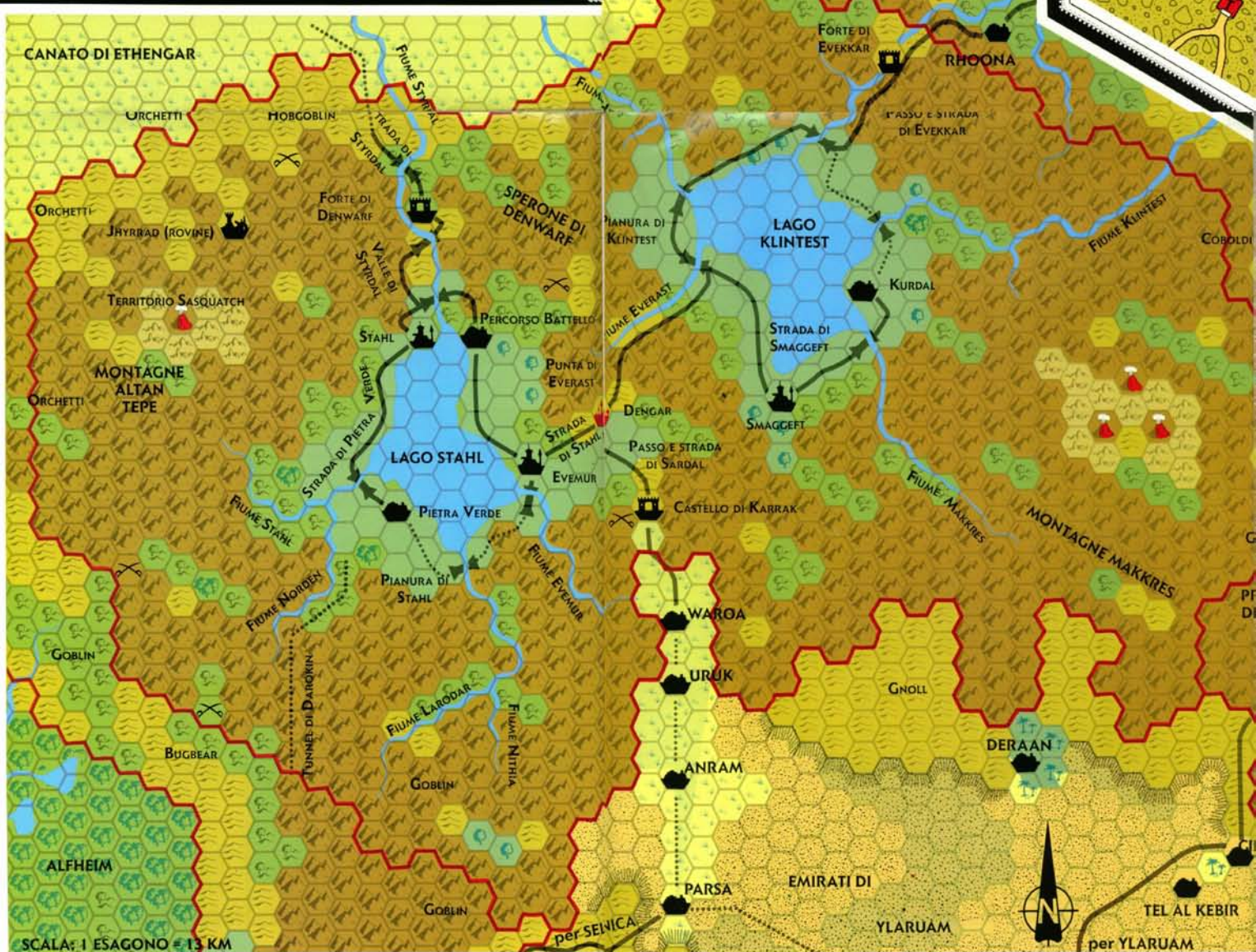
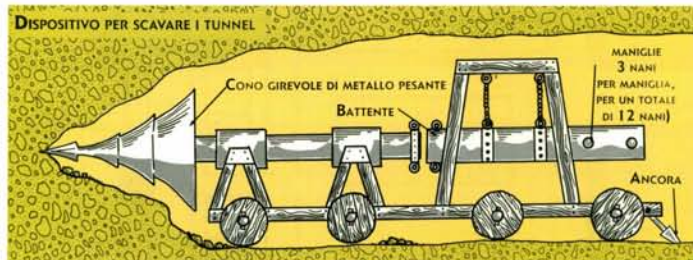
cose importanti, quali macchine di assedio, magazzini pieni di cibo e bevande, e così via. Basate il successo dei nani sul comportamento tenuto dai personaggi giocanti.

Conseguenze: se i nani vincono, i giganti scapperanno dalle montagne e riproveranno a costruire un'altra città in un futuro abbastanza lontano. Se invece vincono i giganti, i nani potranno riprovare l'anno successivo. I nani saranno preparati meglio, ma la città sarà più completa e disporrà di difese più efficaci.

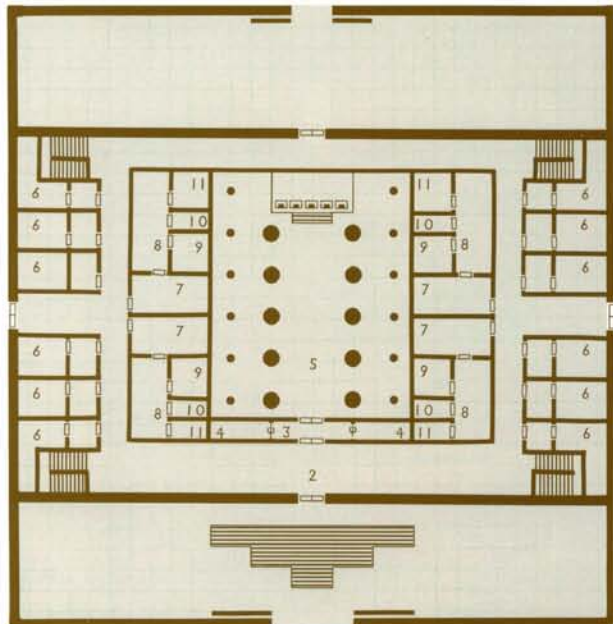


A. La Piattaforma dei trattati è una costruzione unica dei nani. La sua funzione principale è quella di capovolgere la situazione durante un assedio da parte dei nemici. I capi dei nemici sono invitati nella città per discutere i termini della resa da parte dei nani. Credendo che i nani si siano arresi, i nemici entrano nella città, attraversando il ponte fuori dal forte. Prima che possano salire sul secondo ponte, entrambi i ponti vengono ritirati e i cancelli del forte chiusi. A questo punto, i capi nemici restano sulla piattaforma per discutere i termini della loro resa, oppure cadono dal ponte che viene ritirato completamente.

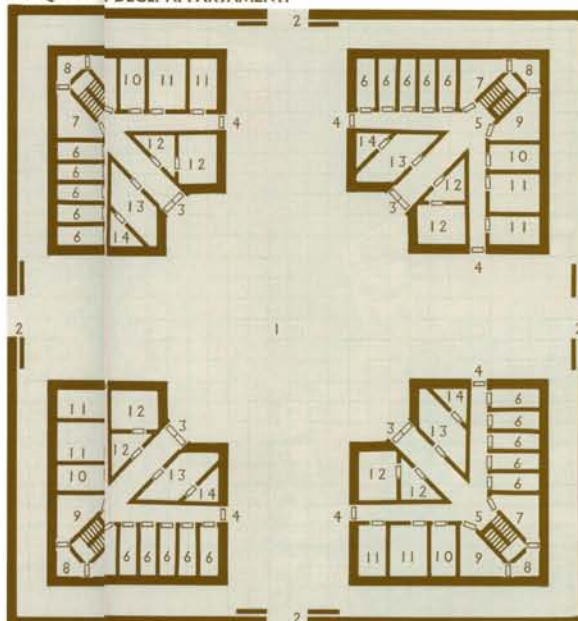
B. La Colonna di Kagyar è una statalite al centro del lago Cristallo. Quattro battenti forniscono il collegamento tra la statalite e la riva del lago. All'interno della colonna di Kagyar è stato scavato un rifugio per i nani e un tunnel usato per la fuga. Quattro scale a chiocciola, scavate dentro la colonna, conducono a un forte in prossimità della vetta di Punta Everest.



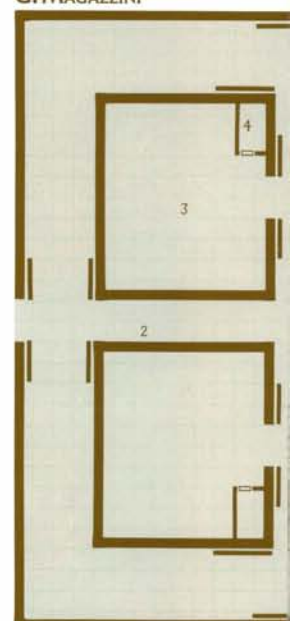
A: EDIFICIO PRINCIPALE DEL PALAZZO



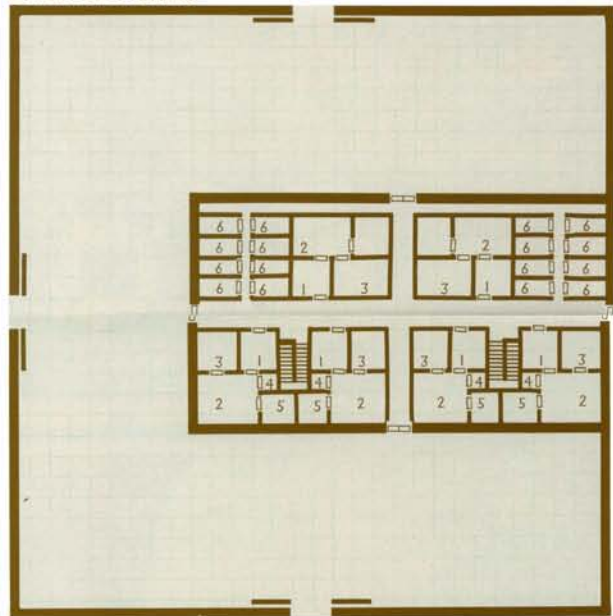
D: QUARTIERI DEGLI APPARTAMENTI



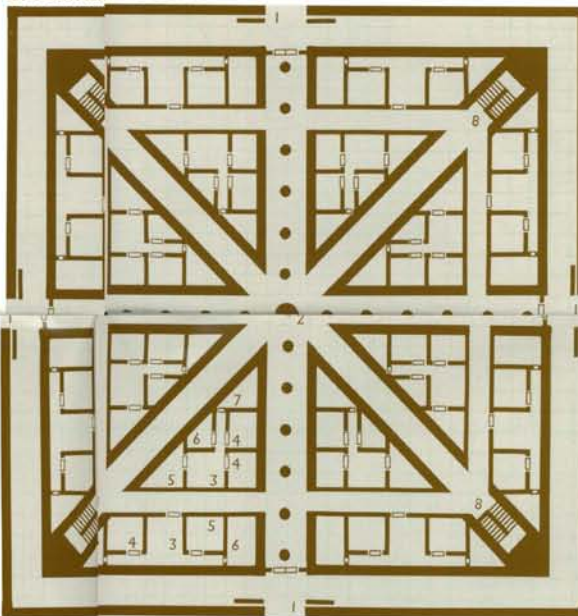
G: MAGAZZINI



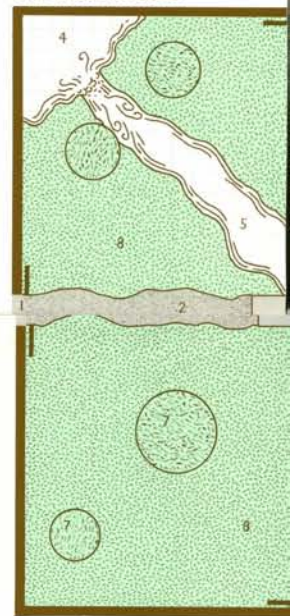
B: ALA DEL PALAZZO



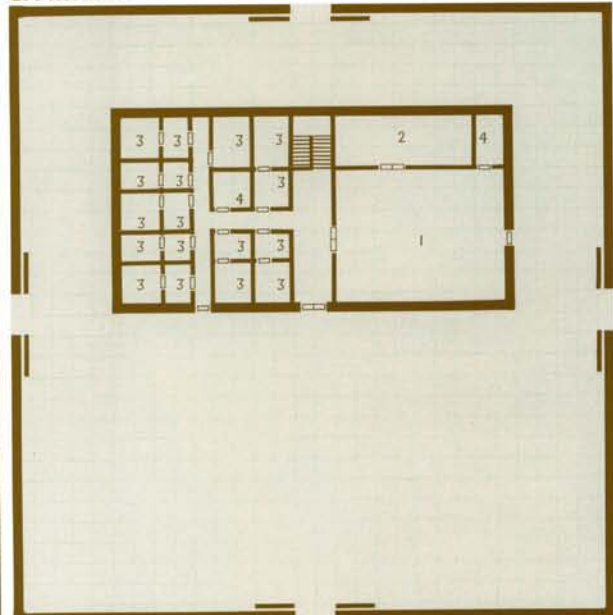
E: ABITAZIONI POPOLARI



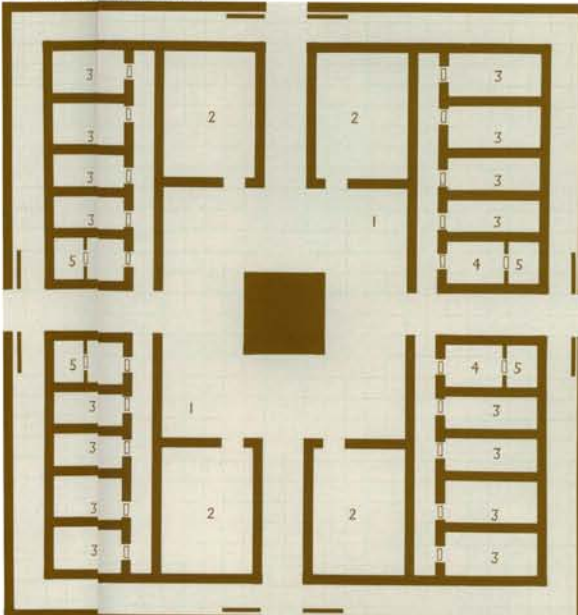
H: PARCO PICCOLO



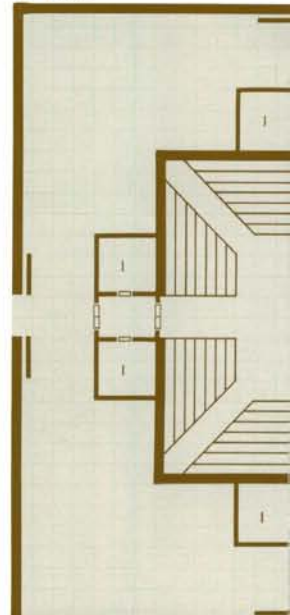
C: PROPRIETÀ



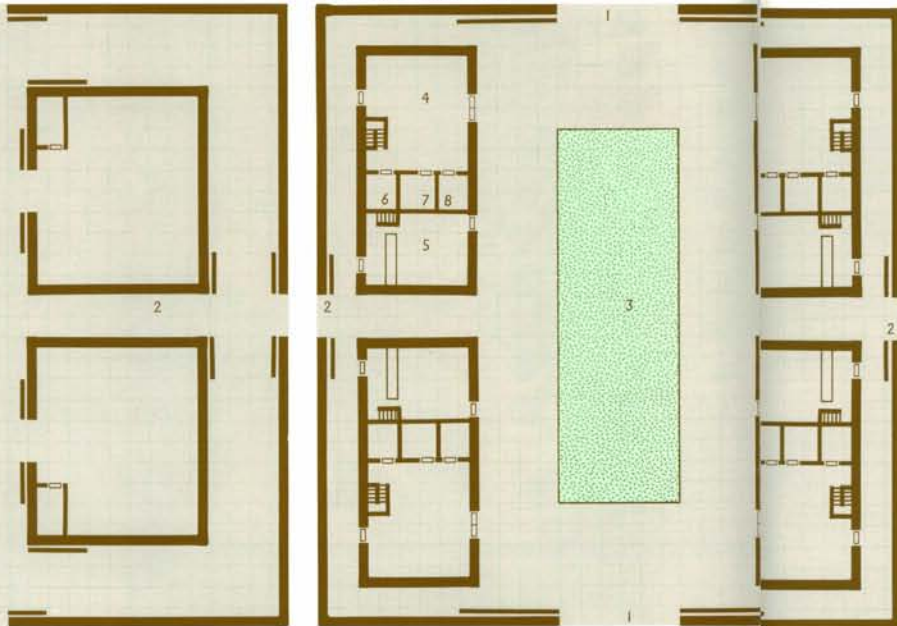
F: OFFICIN DEL FABBRO



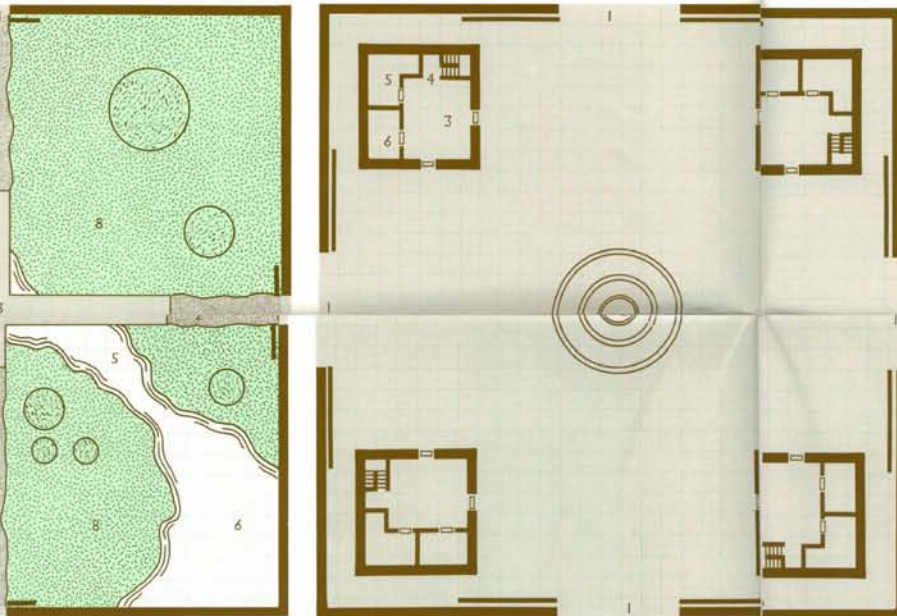
I: FORO



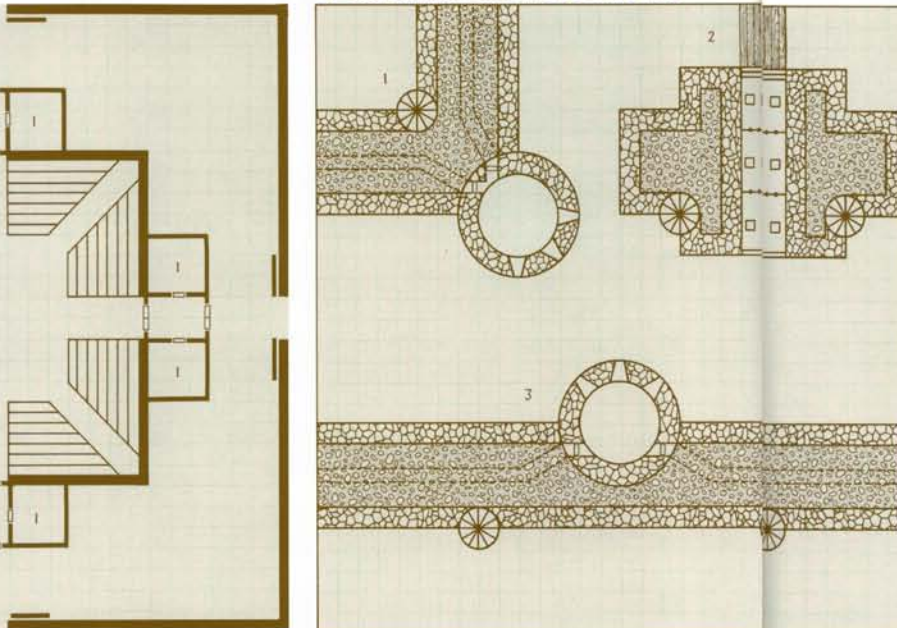
J: STRADA PRINCIPALE



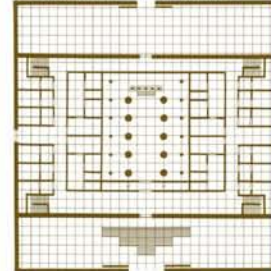
K: PLAZA



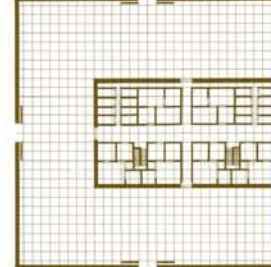
L: COMPONENTI DELLE MURA DELLA CITTÀ



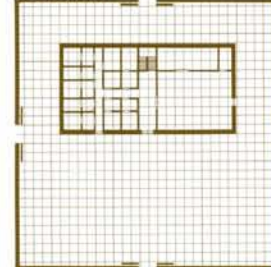
A: EDIFICIO PRINCIPALE DEL PALAZZO



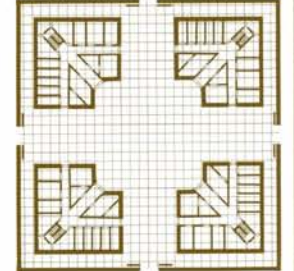
B: ALA DEL PALAZZO



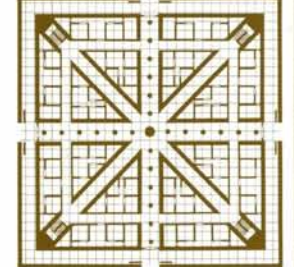
C: PROPRIETÀ



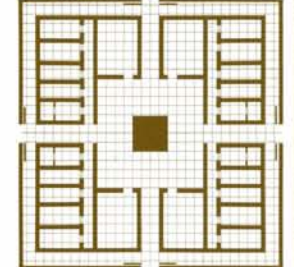
D: QUARTIERI DEGLI APPARTAMENTI



E: ABITAZIONI POPOLARI

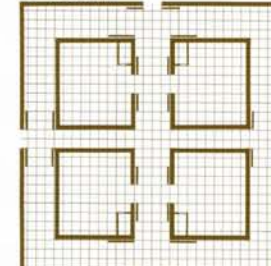


F: OFFICINA DEL FABBRO

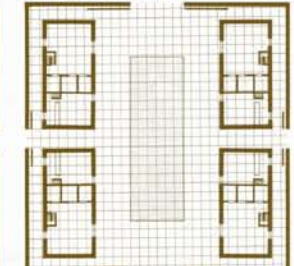


SUPPLEMENTO UFFICIALE

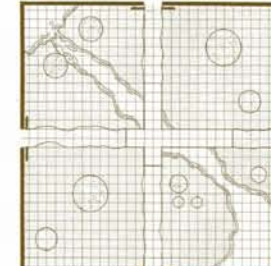
G: MAGAZZINI



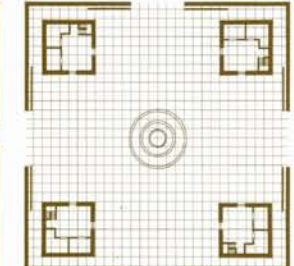
J: STRADA PRINCIPALE



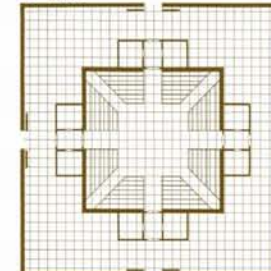
H: PARCO PICCOLO



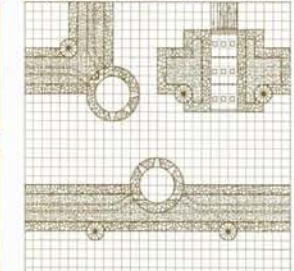
K: PLAZA

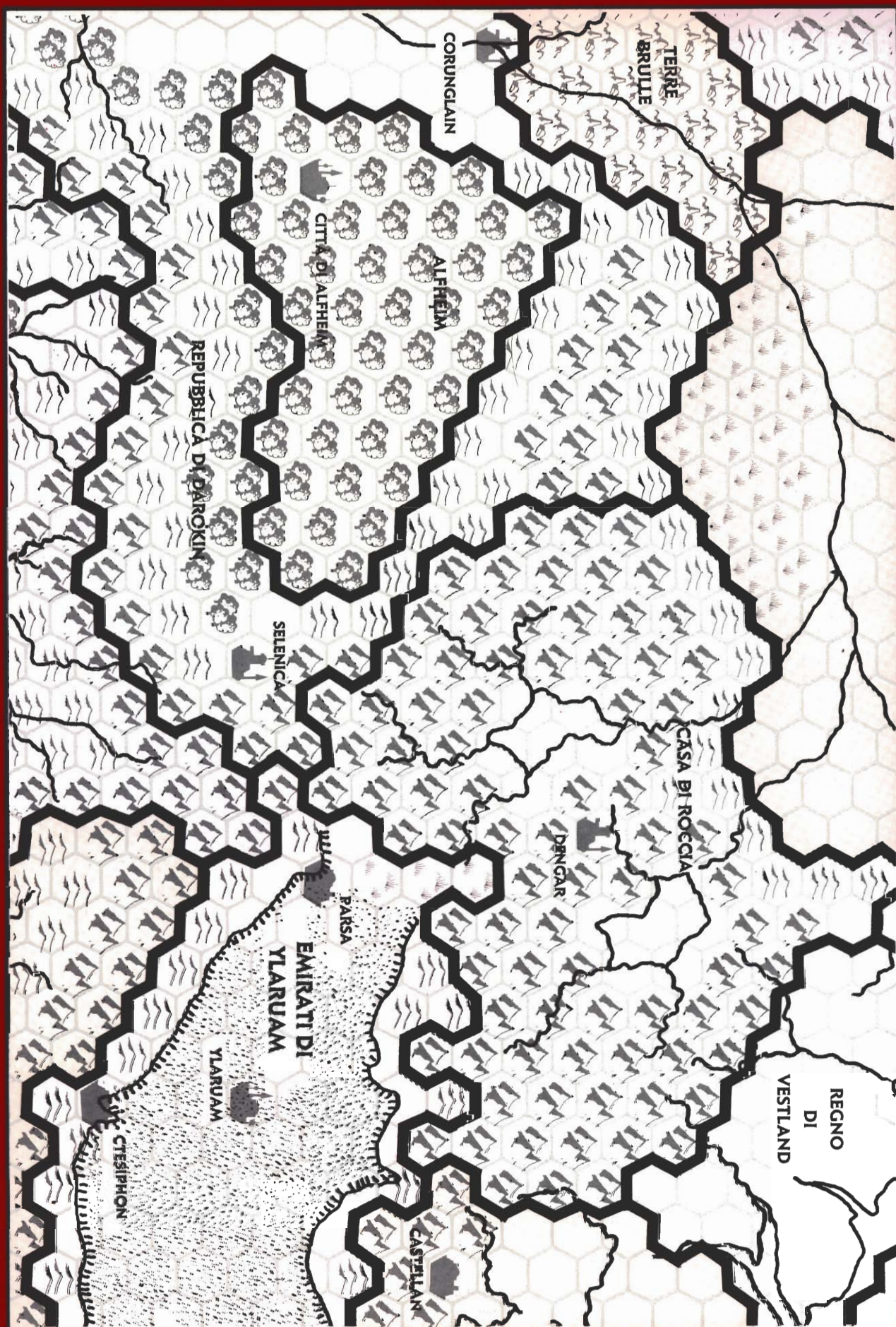


I: FORO



L: COMPONENTI DELLE MURA DELLA CITTÀ





DUNGEONS & DRAGONS®
ATLANTE
SUPPLEMENTO UFFICIALE

I Nani di Casa di Roccia

di Aaron Allston

I nani godono di una reputazione in parte buona e in parte cattiva. Da un lato hanno fama di essere leali, affidabili, instancabili lavoratori e fieri difensori della patria; dall'altro lato sono considerati un po'...seriosi.

Tutto qua. I Nani di Casa di Roccia, il presente Atlante della serie di Dungeons & Dragons, vi introdurrà in un vivace, originale ed eccitante mondo. Troverete anche informazioni sulla storia, il governo, l'economia e la geografia di Casa di Roccia, oltre che notizie sulle maggiori città e biografie di decine di importanti personaggi. Conoscerete finalmente la verità sui maghi e sui chierici che popolano il mondo dei nani così come sulle loro religioni! Come gli altri Atlanti, i Nani di Casa di Roccia include non soltanto avventure complete, ma anche informazioni da utilizzare come ambientazione per la creazione di nuove trame.

E, ovviamente, troverete le solite mappe a colori dettagliate e ben disegnate. I Nani di Casa di Roccia, il sesto atlante di questa popolare serie, fornisce una ricca gamma di ambientazioni sia per i giocatori che per il DM.



8 001083 025968