

ATL 2

DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Gli Emirati di Ylaruam

di Ken Rolston



EG
EDITRICE
GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



THYATIS

DUNGEONS & DRAGONS®

Un modulo di avventura ufficiale per D&D®

Gli Emirati di Ylaruam

di Ken Rolston

Indice

Storia degli emirati di Ylaruam	3
La storia: Versione locale	3
La storia: Come è conosciuta dal DM e dagli Immortali	3
Sinottica sulla storia per il DM	5
Le terre e l'ecologia degli Emirati	6
La gente degli Emirati	8
L'economia degli Emirati	10
La società degli Emirati	14
Al-Kalim e l'Eterna Verità	14
La via di Al-Kalim	17
Struttura sociale	19
Governi e politica	22
Legge e costumi	26
Concetti legali e morali	27
Inserito per i giocatori	29
Notizie universalmente conosciute sugli Emirati	29
Creazione di personaggi	31
Procedure	32
I dervisci	34
Suggerimenti di cortesia per gli stranieri negli Emirati	35
Glossario	36
Il villaggio di Kirkuk	38
Posizionamento di Kirkuk sulla mappa	44
Idee di scenario	51
La campagna di Ylaruam	53
Preparazione di una campagna a Ylaruam	53
Mostri, uomini e creature fantastiche	55
Ricerche di tesori negli Emirati	57
Potenziali avventure a Ylaruam	60

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

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto d'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.

© 1991 TSR Inc.



INTRODUZIONE

Atlante

Questo libro serve da riferimento principalmente per il DM che può tuttavia decidere di lasciare che i giocatori ne leggano alcune parti durante la campagna.

Il modulo *Gli Emirati di Ylaruam* si riferisce a un'intera campagna e descrive in dettaglio la storia e la cultura di Ylaruam, una cultura vicina a quella del reame medioevale del deserto di nordest. Il modulo propone una quantità di avventure e di altre informazioni

per personaggi di livello base, expert e companion, e offre al DM molti suggerimenti e strategie per la presentazione del materiale nelle sessioni di gioco.

Gli emirati di Ylaruam

Gli Emirati sono una vasta regione a nord di Karamikos e Thyatis, che confina ad est con il Mare dell'Alba, a ovest con la repubblica di Darokin e a nord con Casa di Roccia e il Protettorato di Soderfjord. Questa confederazione di sei emirati è famosa per le sue im-

nenti divisioni militari e per i suoi fieri e nobili guerrieri del deserto dei nomadi.

Come usare l'atlante

Nelle pagine centrali del modulo troverete un inserto per i giocatori che parla della cultura e della storia di Ylaruam ed espone le regole e le procedure specifiche per la campagna. Date questo inserto ai giocatori. Le informazioni scritte in corsivo nell'atlante sono invece ad uso esclusivo del DM.



La storia: Versione locale

Come riportato da Yussef al Mussa, scriba e segretario di Shellyh di Kuznetz, nelle narrazioni ai figli e alle figlie dello sceicco rivolte alla loro istruzione come indicato dal Nahmeh.

"Negli annali e nelle leggende, miei fanciulli, si narra di molte storie di grandi uomini e imprese, di antiche razze, di legislatori scomparsi, di città perdute e di misteri senza risposte; davvero molte storie dunque, ma ora vi racconterò solo questa così da non esaurire le mie conoscenze e da non lasciare che le vostre zuppe si raffreddino.

All'inizio c'erano la sabbia e il vento e poi le attraversò il nomade, l'uomo col veloce destriero, la tenda bianca e il suo gregge che non si ferma mai. La sua provenienza è sconosciuta a chiunque tranne che all'Eterno; alcuni dicono che venisse dal nord, dalle pianure senza fine che si estendono fino al confine del mondo. Altri narrano che sia partito dall'altra parte del mare navigando, esiliato da continenti lontani di imperi sconosciuti. Altri ancora sostengono che sia sempre stato lì.

Ma quando arrivò e trovò la sabbia e il vento trovò anche le terre battute dal gelo invernale, le piogge di primavera, le grotte fresche d'estate, le cascate in piena d'autunno e il suo gregge prosperò ed egli fu felice. Molti nomadi si fermarono con lui nei pascoli verdi, vicino alle oasi e ai torrenti primaverili e divennero pastori, costruirono case, coltivarono la terra e fondarono città. Per molti anni, il nomade e il pastore vissero uno contro l'altro perché il pastore reputava il nomade crudele e spietato, e il nomade vedeva il pastore come un codardo senza nerbo. Molti capi ed emiri intervennero nelle dispute e divennero nemici, nomade contro nomade combattendo per i pascoli, contadino contro contadino combattendo per l'acqua, nomade contro pastore combattendo per il cibo e per l'odio che li spingeva uno contro l'altro. Questa guerra durò per molto tempo, così a lungo che solo l'Eterno avrebbe potuto porvi fine.

E poi vennero da sud i Thyatiani e da est gli Alphatiani. Costruirono grandi città e combatterono per la terra cacciando nomadi e contadini dopo averli fatti schiavi e derubati dei frutti delle loro fatiche.

Per lunghi secoli lo straniero governò la nostra terra e, sebbene fossimo fieri e pronti a combattere, non eravamo uniti e lo straniero riuscì dunque a sopprimere le nostre ribellioni. I vostri antenati cercarono poi dei santuari nel deserto dove lo straniero non poteva giungere e coltivarono per generazioni un odio

profondo per questa genia di dominatori stranieri, insieme a un indomito desiderio di vendetta.

Poi venne Al Kalim, il Profeta autore del Nahmeh e fondatore del regno dell'Eterna Verità. Egli disse: 'Mettete da parte i rancori che vi dividono, nutritevi dell'amore per la giustizia e per l'onore e nessuno potrà resistere alle vostre spade.

E i capi e gli emiri di tutte le tribù lo ascoltarono e si vergognarono, e dimenticarono le loro diatribe. Insieme levarono un'unica voce di pianto e riunirono le loro genti, nomade, contadino e pastore, fianco a fianco. Sollevarono le loro spade come una sola e insieme si schierarono contro lo straniero; in ogni luogo che raggiunsero, nessuno seppe resistere loro. La terra era di nuovo nostra, grazie all'Eterno il cui desiderio è onnipotente.

Dopo che lo straniero fu sconfitto, gli emiri avrebbero visto le loro genti tornare a combattersi, come già era stato, ma Al Kalim parlò di nuovo e disse: 'Avete visto cosa potete fare insieme, in nome degli ideali di giustizia e onore. Questi ideali sono invero nobili, ma voglio offrirvene uno più alto ancora, il sogno del giardino nel deserto, dove dalla sabbia spunta rigoglioso il grano ed erba morbida per i pascoli, e dalle rocce sgorgerà copiosa l'acqua di fonte'.

E Al Kalim ci diede il Nahmeh che indica la via per realizzare il sogno. E i capi e gli emiri condivisero gli insegnamenti del Nahmeh e li osservarono, comprendendo che quella era la via per il benessere comune di cui godere insieme, tra tribù diverse, e tra contadini e pastori. Essi supplicarono Al Kalim di diventare il loro capo comune per illuminarli con la sua saggezza e guidarli verso la realizzazione del sogno.

Ed egli accettò dicendo: 'Ascoltare significa esaudire', ed essi lo nominarono sultano e capo dei capi. Egli costruì una splendida capitale, la grandiosa Ylaruam dalle torri scintillanti, da cui inviava ai capi e agli emiri i suoi ordini per soddisfare i loro bisogni; e loro stessi andavano a visitare Al Kalim e la sua scuola in modo da poter imparare l'immensa saggezza dell'Eterno. E i profeti e i saggi di Al Kalim consultavano i libri di filosofia, di scienze e di magia cercando il modo di trasformare il deserto in un giardino e le rocce in fonti di acque fresche. E ciò che imparavano, lo insegnavano ai capi e agli emiri, ed essi alle loro tribù, e la gente cresceva in salute e con animo sereno.

Ai tempi di Al Kalim, Ylaruam continuò a crescere fino a diventare un paese florido e unito in una confederazione di tribù. La vita

della nazione fioriva con vitalità mentre la terra si ricopriva di manti erbosi e le greggi si moltiplicavano in un clima di salute e prosperità.

Ancora oggi, coloro che ci guidano sono tenuti in considerazione dai grandi consigli e le nostre armate sono le migliori del mondo. Le piste e i sentieri del deserto di Alasiya vengono attraversate da carovane che trasportano i prodotti dei nostri raffinati artigiani e di altre terre lontane, e in molti porti stranieri pullulano i nostri mercanti con i loro vascelli carichi di mercanzie esotiche.

I successori di Al Kalim, i sultani di Ylaruam, hanno saputo essere principi saggi e generosi, e i loro discepoli brillanti e devoti come Farid, il compagno e amico di Al Kalim. Come vostra madre, la venerabile Shellyh, governa la nostra tribù con saggezza e generosità, così anche gli altri capi ed emiri fanno con le loro genti, guidati dalla Parola dell'Eterno e dai consiglieri del sultano.

Così è stato e così è, miei fanciulli; e così, per il volere dell'Eterno, sarà. Per oggi, la vostra lezione è finita.

Ora alzatevi, spolverate le vostre vesti e correte a mangiare in fretta, altrimenti Jamila mi strapperà la barba dal mento per avervi fatto tardare al vostro pranzo. Avanti!"

La storia: Come è conosciuta dal DM e dagli Immortali

La versione di Yussef della storia di Ylaruam è abbastanza accurata rispetto alle tradizioni orali tramandate dalle popolazioni del deserto di Alasiya. Gli altri gruppi culturali principali potrebbero raccontarla in modo diverso. Solo gli Alphatiani e i Thyatiani hanno delle fonti che risalgono al 150 DT (dopo l'incoronazione dell'imperatore Thyatis), e queste fonti documentano solamente i fatti delle regioni colonizzate dai rispettivi imperi, ossia la costa settentrionale e centrale di Alphatia e le coste meridionali di Thyatis, con le isole nelle vicinanze.

I Makistiani sono una popolazione nomade del fertile altopiano settentrionale, legata alle genti del moderno Khanato di Ethengar. La loro tradizione orale è limitata al loro passato ed è meno dettagliata di quella delle tribù del deserto di Alasiya.

L'impero di Nithia: Per quanto riguarda la civiltà più antica tra quelle che sono sopravvissute, ossia quella Nithiana, le fonti mancano completamente. Anche le ricerche nel campo della magia e la loro unione con gli immortali non offrono informazioni riguardo a questa cultura, poiché questa popolazione è stata

condannata dagli immortali all'oscurità per i crimini commessi dai suoi governanti e dal loro capo, l'immortale Thanatos.

Questa cultura è fiorita tra il 1500 e il 500 AT lungo le rive di un fiume simile al Nilo di nome Nithia che scorre dalle montagne di Casa di Roccia ad ovest, fino al Mare dell'Alba ad est. Tra le cause che hanno determinato il declino dell'impero intorno al 500 AT ci fu uno smottamento geologico nelle terre del nord e un corrispondente abbassamento del bacino di Alasiya che provocò una deviazione delle acque del fiume Nithia in cunicoli sotterranei del deserto Alasiyano, con il conseguente collasso dell'agricoltura, risorsa fondamentale dell'impero Nithiano.

Frange di questa cultura sopravvissero nelle pianure costiere orientali abbastanza a lungo da essere poi colonizzate dagli Alpathiani intorno al 250 AT.

I discendenti dei Nithiani dalla pelle scura si possono ancora trovare tra le popolazioni della costa nordorientale e in alcuni agglomerati isolati delle terre del nord, ma essi hanno ormai dimenticato il loro retaggio. Persino gli studiosi più preparati sanno solamente il nome e la posizione geografica di massima di questa civiltà, e che è scomparsa in tempi remoti.

Le popolazioni del deserto Alasiyano: Il gruppo razziale dominante degli Emirati discende da una razza inizialmente soggetta ai Nithiani, originaria dell'isola dell'Alba, un continente ad est di Thyatis, e di ciò sono al corrente solo gli Immortali. Furono la prima popolazione ad insediarsi nel deserto Alasiyano e perciò credono di essere sempre vissuti in quel luogo. La loro tradizione orale a livello di folklore e di storie risale solo fino all'epoca delle prime colonie Alpathiane e Thyatiane, sebbene alcune storie raccontano di tempi ancora più antichi.

I Makistani: Nel primo secolo DT, i discendenti della popolazione Makistani emigrarono dalla regione del moderno Khanato di Ethengar nella valle dell'Ust-Urt. La regione a quell'epoca era disabitata; l'isolamento della zona dalle altre tribù dell'Ethengar, nonché la fertilità e tranquillità della valle dell'Ust-Urt portarono quella popolazione a evitare l'atteggiamento belligerante e aggressivo dei loro antenati delle steppe del nord.

Colonie Alpathiane e Thyatiane: I primi coloni Alpathiani e Thyatiani arrivarono intorno al 250 DT. A quell'epoca, i nomadi e i pastori stabili Alasiyani occuparono le grandi valli del deserto e le regioni coltivate intorno alle oasi e lungo la pianura costiera. Le popolazioni Alpathiane e Thyatiane più evolute conquistarono con facilità le popolazioni no-

madi meno organizzate e approfittarono dei loro feudi tribali e dell'idea romantica di campagna militare eroica. Gli Alpathiani si concentrarono nella pianura costiera settentrionale e centrale, mentre i coloni Thyatiani si stabilirono sulla costa sudest e ai piedi delle montagne Altan Tepe.

Nei secoli successivi vi furono periodi alterni di guerra e di contatti commerciali non facili tra le tribù del deserto Alasiyane e gli imperi Alpathiano e Thyatiano. Nonostante il profondo astio nei confronti dei coloni che li avevano conquistati, gli Alasiyani beneficiarono dello scambio culturale e tecnologico.

Tuttavia, intorno al 500 DT, si sviluppò una serie di accese dispute tra Alpathia e Thyatis. Svariate tribù si allearono con i due schieramenti, mentre gli Alasiyani sopportavano il peso della guerra che inaspriva ulteriormente l'ostilità tra le tribù. I governi coloniali divennero sempre più crudeli e repressivi, il che contribuiva ad esasperare ancora di più il malcontento dei sudditi Alasiyani, mentre la sopravvivenza delle colonie veniva messa a repentaglio dallo scontro prolungato e dal rischio dell'invasione.

Suleiman Al Kalim: Alcune tribù evitarono il contatto con le colonie orientali ritirandosi nella tranquillità isolata dell'interno del deserto. Fu in una di queste tribù isolate che nacque il grande leader religioso, politico e militare dei popoli Alasiyani, Suleiman Al Kalim. Il primo periodo della sua vita inizia con la cattura da parte della sua tribù dell'irrelevante villaggio di Ylaruam nell'825 DT, prosegue con l'unificazione di molte tribù Alasiyane e clan Makistani sotto un solo vessillo fino alle sue vittoriose campagne condotte negli anni 827 e 830 contro le colonie orientali di Alpathia e Thyatis e si conclude con il suo ruolo centrale nella fondazione della Confederazione delle tribù degli Emirati di Ylaruam nell'anno 831.

Nella seconda metà della sua vita, egli compì il leggendario pellegrinaggio per interrogare gli Immortali sui destini delle genti del deserto Alasiyano raccontato nel Nahmeh. Questo libro costituisce la pietra angolare della Via per l'Eterna Verità, il percorso dell'illuminazione spirituale e uno dei più puntuali testi di critica politica ed etica.

Inoltre, è nel Nahmeh che Al Kalim offre il dono più prezioso e duraturo alla sua gente, il Sogno del Giardino nel Deserto. Questa aspirazione di trasformare il deserto Alasiyano in una terra fertile da lasciare alle generazioni future non è altro che la fondazione degli Emirati di Ylaruam, ossia l'ispirazione che

portò i capi delle tribù a mettere da parte le loro tradizionali inimicizie e a lavorare insieme per uno scopo comune.

Al Kalim trasformò Ylaruam, la capitale degli Emirati, in una città cosmopolita, in un rinomato centro di studi e ne fece il nodo principale dell'identità culturale degli Emirati. Le sue idee originali degli arcieri a cavallo e dei maghi spadaccini e la sua esaltazione del guerriero del deserto a cavallo sono tuttora elementi fondamentali della nota supremazia dell'esercito degli Emirati.

I discendenti di Al Kalim: Al Kalim fu il primo sultano. Vi sono due gruppi rivali che sostengono di essere i veri discendenti di Al Kalim. Il primo, quello dei Precettori, sostiene che la discendenza di Al Kalim deve dipendere dalla scelta del più saggio e degno di succedergli. I Precettori, un consiglio di saggi e studiosi, vivono nella capitale di Ylaruam e aiutano il sultano in carica a scegliere il successore. I sultani in carica di Ylaruam sono scelti in base alla linea di discendenza. Grazie a questi Precettori gli Emirati di Ylaruam sono rimasti fedeli agli ideali di Al Kalim nel corso dei secoli dopo la sua morte, avvenuta nel 900 DT.

Il gruppo rivale che rivendica il diritto alla successione è costituito dalla famiglia dei discendenti di Al Kalim. Questa fazione, i Kin come loro stessi si fanno chiamare proclama l'oasi di Abbashan come loro centro culturale, e osserva gli elementi più integralisti e radicali della filosofia di Al Kalim, in particolare la sua politica militare e il proselitismo aggressivo della Via Eterna tramite la diplomazia e la spada. Nei secoli successivi alla morte di Al Kalim, i Kin hanno accettato l'autorità politica della fazione di Ylaruam, ma ne hanno contestato con vigore l'autorità in materia religiosa.

L'era moderna: Nei due secoli successivi alla nascita di Al Kalim, gli Emirati crebbero fino a diventare una nazione importante dal punto di vista commerciale e una forza militare di tutto rispetto. Le genti degli Emirati produssero un'economia in continua espansione, una popolazione in progressiva espansione e un notevole grado di stabilità politica e di sicurezza. Sebbene queste popolazioni siano in qualche modo isolate dal resto del mondo, e in parte all'oscuro della situazione circostante, il tipico pastore o contadino della zona ama una standard di vita abbastanza alto rispetto a quello dei suoi omologhi delle nazioni vicine, così come gli studiosi e i maghi di Ylaruam possono a ragion veduta considerarsi alla pari dei loro colleghi di civiltà molto più antiche, come quelle di Alpathia e Thyatis.

Sinottica sulla storia per il DM

Le informazioni in corsivo sono conosciute solo agli Immortali e al DM.

Anno	Evento
3000 AT	La grande pioggia di fuoco; la civiltà Blackmoor scompare; l'inclinazione dell'asse del pianeta cambia, e il continente di Blackmoor subisce una glaciazione che allontana la superficie ghiacciata dalle regioni del mondo D&D moderno.
2000 AT	Nel mondo D&D moderno si sviluppano le civiltà dell'età del bronzo e del ferro. Primi agglomerati agricoli lungo il fiume Nithia.
1500 AT	Nascita dell'impero Nithiano.
1000 AT	Massimo splendore dell'impero Nithiano. Architettura monumentale, grandi complessi urbani nel delta, conquista degli stati confinanti e colonie lontane, cultura. Nasce l'impero Alphatiano oltre il Mare dell'Alba.
500 AT	Improvviso declino dell'impero Nithiano. Cambiano i ritmi climatici, deviazione delle acque del fiume Nithia e scomparsa del fiume, tensioni sociali; elementali aggressivi e la maledizione degli immortali provocano la distruzione rapida dell'impero. Gli antenati dei popoli Alasiyani moderni si ritirano nelle pianure deserte e originano una civiltà nomade.
0 AT	Incoronazione del primo imperatore di Thyatis. I primi insediamenti Alasiyani a carattere agricolo lungo la pianura costiera e nelle oasi interne del deserto.
100 DT	I nomadi discendenti delle tribù Makistani giungono da nordest a occupare la valle dell'Ust-Urt.
150 DT	Prime colonie Thyatiane lungo la pianura costiera a sudest della moderna Ylaruam e ai piedi di Altan Tepe. Popolazioni Alasiyane allontanate nel deserto, fatte schiave o assorbite.
250 DT	Le colonie Thyatiane prosperano. Prime colonie Alphatiane lungo la pianura costiera settentrionale e centrale. Popolazioni Alasiyane cacciate o fatte schiave.
500 DT	Supremazia alternata delle colonie Alphatiane e Thyatiane nei tre secoli successivi. Ostilità costanti tra le tribù Alasiyane. Declino delle colonie.
800 DT	Nasce Suleiman Al Kalim.
825 DT	Al Kalim conquista il villaggio di Ylaruam, che diventa il centro dell'organizzazione tribale.
826 DT	Al Kalim conquista Cinsa Men Noo, Parsa e Ctesiphon e riunisce le tribù Makistani e Alasiyane sotto lo stendardo della Verità Eterna.
827 DT	La campagna contro i colonizzatori Alphatiani si conclude vittoriosamente con un assedio a Jabor, eliminando la presenza Alphatiane dalla regione.
828-830 DT	La campagna contro i colonizzatori Thyatiani si termina con un vittorioso assedio a Tameronikas, cancellando l'influenza Thyatiana dalla regione.
831 DT	Fondazione della Confederazione delle tribù degli Emirati di Ylaruam.
7835 DT	Pellegrinaggio di Al Kalim presso gli Immortali. Al Kalim inizia la ricerca della Via della Verità.
7835 DT	Stesura del Nahmeh.
858 DT	Fondazione dell'Università Eterna e del Consiglio dei Precettori a Ylaruam.
860 DT	Ritiro di Al Kalim dalla vita pubblica.
900 DT	Morte di Al Kalim. <i>Notizia falsa per giustificare la sua scomparsa. Al Kalim continua la sua ricerca dell'immortalità.</i>
1000 DT	Periodo moderno sotto il governo dei sultani della fazione dei Precettori della discendenza di Al Kalim. La cultura e l'economia fioriscono.
1050 DT	Ylaruam cade sotto il dominio della fazione dei sultani Kin. La cultura e l'economia fioriscono, ma nasce una crisi di valori mentre riaffiorano le tradizionali rivalità tra le tribù.
1200 DT	Nascita del Maestro del Deserto dei Nomadi nella lontana Sayr Ulan. Alleanza tra le ambasciate della repubblica di Darokin e la corte dei nomadi del deserto di Ylaruam. La grande guerra. (Vedi X4, X5)

AT significa "prima dell'incoronazione" e DT "dopo l'incoronazione" (dell'imperatore di Thyatis).

LE TERRE E L'ECOLOGIA DEGLI EMIRATI

Un mercante Nicosteniano descrive i luoghi a un suo cugino appena arrivato da Thyatis alla vigilia della sua prima carovana via terra.

"Innanzitutto, i nativi non si riferiscono a questo paese con il nome Ylaruam. Usano invece "gli Emirati" quando parlano specificamente dell'intera Confederazione delle Tribù. Ylaruam è semplicemente la capitale di una singola provincia, sebbene abbia un'enorme importanza simbolica. I nativi preferiscono qualificarsi in base al loro emirato di appartenenza; queste province sono legate più da vicino alle regioni con cui si identificano i vari gruppi etnici e sociali. . .

. . . Makistan, situata nella fertile valle dell'Ust-Urt ed estesa nelle pianure Alasiyane, è popolata da tribù simili a quelle del Khanato di Ethengar. . .

. . . Nithia, una terra molto vasta che si estende ai piedi delle montagne settentrionali e una sottile striscia di pianura costiera è popolata da diverse tribù del deserto e da discendenti dei coloni Alphatiani. . .

. . . Dythestia, un altopiano abitato da tribù nomadi e, nelle fertili uadi, da popolazioni civilizzate di discendenza Thyatiana. . .

. . . Nicostenia, dove ci troviamo, era in origine una colonia Thyatiana che è stata poi notevolmente contaminata dal contatto con i nomadi Alasiyani e con le civiltà agricole. . .

. . . Abbashan, una provincia in espansione situata in un'oasi interna, si è recentemente espansa verso la costa è dominata dai nomadi Alasiyani fortemente ostili agli stranieri e non è certamente il posto adatto a té, mio caro cugino dalla lingua lunga. . .

. . . e Alasiya, la provincia più grande che include le piane del deserto a nord a sud e da est a ovest, è una terra immensa abitata da tribù primitive, con un centro raffinato come Ylaruam, una città piccola ma gradevole, acculturata ed elegante, piena di ricchi mercanti e studiosi sapienti desiderosi di comprare merce. mio caro cugino, è un posto sicuro anche per uno straniero ignorante come té."

Geologia e topografia

Gli Emirati sono una vasta regione aperta sul mare orientale. Le terre alte settentrionali la delimitano verso nord mentre Altan Tepe ne segna i confini meridionali. L'estremità settentrionale di Altan Tepe si estende verso ovest. La piana del deserto Alasiyano scende lentamente da questa estremità nord delle montagne e si estende verso est, calando fino al livello del mare nelle saline a ovest di Ylaruam, per risalire nuovamente diventando

un basso altopiano desertico fino a raggiungere il mare, dove si abbassa di diverse decine di metri negli ultimi chilometri prima di arrivare alla linea costiera.

Tutte le precipitazioni e i corsi d'acqua provengono da nord, ovest e sud, scaricandosi nelle vaste riserve sotterranee della piana Alasiyana. Solamente nella valle dell'Ust-Urt esiste una notevole quantità d'acqua in superficie, e tutti i fiumi della regione sfociano nella piana all'estremità meridionale della valle. Tuttavia, durante l'inverno e la primavera piovosi, svariati fiumi stagionali (uadi) scorrono tra le montagne per diversi mesi, irrigando i campi e i pascoli, questi uadi sono però tutti in secca durante l'estate e l'inizio dell'autunno. . .

Tutte le montagne di una certa altezza sono fuori dagli Emirati. Le terre alte e le basse colline che calano verso il deserto sono abbastanza fertili, anche se sono spesso impoverite da secoli di agricoltura intensiva. Le terre alte sia meridionali sia settentrionali sono ricche di risorse minerarie, e in particolare di ferro ad alto contenuto di carbonio, usato per forgiare le celebri armi d'acciaio degli Emirati.

Anche il bacino del deserto Alasiyano si abbassa lentamente mentre le terre alte del nord tendono a sollevarsi. Gli studiosi hanno ipotizzato che nel futuro la piana potrebbe diventare un mare interno. Le terre alte del nord vanno periodicamente soggette a violenti terremoti. A causa dei sismi e degli smottamenti delle dune, gran parte dell'architettura monumentale dell'antica civiltà Nithiana è stata ridotta in rovine e coperta per decine di metri dalla sabbia. Non è strano dunque che si sappia così poco di questa civiltà.

Clima

Il deserto: Gran parte degli Emirati, la piana del deserto Alasiyano, riceve 25 centimetri di pioggia all'anno. In alcune parti del deserto può piovere ancora meno o non piovere del tutto nel corso dell'anno. Le temperature variano tra i 10 gradi d'inverno e i 40 d'estate. Metà di questa regione è ricoperta di piante grasse e altra vegetazione adattata, e le tempeste primaverili ed estive consentono la pastorizia stagionale dei nomadi. Queste tempeste sono a volte violente, con venti forti, fulmini e piogge torrenziali.

Un altro fenomeno meteorologico impressionante sono le tempeste di sabbia; normalmente durano qualche ora e, sebbene sia necessario proteggere gli occhi e la bocca per evitare di rimanere accecati o asfissati, la gente del deserto convive con esse con una

certa disinvoltura cercando un riparo; spesso non c'è di meglio che sedersi dietro al proprio cammello riparandosi con un mantello in attesa che la tempesta si esaurisca.

Le tempeste di sabbia che durano più di qualche ora sono invece molto pericolose. Il vento raggiunge velocità vertiginose, e spesso si scatenano dei tornadi che possono durare per due o tre giorni. I viaggiatori che rimangono sorpresi nel deserto durante questi fenomeni si trovano spesso in condizioni disperate. Il vento teso e la sabbia trasportata possono portare un uomo alla pazzia e intere carovane sono rimaste disperse in situazioni del genere.

I pozzi forniscono acqua sufficiente per piccoli insediamenti e un'attività agricola modesta. Le visioni di Al Kalim hanno incoraggiato svariate iniziative tecnologiche e magiche per la produzione d'acqua per nuovi insediamenti, alcuni dei quali hanno avuto un buon successo; le popolazioni di queste regioni si sono triplicate nell'ultimo secolo.

L'altra metà della regione è un deserto di sabbia, con saline sotto il livello del mare praticamente privo di vegetazione e di acque di superficie. La vasta salina ad ovest di Ylaruam e i deserti lungo i confini meridionali delle terre alte Nithiane sono particolarmente impervie. Anche in questi luoghi, tuttavia, si può trovare l'acqua a 4 o 5 metri di profondità; la gente del deserto ha dovuto sviluppare una particolare abilità nel localizzare le possibili sorgenti d'acqua.

Le terre semiaride: Le terre alte che circondano la piana Alasiyana ricevono una quantità di pioggia maggiore e beneficiano anche dei torrenti stagionali dalle montagne circostanti. Gli uadi sono dei fiumi incostanti; durante l'inverno e la primavera portano acqua sufficiente per una modesta irrigazione mentre in estate e in autunno sono completamente secchi. Questa quantità d'acqua è appena sufficiente per un'attività agricola ridotta, ma permette la pastorizia dei nomadi. Come nel deserto, le piogge assumono spesso la forma di violente tempeste che costituiscono un rischio costante per i viaggiatori ignari. Qui, le temperature oscillano tra gli 0 gradi d'inverno e i 35 d'estate durante il giorno, ma la temperatura diminuisce di 5 o 10 gradi durante la notte.

La pianura costiera: Lungo la costa orientale si trova una striscia sottile di pianura costiera al cui larghezza varia tra 1 e 8 Km. A ovest è circondata da una scarpata di 60-150 metri di altezza. Questa regione riceve fino a 75 centimetri di pioggia all'anno, il che è sufficiente per un'agricoltura florida e i torrenti che corrono lungo la scarpata fino al

mare forniscono acque di superficie che consentono un'irrigazione efficiente. Le stagioni più piovose sono l'inverno e la primavera che sono tradizionalmente periodi poco propizi alle campagne militari dato che le comunicazioni e le forniture sono rallentate sulle strade fangose e la velocità della cavalleria diminuisce insieme alla sua efficacia; la gente di campagna inoltre lavora con profitto in questo periodo, quindi le campagne militari della regione devono attendere generalmente l'estate e l'autunno. Le temperature variano tra i 10 gradi d'inverno e i 30 d'estate con una diminuzione di cinque gradi durante la notte.

I venti costieri: I venti soffiano da sud sulla costa durante l'inverno e la primavera, e da nord in estate e autunno. Questo andamento influenza principalmente i mercanti marittimi che devono pianificare i loro viaggi in modo da avvantaggiarsi dei venti favorevoli. Ciò significa che i trasporti di terra di beni di valore o deperibili possono essere redditizi per i carovanieri che viaggiano verso nord durante l'inverno e la primavera e fanno ritorno d'estate e d'autunno.

Tipo di terreno e di clima

Segue un breve sommario dei tipi di terreni presenti negli Emirati e le regioni in cui si trovano. Potete riferirvi alla mappa pieghevole degli Emirati per vedere la posizione della varie regioni. Per informazioni più dettagliate sulla geografia degli Emirati, consultate l'elenco specifico in questo atlante.

Deserto (selvaggio): Terreno arido. Meno di 25 centimetri di pioggia all'anno. Affiorano rocce, dune di sabbia, pianori aridi con vegetazione rada, concentrata principalmente intorno alle oasi e gli uadi. Popolato da tribù nomadi che si spostano tra i vari pascoli di stagione in stagione. Insediamenti agricoli semipermanenti e sorgenti d'acqua stagionali. Densità di popolazione: 0,5 per Km² o meno (tutti gli Emirati vicino al confine del bacino, salvo quelli di Alasiya e Abbashan, presentano questo tipo di terreno).

Deserto (di confine): Arido, con sorgenti d'acqua permanenti (oasi e pozzi). Meno di 25 centimetri di pioggia all'anno. L'agricoltura intensiva con sfruttamento attento dell'acqua e l'irrigazione consentono degli insediamenti urbani di modeste dimensioni. Densità di popolazione: da 15 a 30 per Km²; più alta nelle città (Parsa in Makistan, Ylaruam in Alasiya, Abbashan nell'emirato omonimo e altri insediamenti agricoli della zona).

Pianura costiera (insediata): Semiarida, con precipitazioni stagionali sostanziose. Circa

50-75 centimetri all'anno. Sono diffuse le piante grasse, arbusti e alberi, pascoli e agricoltura intensiva. Popolazione urbana più consistente (dal 10% al 20% della popolazione in insediamenti urbani). Densità di popolazione: da 20 a 35 per Km²; più alta nelle grandi città (coste di Nithia, Abbashan e Nicostenia).

Steppe (insediata): Semiaride con acque di superficie per tutto l'anno. Circa 25-50 centimetri di pioggia all'anno. Pascoli fiorenti e agricoltura adeguata alle tribù nomadi e ai modesti insediamenti urbani. Densità di popolazione: da 2 a 5 per Km² (isole Nithiane e Dythesteniane).

Altopiano (insediato): Semiarido, con acque di superficie stagionali. Circa 25 o 50 centimetri di pioggia all'anno. Pastorizia discreta e agricoltura povera. Modesti insediamenti solo lungo le strade commerciali e nelle regioni minerarie. Densità di popolazione: da 2 a 5 per Km² (Emirati di Dythestia e Nithia principalmente lungo le piste delle carovane).

Altopiano (di confine): Semiarido, con acque stagionali di superficie. Circa 25 o 50 centimetri di pioggia all'anno. Pastorizia discreta e agricoltura povera. Tribù nomadi e insediamenti agricoli sparsi lungo i corsi d'acqua stagionali. Densità di popolazione: meno di 2 per Km² (isole di Dythestia e Nithia).

Altopiano (selvaggio): Arido, 25 centimetri o meno di pioggia annua. Deserti e terre brulle. Assenza quasi totale di vegetazione e di popolazione permanente. Densità di popolazione: meno di 0,5 per Km² (isole a sud-ovest di Alasiya e isole centrali di Nithia).

Flora e fauna

Vita vegetale: Ad eccezione di piccoli boschi di conifere a sudest di Nicostenia e dei ginepri e oliveti di Nicostenia e Dythestia, non vi sono foreste negli Emirati.

Nei deserti aridi e semiaridi e nelle terre alte il panorama è costellato di arbusti adattati a fusto corto e piante fiorite come la granata, l'acacia dai fiori gialli e la camomilla del deserto. Il terreno è verde per qualche mese dell'anno o dopo una pioggia abbondante. Anche nel profondo del deserto, le zone che restano brulle per anni fioriscono dopo le rare piogge. Solo le saline e le pietraie non consentono nessuna forma di vita.

La pianura costiera, nelle zone non coltivate, crescono in abbondanza conifere, arbusti e piante grasse selvatiche adatte alla pastorizia. Nella valle dell'Ust-Urt, le pianure sono coperte di alte piante grasse e piccoli arbusti che crescono lungo i corsi d'acqua.

Mammiferi: Oltre alle greggi domestiche di cammelli, cavalli, capre, pecore e muli, vi sono pochi mammiferi di grandi dimensioni negli Emirati. L'antilope bianca e la gazzella sono diffuse sugli altipiani selvaggi, ma nelle altre zone non possono competere con le greggi dei nomadi; la caccia a questi animali è uno sport diffuso tra i capi e gli emiri. I babbuini sono diffusi sugli altipiani Nicosteniani e nella pianura costiera dove di tanto in tanto si spingono nelle terre coltivate.

Uccelli: Nella pianura costiera vivono diverse specie di uccelli acquatici e molti uccelli canterini coloratissimi migrano stagionalmente lungo la costa.

Il numero e le specie di uccelli sono minori nell'interno e sugli altipiani, dove si possono trovare i galli cedroni e gli usignoli delle dune. Le quaglie e le colombe sono tipicamente usate per i giochi e i nomadi addestrano aquile e falchi per catturarle. Il Roc gigante viene avvistato raramente sugli altipiani del deserto; nidifica sui picchi di Altan Tepe e fortunatamente si spinge di rado nelle terre abitate.

Rettili: Grandi lucertole e molte varietà di serpenti sono diffusi sugli altipiani e vengono considerate prelibatezze dai nomadi. Le vipere mortali delle dune e i cobra neri si trovano sugli altipiani e nel deserto. Si racconta di mostruose creature nelle terre selvagge di sudovest; al museo dell'Università Eterna di Ylaruam si possono osservare le ossa gigantesche di queste creature. I draghi sono stati avvistati in diverse zone degli Emirati, ma raramente vicino ai centri abitati; si tratta di creature solitarie che volano in alta quota e si conosce poco delle loro abitudini.

Creature marine: Gli abitanti delle coste orientali mangiano diverse specie di pesci pescati nelle acque locali. Sono diffusi gli squali, i delfini e le balene; occasionalmente, i pescatori e le navi mercantili vengono attaccati da enormi serpenti di mare e altri rettili marini.

Insetti: Insetti vari e cavallette appaiono nel periodo di caldo umido. Lo scorpione e il ragno del deserto abitano il bacino del deserto e gli altipiani, e nei deserti di sudovest si cacciano esemplari giganteschi di queste creature. In questa zona sono stati occasionalmente avvistati altri insetti giganti e il terribile verme della sabbia che raramente terrorizza la zona delle saline figura spesso nelle leggende eroiche.

LA GENTE DEGLI EMIRATI

Notizie ascoltate in una sala di lettura affollata dell'Università Eterna, durante una lezione serale per studenti stranieri.

“... sebbene gli Emirati accolgano ora persone provenienti dalle più varie culture, come testimoniato dalla presenza tra di voi di nani, halfling, uomini del nord, isolani del sud ed elfi, le genti delle varie regioni possono essere ricondotte a cinque gruppi culturali principali: gli Alasiyani, i Makistani, gli Alphetiani, i Thyatiani e i Nithiani. Tra questi gruppi, il meno conosciuto è quello dei Nithiani dei quali non si sa pressoché nulla, se non ciò che si può ipotizzare basandosi su frammenti di leggende narrate oralmente...”

I Nithiani

Un tempo, un grande fiume simile al Nilo scorreva dall'altopiano di nordovest fino alla costa orientale. La sorgente principale del fiume si trovava nelle montagne di Casa di Roccia, e la sua foce era un grandioso delta nel Mare dell'Alba. Sulle rive di questo fiume fioriva lo splendido impero Nithiano, simile a quello Egiziano nel mondo parallelo più familiare ai nostri lettori.

Le terre lungo il fiume e nelle vicinanze del delta erano rese estremamente fertili dalle piogge abbondanti e dall'irrigazione; il clima e le condizioni ambientali erano perfette per un'agricoltura intensiva. In prossimità del delta nacquero grandi insediamenti urbani e le arti e le scienze raggiunsero un notevole grado di sviluppo; la potenza militare dell'impero permise di riscuotere notevoli tributi dagli stati minori e dalle colonie. Ma per quanto splendida fosse questa civiltà, conteneva il germe della sua stessa distruzione.

Per prima cosa, l'economia Nithiana dipendeva dal lavoro degli schiavi e i contadini erano per la maggior parte tenuti in una condizione di semischiaffività. Le rivolte degli schiavi che alla fine rovesciarono l'impero furono il risultato di questo ordine sociale iniquo.

In secondo luogo, un'alterazione dei ritmi climatici globali provocò una graduale diminuzione delle piogge nella regione, mentre degli smottamenti tellurici portarono a un innalzamento dell'altopiano Alasiyano settentrionale e un abbassamento del deserto Alasiyano centrale. Le sorgenti del grande fiume Nithia deviarono attraverso l'attuale altopiano Makistani, per scomparire nelle cavit  sotterranee del deserto Alasiyano. Il resto del fiume si esaurì e con esso la civiltà Nithiana.

In terzo luogo, la religione ufficiale dell'impero, il culto della Divina Fiamma, vene-

rava le entità provenienti dalla dimensione elementale del fuoco. Gli scontri tra questi esseri e quelli provenienti dalla dimensione elementale dell'acqua provocò una scarsità di questi elementi nella regione, che si sommò agli effetti dei cambiamenti climatici. Inoltre, queste creature del fuoco ingannevoli nei confronti dei loro fedeli, li abbandonarono quando iniziò la rovina dell'impero.

Infine, i capi di questa civiltà venerarono un immortale fedele alla Sfera dell'Entropia, Thanatos. Thanatos non fu infedele ai suoi seguaci; fu anzi fin troppo fedele nel tentare di salvarli dal destino decretato dall'equilibrio tra le due sfere opposte degli immortali.

Tentò di intervenire personalmente sugli eventi che stavano minando il potere dell'impero Nithiano, incoraggiando i Faraoni, che governavano l'impero, a fondare un regno di immortali a dispetto dei bisogni della popolazione di Nithia. Gli altri immortali si allearono per impedire la realizzazione di questo tentativo e decisero di cancellare la civiltà Nithiana dalla memoria degli uomini.

Un oggetto magico situato a Surra-Man-Raa, nascosto sottoterra in antiche catacombe celate da dune di sabbia, fa sì che chi passa in un raggio di 24 miglia dimentichi ciò che sa di Nithia. Dato che la maggior parte di coloro che fuggirono dall'impero in rovina, nonché la maggior parte dei visitatori contemporanei di questa regione, passarono da Surra-Man-Raa dirigendosi verso l'interno, la magia riuscì nell'intento di cancellare il passato di Nithia. Inoltre, seguaci degli immortali vengono inviati da coloro che hanno scoperto troppo sulla civiltà Nithiana e hanno il potere di cancellare le loro conoscenze.

Alcune tracce di questa civiltà rimangono in luoghi dispersi; Tel Akbar, ad esempio, era una città Nithiana, ma le vestigia della cultura originale sono sopraffatte da strati di occupazioni successive.

Anche i discendenti della civiltà Nithiana sopravvissuti sono stati per la maggior parte assorbiti nelle culture tribali Alasiyane o nelle posteriori colonie Alphetiane. Solo sugli aridi altopiani dell'emirato Nithiano si possono trovare dei rappresentanti puri di quella razza, contraddistinti dalla loro bassastatura, la pelle scura, la struttura ossea sottile e capelli e barba rosso scuri.

Questi Nithiani vengono avvistati di rado dagli stranieri e l'editto di Al Kalim che proibisce di avere rapporti con queste persone maledette scoraggia gli eventuali contatti tra loro e i nativi; anche gli studiosi non conoscono quasi nulla di questa civiltà. Le poche leggende relative alla popolazione Nithiana

raccontano di poteri ancestrali e di riti segreti di venerazione delle creature del fuoco.

Note per il DM: I Nithiani primitivi degli altopiani centrali sono disponibili ad assecondare i personaggi del male che ricercano tombe Nithiane, o che accompagnano spedizioni archeologiche, commerciali e minerarie, o che vagano per il deserto in queste zone. I Nithiani possono apparire come nomadi o in piccoli insediamenti fortificati, oppure essere associati alle antiche rovine Nithiane e le loro catacombe sotterranee.

Contro i personaggi dei primi livelli i Nithiani sono dei primitivi selvaggi con l'abilità quasi soprannaturale di muoversi senza essere visti e sono quindi particolarmente pericolosi nelle imboscate. Contro i personaggi di livello medio, questi selvaggi vengono aiutati da potenti sciamani malvagi che evocano spiriti e ombre, reliquie degli insegnamenti necromantici di Thanatos. Contro i personaggi di alto livello, gli sciamani possono diventare potenti stregoni solitari in grado di lanciare incantesimi e di evocare creature dalla dimensione elementale del fuoco.

I viaggi dimensionali, gli oggetti magici e l'autorizzazione del Dungeon Master possono permettere agli avventurieri di tornare indietro nel tempo ai giorni gloriosi dell'impero Nithiano.

I Makistani

I Makistani sono i discendenti relativamente pacifici delle tribù di Ethengar delle steppe a nord di Altan Tepe e del regno dei nani. I loro antenati di Ethengar erano un gruppo di tribù, i clan Makistani, che furono scacciate dalle steppe e spinti verso le montagne durante il regno di un khan particolarmente spietato e autoritario. Queste tribù furono poi allontanate verso le valli di sudest in modo urbano ma deciso dai nani guerrieri, e arrivarono infine alla valle dell'Ust-Urt.

Gli uomini dei clan Makistani non erano particolarmente abili nella guerra ma avevano un carattere fiero e, per essere originari dell'Ethengar, erano stranamente disponibili a collaborare tra di loro. La valle dell'Ust-Urt consentì una fiorente attività di pastorizia a questi nomadi e, grazie alle conoscenze acquisite presso gli studiosi nani, i Makistani impararono a sfruttare la fertilità della valle. Molti clan si insediarono costruendo dimore stabili nelle terre più favorevoli all'agricoltura. Gli altri clan nomadici continuarono ad espandersi verso l'altopiano desertico in cerca di pascoli e forse arrivando fino all'oasi di Parsa che all'epoca era un piccolo villaggio

Alasiyano, che diventò dopo poco una città minore lungo una famosa pista per carovane tra Ethengar e Casa di Roccia a nord, Darokin e Karamaikos a sud e a ovest e Thyatis, le sue colonie e le colonie Alphatiane a sudest.

Grazie a una combinazione di genio militare, raffinata diplomazia e pura fortuna Al Kalim riuscì ad allearsi con questi clan per conquistare Parsa nell'826. In molte leggende Makistani appare la figura di un eroe illuminato e del suo compagno e consigliere, e le imprese di Al Kalim e di Farid diedero immediatamente lustro al popolo Makistani. Inoltre, Al Kalim fece leva con sapienza sul valore degli antichi popoli dell'Ethengar per stimolare i Makistani a riguadagnare la fama di guerrieri dei loro padri. I cavalieri e gli arcieri Makistani giocarono un ruolo importante nel successo di Al Kalim contro gli Alphatiani e i Thyatiani e rimasero un elemento centrale nell'apparato militare degli Emirati. I Makistani congedati dal servizio militare si offrono anche come mercenari, guardie e scorte per le spedizioni e si possono incontrare in qualsiasi regione degli Emirati.

I Makistani contemporanei si identificano con Al Kalim, la Via Eterna e gli Emirati più che con i loro antenati dell'Ethengar.

L'emiro del Makistan è ancora conosciuto localmente come il "khan" e le tribù nomadi si accampano ai confini del deserto con le loro greggi, ma i Makistani sono una popolazione sempre più stabile e civilizzata che si affida all'agricoltura, all'artigianato e al commercio per sostenere gli insediamenti urbani in crescita. Gli studiosi e i maghi Makistani si possono incontrare frequentemente nelle città degli Emirati e vengono rispettati più per le loro conoscenze esotiche che per le loro origini guerriere.

Il tipo fisico Makistani è simile a quello dei popoli delle steppe dell'Asia centrale, con struttura ossea massiccia, statura modesta, occhi a mandorla: i Makistani si acconciano ancora alla maniera tradizionale con i lunghi capelli scuri legati alle barbe con strisce di cuoio. I Makistani sono persone amichevoli e allegre, disposti all'ospitalità e a fornire avvertimenti e notizie. Il loro naturale buon umore ne fa dei gradevoli compagni di viaggio, ma la loro mancanza di moderazione può offendere i più formali Alasiyani.

Note per il DM: I Makistani hanno un temperamento simile a quello degli halfling. Sebbene siano fieri combattenti e cavalieri e arcieri esperti, raramente si dimostrano aggressivi; una tribù nomade di Makistani in vena di scherzi potrebbe attaccare e circondare un gruppo di personaggi, ma senza l'inten-

zione di danneggiarli, e finirebbero per invitarli nelle loro tende per scherzare e raccontare storie.

Viaggiare lungo le piste nel territorio del Makistan è sicuro e piacevole. I Makistani sono amichevoli con i nani e dispongono sempre di molte false informazioni che dividono volentieri con i viaggiatori. Amano parlare delle atrocità e della ferocia dei loro antichi khan dell'Ethengar, generalmente, le loro storie sono assolutamente vere. Quasi tutti i Makistani seguono la Vera Fede, ma sono tolleranti nei confronti di punti di vista diversi dal loro. Generalmente, i Makistani sono persone piacevoli e a volte si rivelano fonti di informazioni attendibili per i personaggi. I Makistani sono anche degli eccellenti PNG di supporto nelle avventure e offrono al DM opportunità interessanti per idee bizzarre. Quando vengono attaccati, sono guerrieri valorosi e i loro maghi usano incantesimi sconosciuti ai PG.

I Thyatiani

Le genti di discendenza Thyatiana che vivono ora negli Emirati generalmente sono state del tutto assorbite dalla cultura del deserto Alasiyano. Tutti i Thyatiani in disaccordo con le idee delle tribù Alasiyane fuggirono durante la cacciata operata da Al Kalim del governo imperiale. Quasi tutti i Thyatiani di Ylaruam sono seguaci di Al Kalim.

I Thyatiani sono di piccola statura, hanno la pelle chiara, capelli ricci e scuri e sono facilmente distinguibili dagli Alasiyani più alti dalla pelle scura. I discendenti dei Thyatiani possono aspettarsi un atteggiamento ostile solo da parte delle tribù più intolleranti e fanatiche di Abbashan; nelle città sono considerati come dei nativi.

Molti discendenti dei Thyatiani lavorano nell'amministrazione del governo e del commercio, in virtù della loro esperienza di organizzazioni burocratiche. Il loro lavoro non provoca il risentimento degli Alasiyani poiché viene generalmente svolto con competenza ed equità esemplari.

Note per il DM: I Thyatiani possono essere interpretati esattamente come gli Alasiyani o eventualmente possono mostrare una particolare disponibilità nei confronti degli stranieri in virtù della loro condizione originale di stranieri. Qualche Thyatiano può essere una spia di Thyatis e dei mercanti di quella città, oppure un agente indipendente al servizio di un'altra nazione, ma non esagerate con questo tipo di ruolo. I Thyatiani sono tristemente famosi per i loro trucchi diplomatici, ma non

hanno mantenuto una rete efficiente di contatti negli Emirati.

Gli Alphatiani

I discendenti degli Alphatiani presenti negli Emirati vivono nelle città costiere di Nithia e Abbashan e sono completamente integrati con la cultura del deserto Alasiyano. Tutti gli Alphatiani in disaccordo con le idee delle tribù Alasiyane fuggirono quando le colonie furono liberate da Al Kalim nel nono secolo. Quasi tutti gli Alphatiani di Ylaruam sono ora seguaci di Al Kalim.

Un'eccezione importante è costituita dalla rete di spie Alphatiane nelle città costiere e da Barimoor, esule Alphatiano impegnato nella ricerca della via della perfezione, nelle vicinanze del grande altopiano Alasiyano.

I discendenti degli Alphatiani non corrispondono ad alcun tipo fisico definito, e non sono pertanto riconoscibili a prima vista. Molti Alphatiani degli Emirati sono simili agli Alasiyani, ai Thyatiani, ai Nithiani e ad altri stranieri di vari paesi.

Gli Alasiyani

La cultura Alasiyana è quella dominante negli Emirati ed è descritta dettagliatamente nel paragrafo *La società degli Emirati*. Gli Alasiyani solitamente sono alti e di struttura esile, hanno la pelle scura e lineamenti regolari. I capelli scuri sono generalmente lunghi fino alle spalle, pettinati all'indietro e avvolti nel tradizionale bendaggio bianco, il *keffiah*. La barba è ben rasata. La scelta degli indumenti dipende dalla condizione sociale ed economica. I nomadi, i contadini e la popolazione urbana povera, portano semplici pantaloni di cotone o di lana e una tunica lunga fino ai sandali. I ricchi portano indumenti di tessuti pregiati (seta, cotone, lino e lana), colorati e ricamati, con splendide tuniche strette in vita da ampie fasce e sandali o eleganti stivali di cuoio.

L'ECONOMIA DEGLI EMIRATI

Una trascrizione parziale tratta dagli appunti di un giovane sceicco presi durante una lettura introduttiva di amministrazione politica all'Università Eterna.

... La maggior parte della popolazione conduce una vita semplice e modesta, il che costituisce un miglioramento considerevole rispetto alle condizioni di due secoli addietro, quando le variazioni climatiche o gli scontri militari (che si verificano frequentemente) provocavano la distruzione dei raccolti portando le classi povere alla rovina e alla fame.

Ora, grazie ai nostri governanti illuminati fedeli agli insegnamenti di Al Kalim, l'acqua è abbondante e pulita ed è disponibile gratis o comunque a buon mercato. Inoltre, grazie all'attuale stabilità politica, le faide tribali sono meno frequenti e raramente sfociano in conflitti armati veri e propri.

Sebbene gli abitanti delle terre selvagge e desertiche più remote siano ancora in balia del clima, in questo periodo di pace e prosperità la maggior parte dei nomadi, contadini e lavoratori può beneficiare di un'alimentazione adeguata, dei beni di primaria necessità e anche di piccoli lussi (armi raffinate, cavalli di razza, oggetti decorativi e copie manoscritte del Nahmeh).

Circa il 70% delle ricchezze degli Emirati deriva dalle tasse agricole e questi beni provengono per la maggior parte da agricoltori e nomadi modesti i cui prodotti vengono raccolti dai capi, dagli sceicchi o da esattori, per poi essere venduti al mercato o immagazzinati ad uso governativo.

Il rimanente 30% delle ricchezze consiste delle tasse versate dalle classi medio alte, ossia i mercanti, i commercianti e gli artigiani. La nobiltà adempie ai suoi obblighi nei confronti del governo in molti modi, versando tributi, contribuendo al mantenimento della sicurezza nel regno, impegnandosi in opere pubbliche come la costruzione di monumenti, collegi, progetti di irrigazione e campi di addestramento militare. Anche gli stranieri infedeli pagano una tassa che costituisce una risorsa fondamentale per la capitale Ylaruam, in cui la presenza di studiosi, mercanti e viaggiatori stranieri è massiccia.

La legalità, la giustizia e l'amministrazione avveduta e competente garantiscono il diritto alla proprietà negli Emirati, ma non sarei del tutto sincero con voi se non ammettessi che a volte gli abusi di potere portano a confische illegittime di proprietà o a contribuzioni fiscali forzate da parte dei capi di stato. In particolare, quando la vittima è uno straniero, queste ingiustizie a quanto pare sono fin troppo frequenti.

La valuta

Negli Emirati, il *dinaro* è l'equivalente di una moneta d'oro. Un dinaro equivale a 10 *dirham*, che hanno lo stesso valore di una moneta d'argento. Un *dirham* equivale a 10 *fals*, ossia una moneta di rame. Le monete di platino e di electrum non vengono coniate dagli Emirati dato che questi metalli vengono prodotti in quantità estremamente limitata in queste regioni. Nelle regioni cosmopolite come la costa Nicosteniana, lungo le piste delle carovane, e nelle grandi città, i mercanti e i gestori di locali accettano normalmente anche valuta straniera, o comunque possono indicarvi un punto di cambio dove vi trufferanno entro i limiti del buon gusto.

Risorse degli Emirati 2257000000

Segue un breve sommario economico relativo ai sei Emirati. Le cifre della popolazione tengono conto solamente dei residenti stabili delle città; la popolazione in transito (nomadi, pellegrini, studiosi, carovanieri, mercanti e altri viaggiatori) oscilla tra il 10% della popolazione permanente nelle città principali fino al 200% della popolazione nei piccoli centri durante i pellegrinaggi o gli accampamenti estivi delle tribù nomadi.

Emirato di Alasiya

Superficie: 71.800 Km²

Popolazione: 78.000

Città

Ylaruam (città): 13.000

Ylaruam (sobborgi): 7.000

Insedimenti tribali

- Kuznetz: 1.050

- Deraan: 1.100

- Sulba: 1.000

Tel al Kebir: 1.900

Hedjazi: 1.200

Quasi un quarto della popolazione di Alasiya è concentrato nella città di Ylaruam, nei sobborghi e nei villaggi agricoli delle vicinanze. Il resto della popolazione è distribuito in un gran numero di piccoli villaggi, insediamenti tribali e comunità erranti di tribù nomadi Alasiyane.

Gli Alasiyani del deserto sono per lo più nomadi. Le loro greggi sono composte di cavalli, cammelli, capre e pecore. I nomadi commerciano questi animali e i loro prodotti (tessuti e carne) con la gente di città in cambio di generi di lusso e beni primari, come grano, vestiti, tappeti, caffè e altre prelibatezze culi-

narie. I cavalli più pregiati vengono acquistati da scaltri commercianti che a loro volta li vendono nelle città ricavandone favolosi profitti. Anche il sale, il vetro, il catrame, la nafta e il petrolio vengono trattati da nativi avventurosi in regioni remote e venduti da piccoli imprenditori.

Vari tipi di grano, in particolare il frumento e il doppio alfa, e i datteri sono i prodotti principali degli Alasiyani insediati nelle terre di confine e in prossimità dei pozzi d'acqua. Producono anche diverse varietà di vegetali e frutta tra cui noci, cocomeri, olio d'oliva, pepe, mele, pesche, limoni, arance, cedri, meloni, bacche e uva passa. Carne, formaggio e altri derivati del latte sono altri prodotti diffusi ed esiste una produzione di lana e cotone per le industrie tessili locali. Alcuni prodotti, come l'olio d'oliva e le noci, vengono esportati in altre regioni, ma la maggior parte di questi prodotti viene consumata localmente.

Nei sobborghi di Ylaruam si producono beni agricoli simili a quelli delle terre di confine. Inoltre, in Ylaruam vi sono molti artigiani raffinati e piccole manifatture in cui si produce sapone, candele; lampade a olio, profumo, incenso, artifatti in ottone, bigiotteria, oggetti di cuoio, vetri decorativi e tessuti, solo per citare i prodotti più comuni. I nani gioiellieri e fabbri, e i tessitori di tappeti locali producono beni di esportazione rinomati in tutto il mondo; anche gli specialisti nella costruzione di armi trovano a Ylaruam possibilità di lavoro interessanti e remunerative. Le armi costruite in acciaio a Ylaruam, forgiate dai nani maestri armaioli con il metallo di qualità superiore degli altopiani di Nithia e Dithestenia sono anch'esse conosciute in tutto il mondo. Infine, anche il turismo e la gestione dei posti di ristoro sono attività lucrose a Ylaruam, data la frequente presenza di studiosi, mercanti, pellegrini e carovanieri che portano beni di ogni genere in città.

Emirato di Abbashan

Superficie: 11.750 Km²

Popolazione: 30.000

Città principali

Abbashan: 4.300

Jaboor: 2.000

Fabia: 2.500

La maggior parte della popolazione di Abbashan è concentrata nell'oasi di Abbashan lungo la pianura costiera. Il deserto ospita esclusivamente i nomadi Alasiyani e le loro greggi. I luoghi selvaggi del deserto, le terre

di confine e l'oasi di Abbashan producono risorse animali e vegetali simili a quelle dell'emirato Alasiyano. Si produce grano, frutta e alcuni vegetali. L'intero prodotto agricolo viene consumato in loco.

Data l'ostilità da parte dei popoli Abbashani verso gli stranieri, pochi mercanti tentano di operare in questa zona e i loro affari avvengono solo con le tribù Alasiyane degli emirati vicini; gli scambi riguardano principalmente la frutta prodotta nella zona, olive, datteri, noci, cammelli e cavalli pregiati, nonché armi e armature per la crescente potenza militare degli Abbashani.

Tuttavia, sette anni or sono (993 DT), grazie a dei trattati con i capi, gli sceicchi e i signori della zona, i porti di Jaboor e Fabia sono stati annessi all'emirato di Abbashan. L'annessione di questa regione pone l'emirato di Abbashan di fronte ad alcune questioni politiche spinose.

Jaboor e Fabia sono porti commerciali al pari di Cubis e Tameronikas, anche se più modesti dato che non vi sono strade o piste importanti che mettono in comunicazione la parte centrale della costa con Ylaruam, Ctesiphon o altre delle principali piste commerciali. Pertanto, la maggior parte del commercio che transita da Jaboor e Fabia viene limitato alle popolazioni della pianura costiera circostante, il che corrisponde perfettamente alla politica di ostilità verso gli stranieri mantenuta dall'emiro e dai suoi consiglieri.

Tuttavia, se Abbashan vuole competere economicamente con Alasiya e la sua capitale Ylaruam, come ha proclamato l'emiro di Abbashan, la provincia deve incoraggiare i mercanti stranieri ad utilizzare i porti di Jaboor e Fabia e a smistare le mercanzie nelle carovane dirette ad altre città passando da Abbashan, aprendo quindi nuove piste. Il governo ha deciso di affidare il compito di aprire nuove piste per le carovane che conducono dalla costa ad Abbashan per arrivare fino ad Ylaruam, Ctesiphon o Cinsa-Men-Noo, compito che pare adattarsi perfettamente a personaggi avventurosi... Il conflitto tra il radicato atteggiamento di ostilità verso gli stranieri e la nuova politica di apertura di contatti commerciali può provocare seri problemi a chi si incarica di aprire le nuove piste e ai primi mercanti che si avventurano in questi percorsi.

Inoltre, i cittadini di Abbashan e dintorni tendono ad essere più ascetici, disinteressati ai beni materiali e dediti allo studio rispetto alla gente di Ylaruam. Gli Abbashani sono orgogliosi di preservare i valori tradizionali dei nomadi del deserto e credono fermamente

nella nobiltà e nella fierezza di chi ha imparato ad affrontare le insidie del deserto. Questa cultura naturalmente porta Abbashan ad essere un mercato povero per molti generi di lusso il cui valore giustifica una spedizione attraverso il deserto.

La stessa Abbashan è una città poco invitante dal punto di vista commerciale; i suoi artigiani producono per soddisfare le esigenze dei mercati locali e nella società mancano i consumatori ricchi che commissionano i lavori degli artigiani di alto livello. Abbashan, tuttavia, è considerata il posto giusto per acquistare a buon prezzo armi, armature e forniture militari. Gran parte della produzione viene assorbita dall'emirato, ma è facile trovare delle armi usate o anche nuove di media qualità a prezzi davvero convenienti.

Emirato di Nithia

Superficie: 19.600 Km²

Popolazione: 17.600

Città principali

Surra-Man-Raa: 2.000

Cinsa-Men-Noo: 1.100

La popolazione di Nithia è concentrata lungo la pianura costiera. Fatta eccezione per gli insediamenti lungo la pista per le carovane nella regione di Cinsa-Men-Noo, il resto di Nithia è inospitale e pressoché disabitato.

Anche la pianura costiera che è relativamente popolosa non regge il confronto con le altre regioni degli Emirati. Sebbene la pianura riceva una buona quantità di pioggia, secoli di coltivazioni e una politica agricola miope dell'amministrazione coloniale Alaphatiana hanno impoverito la terra rendendola quasi sterile. La Via dell'Eterna Verità non è stata seguita in questa zona dato che sono pochi i veri seguaci della parola di Al Kalim; l'emiro e l'amministrazione accreditati dal sultano di Ylaruam ricevono scarsa collaborazione dai capi delle tribù locali che mantengono antiche superstizioni e culti oscuri. La forza contadina è esausta e tenta disperatamente di produrre quantità di cibo sufficienti per la sopravvivenza, mentre i capi richiedono una parte eccessiva del già povero raccolto come tassa per pagare i propri lussi e assoldare mercenari per scoraggiare le rivolte contadine e mantenere le distanze con gli altri capi tribali.

Pertanto, è ridicolo parlare delle risorse di Nithia, a meno che non ci si trovi al mercato a guardare i poveri contadini e i piccoli capi affiancati da loschi briganti. In questa zona vive ancora la tratta illecita degli schiavi, a dispetto degli sforzi dell'emiro per eliminare

questo triste fenomeno, e chiunque sia abbastanza incosciente da decidere di farlo può facilmente assoldare bande di tagliagole.

Nelle pianure costiere si riesce a malapena a ricavare verdura e pesce sufficienti ai bisogni della popolazione. I capi facoltosi e la gente di città possono riuscire a procurarsi capre o pecore e i loro prodotti quando trovano dei nomadi con le loro greggi e riescono a portarli al mercato locale.

Esiste anche un traffico illegale di beni archeologici provenienti dalle zone antiche di Nithia. L'emirato proibisce severamente l'accesso a queste zone, ma è abbastanza difficile mantenere delle misure di sicurezza efficaci in aree così poco popolate. Le spedizioni scientifiche di studiosi qualificati possono ottenere l'autorizzazione ad accedere a queste aree; gli avventurieri e gli esperti di lavori sotterranei (per la maggior parte nani) possono facilmente trovare un posto in queste spedizioni.

Cinsa-Men-Noo e gli insediamenti circostanti non sono poveri come le zone Nithiane delle pianure costiere. La maggior parte della popolazione è seguace di Al Kalim, l'amministrazione locale ha ricevuto piena collaborazione dalle tribù e dai loro capi, le strade commerciali e le risorse minerarie della regione costituiscono una fonte di benessere costante, e i nomadi locali, fieri di commerciare i loro prodotti in cambio di moneta sonante o generi di lusso, forniscono abbastanza carne e formaggi da sostenere le carovane e anche la povera agricoltura della zona.

Marmo, oro, argento, ferro, nichel e rame vengono estratti in abbondanza in questa regione e nelle terre che si estendono verso est. I giacimenti sono ricchi e solo da poco vengono sfruttati adeguatamente. Le caratteristiche pericolose delle terre verso est costituiscono il freno principale allo sviluppo delle risorse minerarie di quella zona e il Consiglio delle Province assolda frequentemente degli avventurieri per proteggere le spedizioni esplorative e sorvegliare le operazioni di scavo.

Anche gli emiri di Nithia sono orgogliosi di proteggere le zone delle regioni selvagge nei dintorni di Cinsa-Men-Noo; un capo o un signore che accetti di garantire la sicurezza di un dominio in queste regioni riceve in cambio l'autorizzazione a sfruttarne le risorse minerarie. Questo impresa viene considerata discretamente rischiosa, ma estremamente lucrosa e non è difficile trovare dei finanziatori.

Emirato di Makistan

Superficie: 16.970 Km²

Popolazione: 31.500

Città principali

Parsa (capitale): 2.000

Warqa: 1.500

Uruk: 1.500

Anram: 1.500

L'ottanta per cento della popolazione del Makistan vive nella valle Ust-Urt in insediamenti agricoli sulle rive dei fiumi minori e nella città di Parsa, Warqa, Uruk e Anram. Questi insediamenti urbani sono in realtà solo dei grossi paesi; diversamente dagli altri centri urbani degli Emirati, queste città non hanno mura fortificate e l'architettura monumentale è molto ridotta. Le abitazioni di due o più piani sono rarissime; sono diffuse le capanne di fango generalmente affiancate da tende di supporto, abitate anche da mercanti relativamente facoltosi e da capi tribali. Gli edifici più grandi e solidi sono spesso le stalle di legno dove ogni comunità tribale si ripara e si prende cura del bestiame più pregiato.

Grano, miglio e riso sono i prodotti principali della valle dell'Ust-Urt. Il terreno fertile produce raccolti abbondanti, permettendo ai contadini della zona di venderne buona parte ai nomadi o di trasformarlo in pane per i carovanieri. Le greggi dei nomadi costituite da cavalli, pecore e capre, forniscono carne, prodotti derivati e lana in quantità sufficiente a soddisfare la richiesta locale, con un surplus che viene venduto alle carovane di passaggio.

Alcuni prodotti artigianali del Makistan sono richiesti in altre regioni degli Emirati, in particolare coperte raffinate, tappeti e tende tessuti con la lana delle loro greggi, i potenti archi laminati e le armature lamellari preferite dai guerrieri Makistani, ma questi prodotti vengono per la maggior parte assorbiti localmente. La gente Makistani sembra non essere particolarmente ambiziosa per quanto riguarda il commercio. Anche i mercanti trattano in modo casuale e non competitivo; la contrattazione è una fase faticosa e noiosa per un Makistani, al contrario del tipico mercante Alasiyano che contratta anche solo per il divertimento di farlo. Se tentate di concludere un affare vantaggioso e complesso con un Makistani, è probabile che vi guardi con una punta di disprezzo e se ne vada a cercare qualcuno con cui è più piacevole avere a che fare.

Emirato di Nicostenia

Superficie: 9.790 Km²

Popolazione: 65.000

Città principali

Tameronikas (capitale): 4.000

Cubis: 1.000

La popolazione Nicosteniana è distribuita equamente nei porti principali e nelle città più grandi della pianura costiera, e sugli altopiani vi sono insediamenti stabili e pastori seminomadi.

Gli agricoltori producono grano, verdure, cotone e allevano cavalli e pecore per il consumo locale. Caffè, tè, spezie, pesce, zucchero, uva e vino vengono prodotti per il commercio con le altre regioni degli Emirati. Caffè, tè, spezie e zucchero sono considerati beni di lusso indispensabili dagli Alasiyani benestanti e il vino è abbastanza apprezzato dalla classe media. Questi prodotti sono relativamente leggeri e facili da trasportare ed è quindi conveniente commerciarli benché siano pesantemente tassati. Gli altopiani di Nicostenia sono l'unica fonte sostanziale di legname da costruzione e carbone degli Emirati, e anche nella zona questi prodotti sono abbastanza costosi e vengono utilizzati principalmente per le piccole costruzioni.

I porti di Nicostenia sono comunità commerciali cosmopolite con vive tradizioni mercantili. Seta, velluto, raso, lino, broccato, porcellane, legni pregiati, lampade, papiro e altro ancora vengono importati e trasportati in ogni parte degli Emirati dalle carovane. Vari prodotti degli Emirati (tappeti, armi, gioielli, profumi, cavalli e metalli preziosi) vengono esportati dagli Emirati nel resto del mondo.

I mercati e i negozi di Tameronikas e Cubis offrono beni utili benché non di qualità eccezionale e servizi di ogni tipo per le richieste locali.

Emirato di Dithestenia

Superficie: 10.440 Km²

Popolazione: 7.600

Città principali

Ctesiphon (capitale): 1.000

Ctesiphon deve la sua popolazione relativamente consistente alla sua posizione di crocevia tra diverse piste commerciali importanti e a un clima abbastanza piovoso che garantisce una produzione di orzo, miglio, verdura e frutta sufficiente ai bisogni locali.

Il resto di Dithestenia è un luogo selvaggio di dirupi rocciosi e terre brulle. Vi sono alcuni

insediamenti lungo la pista est-ovest, e poche comunità minerarie si trovano nei pendii più bassi della zona di Altan Tepe. Ogni insediamento produce grano e verdura nella misura necessaria alla sua sussistenza; le comunità minerarie estraggono nichel, oro, argento, rame e ferro ricco di carbonio particolarmente ricercato dai fabbri di Ylaruam per la forgia di armi pregiate.

Il resto della popolazione consiste di nomadi del deserto che si spostano sugli altopiani dopo le brevi e violente tempeste invernali per sfruttare i pascoli, e passano l'estate vicino a Ctesiphon e gli altri insediamenti in prossimità delle piste per le carovane. Il bestiame dei nomadi, composto da cavalli, cammelli, capre e pecore consente una produzione sufficiente solo ai bisogni della tribù, con una piccola eccedenza da scambiare con caffè, tè, zucchero e altri beni di lusso.

Oltre al clima ostile e alla scarsa fertilità del terreno, questo emirato è stato di recente tormentato da incursioni di tribù di mostri e bande di giganti che hanno la loro base sull'Altan Tepe; come infelice risultato di alcune spedizioni punitive Thyatiane nella zona meridionale delle montagne. Per proteggere la popolazione e le preziose risorse minerarie estratte nella regione, l'emiro è stato costretto ad assoldare dei mercenari esperti in questo tipo di combattimento. Le milizie normali degli Emirati sono efficaci negli spazi aperti contro altri eserciti umani organizzati; nelle terre selvagge, contro imboscate e strategie barbare sono pressoché inutili.



LA SOCIETÀ DEGLI EMIRATI

Al Kalim e l'Eterna Verità

La fede nell'Eterna Verità predicata da Al Kalim è un elemento centrale nella società degli Emirati. La Confederazione delle tribù degli Emirati di Ylaruam è stata fondata tramite l'autorità di Al Kalim. La confederazione rimane unita grazie ai sogni condivisi dalla gente degli Emirati, il sogno della giustizia e dell'onore, del giardino nel deserto e della fiducia tra gli uomini e gli Immortali, i sogni esemplificati dalla vita eroica di Al Kalim e dai suoi insegnamenti riportati nel Nahmeh, il libro sacro dei fedeli della Verità.

La vita di Al Kalim

Tutti i giovani degli emirati conoscono la storia della nascita di Al Kalim, della sua infanzia e della giovinezza vissuta da nomade del deserto. Impavido e saggio oltre i suoi anni, era l'incarnazione perfetta degli ideali del nomade del deserto. Si narra della sua capacità di percepire la presenza d'acqua sotto la sabbia fin da bambino, della sua cortesia e equità nei confronti dei compagni, della disciplina, della sua natura fiera di cavaliere da adolescente, del suo viaggio solitario e miracoloso nelle zone più selvagge del deserto attraverso le tempeste di sabbia e della sua capacità di esercitare l'autorità con animo equo da giovane capo. Si parla di lui nella prima parte della sua vita come di un maestro, sempre pronto a raccontare una storia, capace di trovare le parole giuste in ogni occasione.

La sua giovinezza incarnò gli ideali del nomade del deserto e quindi degli ideali della gente Alasiyana, poiché indipendentemente dal suo grado di civiltà e cultura, un Alasiyano misura sempre se stesso in base ai criteri della dura gente del deserto, con l'immagine eroica della durezza e dell'indipendenza.

I primi successi militari di Al Kalim furono ottenuti grazie alla forza della sua personalità; egli riunì delle tribù prima in conflitto tra loro, formando un gruppo numericamente senza precedenti e estremamente disciplinato, e le altre tribù furono sopraffatte dalla semplice consistenza numerica. Quando conquistò Ylaruam nell'825, la sua armata di 10.000 uomini era la più imponente che si fosse mai vista nel deserto Alasiyano.

L'attacco a Parsa dell'anno successivo, che rischiò di trasformarsi in un disastro, fu una lezione importante per Al Kalim. Una tempesta fuori stagione ridusse il campo di battaglia in un acquitrino e neutralizzò gli arcieri Makistani; la sorte escluse dalla contesa lo schieramento a cavallo dei Makistani e la

battaglia degenerò in una mischia caotica. I guerrieri del deserto prevalsero, ma le perdite furono ingenti e Al Kalim si rese conto che aveva ancora molto da imparare come condottiero. Fortunatamente, grazie al suo carisma riuscì ad allearsi con i Makistani che ebbero un ruolo essenziale nelle campagne contro i colonizzatori negli anni successivi.

Al Kalim studiò i filosofi militari classici e sviluppò le tattiche degli schieramenti mobili che ancora oggi, a due secoli di distanza, fanno delle milizie degli Emirati una potenza di fama internazionale. Egli studiò anche le innovazioni Alphatiane nell'uso dei maghi a cavallo come combattenti. Al Kalim ebbe successo, forse perché comprese che la chiave dell'efficacia di questo tipo di unità era l'addestramento militare e il morale alto nonché una scuola che si occupasse dei testi magici.

Il riscontro in termini di entusiasmo che ottenne presso i Makistani incoraggiò Al Kalim ad aggiungere un elemento mistico spirituale alle sue campagne. Nell'anno 826, egli rivelò per la prima volta le visioni del Sogno di Giustizia e Onore, una fede in un mondo in cui l'uomo può fidarsi del senso dell'onore e della giustizia del suo simile e degli Immortali fintanto che vive la sua vita pubblica e privata secondo questi stessi principi. Il sogno fu accolto dai vari capi clan e sceicchi e consentì loro di abbandonare le faide tra tribù in nome di un ideale romantico.

Le campagne di Al Kalim contro i signori delle colonie furono nette e decisive. I colonizzatori contavano sull'aiuto dei popoli locali per la cavalleria, ma ne furono privati da una raffinata opera di diplomazia condotta da Al Kalim. Le forze Alphatiane erano di qualità modesta e dipendevano in gran parte dall'impatto emozionale delle unità magiche di supporto. Gli arcieri e i guerrieri a cavallo di Al Kalim sopraffecero in poco tempo le unità magiche abbattendo il loro morale con un'autentica pioggia di frecce per poi manovrare intorno allo schieramento nel panico e caricare i maghi con impeto devastante. Gli Alphatiani demoralizzati si arresero e le città aprirono i cancelli per accogliere trionfalmente il loro liberatore Al Kalim.

I Thyatiani rappresentarono un problema più spinoso. Le loro forze militari, pur non essendo di prima qualità, erano ben addestrate e disciplinate e, dopo diversi scontri persi sul campo di battaglia, si ritirarono ordinatamente nelle città fortificate dove la cavalleria e gli arcieri potevano fare ben poco.

Fortunatamente, Al Kalim aveva previsto la mossa e arruolò dei consiglieri nani che lo istruirono nell'arte dell'assedio. Avvalendosi

dell'uso del veleno e di altri trucchi, Al Kalim riuscì a costringere alla resa le città di Cubis e Tameronikas in meno di un anno.

Avendo il controllo di tutto il territorio dei moderni Emirati con le sue truppe, Al Kalim proclamò la prima convocazione delle tribù a Ylaruam nell'anno 831. Al Kalim aveva già capito anni prima che la sua coalizione di tribù si sarebbe dispersa in nuovi conflitti intertribali una volta sconfitto il nemico comune. Nella convocazione delle tribù, egli propose il Sogno del Giardino nel Deserto, ossia un nuovo principio che poteva ispirare cooperazione e fraternità tra i popoli delle varie regioni. Questo sogno non intendeva sostituire il Sogno di Onore e Giustizia formulato in precedenza, ma doveva completarlo, per creare una situazione di prosperità a vantaggio delle generazioni successive.

Nonostante le resistenze degli elementi più conservatori tra i convocati, la proposta di Al Kalim di concentrare tutte le risorse magiche, scientifiche e tecnologiche sul problema di portare acqua nel deserto, fu accolta. Al Kalim fece in modo che i convocati gli chiedessero di diventare il loro sultano, il capo dei api. Egli accettò la richiesta e si occupò di congelare la struttura dei moderni Emirati. Al termine della riunione Al Kalim, con l'aiuto di molti capi, saggi e studiosi, scrisse il documento che costituiva la Confederazione delle tribù degli Emirati di Ylaruam e ottenne la fiducia e l'adesione della maggioranza dei capi e degli sceicchi presenti.

Questo atto conclude la parte pubblica della vita di Al Kalim. Da lì in poi i Precettori, ossia il consiglio di saggi formato da Al Kalim, deputato a consigliare il sultano, iniziò a gestire gli affari della giovane nazione.

Al Kalim iniziò il pellegrinaggio per il Regno Sommerso alla ricerca dell'Immortale della Sfera del Tempo, il vecchio saggio del mare. Dopo molte incredibili avventure, Al Kalim raggiunse la vetta della montagna sommersa e si trovò a cospetto del vecchio saggio del mare, che decise di assecondare Al Kalim nella sua ricerca dell'immortalità.

Una volta tornato a Ylaruam, dopo aver affrontato molte avventure sulla via del ritorno, Al Kalim si concesse un periodo di contemplazione e studio, indagando sugli strumenti che consentono i viaggi nel tempo. È in questo periodo che viene composto il Nahmeh. Quanto di quest'opera è stato scritto da Al Kalim e quanto dal suo compagno Farid resta una questione aperta e discussa per due secoli da generazioni di studiosi.

Indipendentemente dalla paternità dell'opera, si tratta chiaramente del libro che più ha

influenzato la vita e la storia degli Emirati.

La leggenda ufficiale dice che Al Kalim passò il resto della sua vita in solitudine e contemplazione, e morì serenamente vicino alla famiglia e agli amici nel 900 DT. In realtà, sette anni dopo il suo ritorno dal Regno Sommero, Al Kalim lasciò di nascosto Ylaruam, accompagnato solo dal fedele amico Farid, alla ricerca di uno strumento che controlla il flusso del tempo; Al Kalim trovò questo strumento ed ora è impegnato in una serie di viaggi nel futuro per aiutare i suoi discendenti a tenere uniti gli Emirati di Ylaruam.

La leggenda di Al Kalim

Sebbene alcuni dettagli delle storie di Al Kalim possano non essere del tutto veri, ogni storia dice qualcosa riguardo ai valori e ai sogni dei popoli degli Emirati che le raccontano e sono pertanto indicazioni esatte delle attitudini di queste persone, anche se non sono un resoconto attendibile dell'accaduto. Inoltre, la maggior parte delle leggende ha un fondo di verità, indipendentemente da quanto possono suonare bizzarre.

Per esempio, la sua capacità di percepire la presenza dell'acqua è il risultato di uno speciale incantesimo permanente effettuato su Al Kalim da uno stregone Makistani in cambio di un favore. Ciò accadde quando Al Kalim aveva 18 anni; le esagerazioni degli aneddoti riportati dagli amici adolescenti estesero questo potere addirittura alla prima infanzia. Questa leggenda è un'espressione simbolica delle origini di nomade del deserto di Al Kalim e della sua successiva dedizione al sogno di portare acqua in abbondanza a tutte le genti degli Emirati.

Gli Alasiyani hanno recepito con sensibilità il significato delle leggende su Al Kalim. Dicono: "Si racconta che Al Kalim fece questo e quello..." e non: "Al Kalim fece questo e quello". Si rendono conto che l'arte di tramandare le storie implica degli abbellimenti e sanno distinguere con una certa chiarezza tra le storie tramandate e i resoconti dei fatti veri e propri. Ciò nondimeno, gli Alasiyani trovano grande soddisfazione nelle verità spirituali del mito e della leggenda e considerano le storie favolose del pellegrinaggio di Al Kalim vere quanto un rapporto di guerra sulla posizione del nemico, sebbene gli standard della verità possano cambiare leggermente in funzione degli scopi di chi racconta la storia e anche di chi l'ascolta.

I fatti che seguono sono le basi di molte leggende riguardo ad Al Kalim.

Al Kalim nacque con abilità superiori per

forza, intelligenza, saggezza, costituzione, destrezza e carisma. Divenne un guerriero e un cavaliere eccellente fin da ragazzo (raggiungendo il quarto livello). Durante i suoi anni solitari nel deserto, venne addestrato da un eremita mistico nelle arti della magia e del rito clericale, ricevendo gli incantesimi adeguati a un druido del deserto (questi incantesimi formano il nucleo dell'elenco degli incantesimi del PNG chierico speciale). Nel corso di questi anni, egli iniziò ad avere le visioni profetiche. Egli tenne conto di queste visioni fino alla seconda parte della sua vita quando vi fece riferimento sia nelle sue orazioni sia nel Nahmeh.

Quando Al Kalim ritornò alla sua tribù e divenne capo succedendo al padre, fu visitato dagli Immortali e adottò uno stile di vita tipico di un chierico, svolgendo gli atti di venerazione in privato secondo le usanze introdotte dai viaggiatori Thyatiani. Come capo, e poi capo dei capi, Al Kalim usò il suo carisma nella diplomazia ma l'uso per quanto raro dell'*anello del controllo umano*, trovato in una delle sue avventure ha avuto un certo peso nella sua incredibile abilità di ottenere cooperazione anche dai suoi nemici più indomiti durante gli anni critici della campagna che portarono alla formazione degli Emirati.

Si dice che Al Kalim sia stato frequentemente compagno delle creature delle varie sfere elementali. Nelle sue avventure giovanili, egli viaggiò in altre sfere, spesso con l'aiuto clandestino di un immortale e, negli anni successivi alla fondazione degli Emirati visitò spesso le sfere elementali sfidando le potenze che vi trovava per ottenere il loro aiuto nelle sue ricerche. Queste creature conoscono Al Kalim molto bene e molte di esse sono ancora legate a lui da giuramenti. Altre creature di questo tipo si possono trovare in bottiglie contrassegnate dal sigillo dell'anello di Al Kalim.

La ricerca di Al Kalim volta a trovare l'appoggio degli Immortali è descritta dettagliatamente, anche se con qualche aggiunta fantasiosa, nel Nahmeh. Gli eventi più eclatanti sono spesso riportati alla lettera, mentre quelli più banali descritti dal Farid, scriba e fedele compagno di Al Kalim, sono stati rielaborati in modo da acquistare maggiore efficacia narrativa e valore didattico. Le imprese compiute da Farid vengono in qualche modo esagerate, riflettendo l'idea di Farid di ciò che egli avrebbe fatto, se le circostanze fossero state differenti. Gli avventurieri si imbattono spesso in frammenti di imprese lasciati incompiuti da Al Kalim durante il suo pellegrinaggio, e i fedeli ambiziosi (PG e

PNG di alto livello) possono mettersi alla prova ripercorrendo tratti del meraviglioso viaggio di Al Kalim.

C'è poi la leggenda di Shah-i-Zindah, il "Re Vivente", un uomo che continua a vivere e che un giorno ritornerà dalla sua gente nel momento del massimo bisogno. Questa leggenda parla di un Immortale padre di una nazione che ha promesso di garantire il benessere anche oltre ai limiti della vita di un uomo normale. Usando il suo strumento per i viaggi nel tempo, Al Kalim ritornerà in ere future della storia degli Emirati per assicurare il perpetuarsi della sua dinastia e della nazione stessa. Il fatto che celi la sua presenza o che preannunci il suo ritorno dipende dalle circostanze (e dalle necessità del DM).

La dinastia di Al Kalim

Due fazioni rivendicano la discendenza da Al Kalim e si tratta dei Precettori e dei Kin (vedi *Storia degli emirati di Ylaruam*).

I Precettori promuovono valori moderni e cosmopoliti; gli stranieri e gli infedeli sono tollerati, gli studiosi accolgono idee provenienti dal mondo esterno e la cultura urbana e mercantile non è considerata inferiore a quella Alasiyana di stampo nomadico e guerriero.

I Kin sono più conservatori; prediligono i valori tradizionali dei nomadi. Gli stranieri, e in particolare quelli infedeli, vengono trattati con ostilità. Coloro che non sono stati messi alla prova dalla durezza della vita nel deserto, come i contadini e gli abitanti delle città, sono considerati alla stregua di smidollati.

Al Kalim aveva previsto e favorito il formarsi di due fazioni tra i suoi seguaci, pensando che due linee di discendenza con valori differenti avrebbero avuto maggiori probabilità di sopravvivere rispetto a una sola linea dinastica omogenea, e che i valori cosmopoliti dei Precettori sarebbero stati più adeguati a periodi di crescita culturale, mentre i valori dei Kin conservatori sarebbero stati appropriati di fronte a una minaccia agli Emirati da parte di forze militari esterne.

Per esempio, negli Emirati futuri dell'anno 1200 DT, nel momento della venuta del Signore del Deserto, la fazione dei Kin è al potere e il sultano Ali Ben Faisal "crede che coloro che vivono nell'arido deserto siano più fieri e nobili di quelli che vivono tra gli agi e le comodità delle terre civilizzate". In questo periodo, gli Emirati sono ostili agli stranieri e la politica dello stato bada principalmente agli interessi interni.

Note per il DM: Se il DM vuole che Ylaruam sia aperta e disponibile nei confronti degli

avventurieri stranieri, la fazione dei Precettori deve avere il controllo dello stato. Questa situazione è adeguata nel caso che i personaggi protagonisti della campagna provengano da altri paesi.

Se il DM preferisce che Ylaruam sia ostile agli stranieri, sarà la fazione dei Kin al potere. Questa ambientazione si è più adatta se i personaggi sono nativi, o se sono stranieri ma impegnati in una missione di spionaggio. Sebbene entrambe le fazioni rappresentino regimi strettamente legalitari, l'intolleranza arrogante della fazione dei Kin favorisce una situazione più ostica per i viaggi e le avventure. Inoltre, un regime di orientamento così ascetico, antiintellettuale e anticulturale si presta meno a una campagna fantasy di stampo avventuroso e brillante.

Spunti per un'avventura: I personaggi vengono contattati da Al Kalim o da uno dei suoi agenti che come lui viaggiano nel tempo e viene loro richiesto di aiutare una fazione a conquistare il potere.

Per esempio, la fazione Kin è rimasta neutrale durante la guerra con il Signore del Deserto. Il Signore del Deserto è stato sconfitto e il mondo attraversa nuovamente un periodo di pace e prosperità. La politica conservatrice della fazione Kin è meno adatta a un periodo di questo tipo e quindi Al Kalim appare in una visione a un PG chierico chiedendogli di aiutare il Consiglio dei Precettori a ritornare al governo di Ylaruam.

L'Eterna Verità e i precetti della fede

L'Eterna Verità di Al Kalim, così come è scritta nel Nahmeh e accettata dai fedeli, dice che un uomo deve avere fiducia nei Guardiani Immortali, comportarsi con onore nei confronti dei suoi consimili e cercare la saggezza che si ottiene con la ragione e la contemplazione. Il Nahmeh indica agli uomini la giusta via per mostrare rispetto e onore ai Guardiani Immortali e agli altri uomini e si rivolge a coloro che cercano di comprendere il mondo tramite la disciplina e lo studio.

Venerazione dei Guardiani Immortali: Il Nahmeh spiega due rituali che devono essere effettuati in osservanza della fede degli uomini per i Guardiani Immortali.

Primo, tutti i fedeli della Verità devono dedicarsi alla preghiera e alla meditazione all'alba e al tramonto. Violare queste osservanze sacre è considerato un atto grave a Ylaruam: in un campo di nomadi del deserto può diventare anche un'offesa capitale.

Secondo, tutti i fedeli della Verità devono

osservare un digiuno di 24 ore ad ogni plenilunio. Al termine del digiuno, i fedeli devono festeggiare con un banchetto, dedicando una parte del loro cibo ai Guardiani Immortali come gesto simbolico o anche dividendo il cibo con un indigente.

Venerazione del compagno di fede: Il Nahmeh spiega tre rituali che devono essere effettuati in osservanza della fede degli uomini nei propri consimili.

Primo, ogni volta che un fedele della Verità incontra un altro compagno di fede, si deve osservare il rituale dell'acqua, che consiste nell'offrirsi reciprocamente un sorso della propria riserva d'acqua. Questo rituale può essere effettuato in modo molto semplice, ma può anche assumere forme di cerimonia molto elaborata in cui si divide il caffè o il tè in tazze ornate in modo particolare recitando versi scritti o improvvisandoli.

Il secondo è il rituale della Sincerità. Mentire a un altro fedele è un grave peccato. Questo rituale può essere svolto in modo informale tramite il giuramento: "In nome di Al Kalim e dell'Eterna Verità, io giuro", o anche formalmente di fronte a un chierico, un paladino o un altro uomo d'onore. Chi non mantiene fede alle sue parole dopo questo giuramento viene maledetto dai Guardiani Immortali e ripudiato dai suoi compagni.

Il terzo rituale è rivolto all'attenzione per la sicurezza dei propri compagni e può assumere diverse forme. A volte può essere semplicemente l'obbligo di dare offerte ai poveri e agli indigenti. Può significare rispondere all'appello di un capo a combattere contro degli infedeli (i fedeli non dovrebbero attaccare altri confedeli. Questo inconveniente viene spesso risolto proclamando l'infedeltà del nemico, o portando il nemico a compiere la prima mossa così da poter giustificare l'ostilità come forma di difesa. Si tratta di una consuetudine più che affermata nella religione e nell'amministrazione della legge).

Venerazione della saggezza e dello studio: Il Nahmeh spiega due rituali che devono essere effettuati in osservanza della fede degli uomini nella ragione e nello studio.

Il primo è il rituale del Giudizio. Quando un fedele viene chiamato a giudicare una questione, indipendentemente dall'argomento, egli deve osservare tre regole: contemplare e osservare; soppesare le prove; basare il proprio giudizio sulla conoscenza e non sulla tradizione o superstizione. Esprimere un giudizio richiede pazienza, metodicità e solennità tra i fedeli della Verità. Un capo che formula giudizi saggi gode del rispetto generale, mentre chi giudica con impulsività e arroganza

è considerato infantile e irresponsabile.

Il secondo rituale consiste nella lettura, recitazione e studio del Nahmeh. Il più fiero guerriero del deserto, come anche il più indigente mendicante di città, deve essere in grado di recitare brani del Nahmeh, e molti contadini e famiglie nomadi possiedono una copia del testo sacro e la considerano come un prezioso tesoro.

Pellegrinaggio: Sebbene non sia indicato come indispensabile, il pellegrinaggio è una pratica raccomandata a coloro che godono di buona salute e hanno mezzi sufficienti. Il significato di questo atto è quello di ripercorrere simbolicamente il pellegrinaggio originale di Al Kalim al Regno Sommerso per richiedere l'appoggio di un immortale per se stesso e per la sua gente. Solo i più potenti possono pensare di ripercorrere delle parti del vero cammino di Al Kalim; ben più frequente è la pratica di visitare Ylaruam (o un altro dei grandi centri didattici) e ascoltare le letture degli studiosi colti nei santuari dedicati all'Eterna Verità. Oltre ad essere una sorta di obbligo religioso, il pellegrinaggio è normalmente una forma di piacevole vacanza, e un grosso affare per i gestori di alloggi e per le guide che convogliano i pellegrini ai punti di scambio commerciale.

Il sogno di Giustizia e Onore: Questo precetto della fede proibisce severamente ai fedeli di armarsi uno contro l'altro, e condanna le pratiche tradizionali della faida e della razzia popolari tra i nomadi del deserto. Molti nomadi del deserto interpretano questi passaggi del Nahmeh come volti a scoraggiare la disgregazione tra le tribù a vantaggio di eventuali aggressori stranieri o infedeli, mentre giudicano la razzia e la faida come pratiche che assicurano la sicurezza dei propri compagni (dove per compagni si intende i parenti di sangue, i membri della stessa tribù o gli alleati vincolati da giuramento e trattati).

Il sogno del Giardino nel Deserto: Questo precetto della fede esorta i capi, gli studiosi e gli uomini di fede a studiare un modo per portare una quantità d'acqua sufficiente a tutti i popoli degli Emirati, esorta i mercanti e i facoltosi a promuovere con offerte questo progetto, ed esorta i contadini a cooperare con i capi gestendo le riserve d'acqua nel modo più efficiente possibile. Il successo di molti progetti di ricerca d'acqua è da attribuirsi all'universale accettazione di questo precetto come fine comune a tutti i fedeli di qualsiasi strato sociale.

Note per il DM: Seguono degli esempi di come ambientare la campagna di Ylaruam in accordo con i crismi dell'Eterna Verità:

- I chierici che trascurano dei precetti della fede non ricevono risposta alle loro preghiere.
- Altri personaggi fedeli della Verità che non seguono i precetti vanno soggetti a pesanti penalità sulle verifiche per la reazione.
- I PNG locali devono osservare la lettera ma non lo spirito dei precetti fornendo un indizio della loro indole malvagia.
- I PG che osservano i precetti ricevono bonus in PX per gioco coerente con l'allineamento.
- Coloro che accettano missioni sacre ricevono generosi premi in PX.

La via di Al Kalim

I fedeli seguaci dell'Eterna Verità e di Al Kalim si dividono in tre gruppi differenti, corrispondenti alle vie della venerazione tra cui si può scegliere. Queste tre vie sono chiamate la Via del Seguace, la Via del guerriero e la Via dello Studioso.

La Via del Seguace

Si tratta dei membri più variegati della fede, dal più umile contadino fino al più ricco degli emiri. I seguaci riconoscono l'Eterna Verità e osservano i Precetti della Fede, ma al di là di questo sono liberi di scegliere qualsiasi occupazione. Per diventare un seguace dell'Eterna Verità, si deve osservare il rituale della Sincerità come rivelato da Al Kalim nel Nahmeh e rispettare scrupolosamente i Precetti della Fede nel venerare i Guardiani Immortali, aiutare il proprio compagno e dedicarsi alla saggezza e allo studio.

Molti nativi diventano seguaci tramite questo giuramento mentre sono ancora adolescenti. Gli stranieri che diventano seguaci grazie a questo giuramento o i nativi che accolgono la fede nell'Eterna Verità nella vita adulta vengono raramente considerati fin da subito come sinceri. Dato che il rituale della Sincerità prevede che un giuramento non sincero venga punito con una maledizione, il giudizio viene posposto per vedere se un personaggio è stato maledetto. Dato che la natura di una maledizione è spesso ambigua e difficile da riconoscere, i veri fedeli sono convinti che sia consigliabile sospendere il giudizio lasciando trascorrere un periodo di tempo di osservazione.

La Via del Guerriero: Gli ordini militari

Questi fedeli sono membri degli ordini militari dell'Eterna Verità. I guerrieri entrano in servizio fin da ragazzi e possono appartenere

a qualsiasi strato sociale, sebbene spesso provengano da famiglie nobili e facoltose. I giovani con origini contadine possono essere anch'essi accettati negli ordini militari, ma raramente sono in grado di provvedere al proprio equipaggiamento (come richiesto dalla tradizione). Inoltre, i bambini delle classi media e alta iniziano spesso il loro addestramento militare non appena sono in grado di cavalcare e tendere un arco, il che li avvantaggia nei confronti dei più poveri.

Tornei di ammissione: Gli ordini militari indicano periodicamente dei tornei di ammissione in cui gli aspiranti hanno la possibilità di qualificarsi per uno o più ordini. Per partecipare, si deve essere dei veri fedeli e si deve possedere un proprio cavallo, un'armatura di maglia, uno scudo, una lancia, una picca, un martello da lancio e un arco (non è richiesto un cavallo da guerra. La giostra è una delle prove d'esame, ma gli aspiranti possono rifiutarla. tuttavia, gli aspiranti devono dimostrare la propria abilità nel cavalcare e nelle altre competizioni a cavallo).

Data l'entità delle spese, è possibile che una tribù, un villaggio o un benefattore se ne facciano carico e sostengano un aspirante, per orgoglio civico o per altre ragioni. *I personaggi di primo, secondo e terzo livello che non dispongono di fondi sufficienti, possono lanciarsi in avventure per guadagnarsi una reputazione e farsi così notare da questi finanziatori potenziali. Considerando il totale dei punti esperienza come misura della reputazione, un PG di basso livello potrebbe trovarsi in una competizione con altri due o tre PNG per disputarsi il patrocinio del capo tribù locale, del consiglio del villaggio o di un mercante facoltoso che vuole sfruttare il torneo per farsi pubblicità.*

I cinque ordini militari sono l'Ordine della Picca, l'Ordine della Freccia, l'Ordine dell'Incantesimo, l'Ordine della Mazza e l'Ordine della Rosa del Deserto.

L'Ordine della Picca è per la fanteria pesante. Gli aspiranti che superano le prove di ammissione per quest'ordine provengono generalmente dagli insediamenti urbani ed hanno un'ottima forza e costituzione. Dopo l'addestramento, questi soldati vengono assegnati al corpo di guardia di palazzo o destinati come guide di eccezione alle unità di comando delle divisioni militari degli Emirati.

L'Ordine della Freccia è per gli arcieri a cavallo. Gli aspiranti che riescono a superare le prove di ammissione a quest'ordine sono generalmente di discendenza Makistani e spesso hanno notevole destrezza e costituzione. Dopo l'addestramento, gli arcieri a cavallo

vengono assegnati alla guardia di pace del sultano (un'unità speciale preposta al mantenimento della pace nelle zone più remote) o nelle unità speciali di arcieri a cavallo delle divisioni militari degli Emirati.

L'Ordine dell'Incantesimo è per i maghi combattenti a cavallo. Coloro che aspirano a entrare in quest'ordine non devono provvedere all'armatura e alle altre armi, ma devono essere eccellenti cavalieri. Gli aspiranti che superano le prove hanno normalmente una buona costituzione e notevoli abilità magiche. La prova più importante per l'ammissione a questo ordine consiste nel lanciare incantesimi cavalcando mentre si è attaccati, il che è un'impresa considerevole (che richiede parecchi punti ferita, una buona costituzione e molta intelligenza per mantenere la concentrazione). Dopo l'addestramento, questi maghi vengono destinati a compiti di istruzione nelle università o nelle unità speciali di maghi combattenti delle divisioni militari degli Emirati.

L'Ordine della Mazza è per i chierici che provvedono al comando, al sostegno spirituale e alle magie terapeutiche. Gli aspiranti che superano le prove d'ammissione per quest'ordine sono predicatori itineranti di costituzione e saggezza superiori. Dopo l'addestramento, questi chierici vengono destinati ai corpi di guardia di palazzo, o alle unità di guida e di comando delle divisioni militari degli Emirati.

L'Ordine della Lancia è un ordine onorario per i migliori soldati, maghi e chierici scelti tra gli altri ordini. I membri vengono selezionati dal Consiglio della Rosa del Deserto, un gruppo di personalità eminenti, sulla base della reputazione, dello stato di servizio e della dedizione ai principi di Al Kalim e del Nahmeh. I Cavalieri della Rosa (come vengono chiamati) vengono normalmente assegnati in qualità di capitani alle unità della guardia reale, o possono ricevere degli incarichi come paladini, con istruzioni di esplorare delle zone, cercare il male e amministrare la giustizia quando è necessario.

Note per il DM: Gli ordini militari di questa campagna si basano sui mamelucchi delle antiche società arabe e sugli ordini militari dei crociati.

I mamelucchi erano mercenari famosi per la loro abilità nel combattimento e il loro morale, spiegabili almeno in parte con la loro educazione militare precoce, particolarmente rigorosa dato che si trattava di mercenari. In questo contesto, gli ordini militari ricevono un addestramento speciale specificamente rivolto alla preparazione per l'ammissione, e

l'addestramento può essere così rigoroso perché essi si sottomettono completamente all'autorità degli istruttori in seguito al giuramento religioso. Essenzialmente sono mercenari di stampo religioso.

Gli ordini religiosi dei Crociati, come i cavalieri Templari, erano cavalieri che prendevano i voti monastici di povertà e obbedienza a Dio e ai loro superiori e che immolavano la loro vita alla difesa della terra sacra.

Il DM può far riferimento alle letture consigliate per ispirarsi e dettagliare un'ambientazione.

La Via dello Studioso

Coloro che seguono la Via dello Studioso sono pressoché equivalenti ai sacerdoti dell'Eterna Verità. Tuttavia, non esiste una gerarchia ecclesiastica né un rituale (tranne quello previsto per la Via del Seguace), né requisiti specifici di ammissione e responsabilità particolari. Gli studiosi possono appartenere a qualsiasi classe di personaggio, inclusi i maghi, i guerrieri e i ladri, sebbene gli studenti siano per la maggior parte chierici.

Esistono tre tipi di studiosi: i Predicatori, gli Itineranti e i Dervisci.

I Predicatori sono uomini devoti e colti che guidano le preghiere quotidiane nei santuari dell'Eterna Verità, che recitano sermoni e istruiscono la gente all'osservanza dei precetti della fede e giudicano le diatribe di carattere religioso.

Per diventare un Predicatore ci si deve recare a un santuario e iniziare a studiare e a dibattere con gli altri Predicatori. Col tempo, o ci si rende conto di non essere adatti a quel tipo di vocazione e si deve allora lasciare il santuario, oppure si viene incoraggiati a proseguire dai Predicatori stabili del santuario.

Da questo punto in poi un Predicatore può diventare un normale chierico e ricevere gli incantesimi tramite il semplice culto, oppure scegliere se diventare uno studioso di religione, di magia, di scienze naturali, di storia o altro ancora. Tutti questi campi sono adatti fintanto che si mostra reverenza per la saggezza e lo studio.

Gli Itineranti sono normali chierici avventurieri. Diventano chierici votandosi alla devozione al Nahmeh e alla diffusione della fede tramite atti adeguati e l'insegnamento. Può trascorrere un periodo di tempo indefinito, durante il quale i Guardiani Immortali valutano la sincerità dei voti dell'Itinerante; quindi, se ritenuto degno, gli viene garantita la capacità di pregare per degli incantesimi.

I Dervisci sono eremiti che si dedicano all'osservazione del mondo naturale che li

circonda e alla contemplazione dell'Eterna Verità. Evitando le distrazioni della società civile, si ritirano in luoghi selvaggi dove conducono una vita solitaria di venerazione e riflessione. Sebbene tendano ad evitare il contatto con la gente, essi non dimenticano il dovere di lealtà e solidarietà nei confronti dei propri consimili; questi eremiti possono essere chiamati in aiuto per trovare dei viaggiatori dispersi o per fare da guida a pellegrini e veri fedeli impegnati in ricerche meritevoli.

Incantesimi speciali dei chierici

Questi incantesimi vengono assegnati solamente ai chierici dell'Eterna Verità. I chierici di altra estrazione possono ricevere questi incantesimi quando diventano fedeli della Verità, ma in questo caso essi devono perdere la capacità di ricevere gli incantesimi corrispondenti sostituiti da quelli speciali. Ad esempio, un chierico di Karamikos di secondo livello potrebbe diventare un fedele dell'Eterna Verità. Acquisirebbe la capacità di imparare l'incantesimo *individuazione dell'acqua*, ma perderebbe la capacità di ricevere l'incantesimo *resistenza al freddo*.

Incantesimi di primo livello

Nuovo incantesimo: individuazione dell'acqua

Raggio d'azione: 0

Durata: 2 turni

Effetto: presenza d'acqua nel raggio di 90 metri

Questo incantesimo consente al chierico di percepire la presenza dell'acqua in qualsiasi forma entro il raggio d'azione. Permette anche di avvertire vagamente la quantità dell'acqua. L'incantesimo non viene bloccato da eventuali elementi che si frappongono (un DM con molto senso dell'umorismo potrebbe considerare qualsiasi forma di vita animale e vegetale come una possibile fonte d'acqua, ma il chierico impara rapidamente a distinguere la netta sensazione dell'acqua da bere).

Incantesimo perso: resistenza al freddo

Incantesimi di primo livello

Nuovo incantesimo: ispirazione poetica

In effetti, si tratta di una variante che si discosta di poco dall'incantesimo *benedizione*. Il raggio d'azione, la durata e l'effetto rimangono gli stessi. Il chierico incoraggia se stesso e i compagni, recitando o improvvisan-

do dei versi per infondere ardore marziale negli alleati o terrore nei nemici. Questo incantesimo può essere usato anche per influenzare le trattative diplomatiche e conferisce un bonus pari a +1 sui tiri di reazione dei mostri e dei seguaci, partendo dal presupposto che il chierico sappia parlare la lingua dell'essere che ne subisce gli effetti. Se siete sorpresi positivamente dall'eloquenza del giocatore nell'esortazione, non lesinate ulteriori bonus.

Incantesimi di terzo livello

Nuovo incantesimo: sincerità

Raggio d'azione: 0

Durata: istantanea

Effetto: su una creatura vivente

Qualsiasi creatura che giuri di effettuare una determinata azione o proclami come vera una certa affermazione viene *maledetta* nel caso che non mantenga la parola o che l'affermazione risulti falsa. Il DM è l'unico deputato a giudicare se l'azione è stata compiuta in modo accettabile o se l'affermazione è vera.

Il DM stabilisce la natura e la durata della maledizione. Se appropriato, usate le parole del giuramento come guida. Ad esempio, se un personaggio dice: "Possa Al Kalim fulminarmi se non farò questo e quello", il personaggio maledetto potrebbe essere colpito da una folgore durante una successiva tempesta, oppure ucciso da un guerriero di Al Kalim durante una battaglia di un'altra avventura, oppure Al Kalim potrebbe apparire improvvisamente e stroncare il personaggio con un incantesimo *infliggi ferite letali*. Fate in modo che la maledizione sia proporzionata alla serietà del crimine, e stabilite il momento dell'effetto della maledizione in modo che gli osservatori possano rendersi conto che si tratta di un giudizio sulla lealtà del personaggio rispetto al suo giuramento.

Per i fedeli della Verità non sono concessi tiri salvezza per la maledizione che può derivare da questo incantesimo. Gli infedeli possono effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi con una penalità di -4, per tentare di evitare la maledizione.

Incantesimo perso: occultamento (inverso di individuazione allineamento)

Nuovo incantesimo: preveggenza

Raggio d'azione: 0 (solo chierici)

Durata: istantanea

Effetto: un suggerimento

Questa variante dell'incantesimo *Comunicazione con gli dei* consente al chierico di

chiedere alle potenze superiori (i Guardiani Immortali) delle informazioni, degli avvertimenti o altri suggerimenti utili. Il chierico può riferire la richiesta a una situazione specifica oppure effettuare una richiesta generica, confidando nel giudizio dei Guardiani Immortali.

A volte gli immortali si disinteressano dei problemi del chierico. "Ora cammina con le tue gambe, e non disturbarmi di nuovo".

A volte, possono disapprovare il gioco di allineamento del chierico. "Ti sei interessato troppo ai tesori, dimenticando di onorare il tuo consimile. Fai attenzione o le tue preghiere non verranno ascoltate".

In altri casi, gli Immortali possono criticare la mancanza di iniziativa del chierico: "Hai un cervello; usalo, prima che ti accada qualcosa di terribile".

A volte, gli Immortali sono felici di essere stati chiamati perché hanno qualcosa da comunicare: "Uccidere quest'uomo non è una buona idea; è un derviscio che è stato stregato. Salvalo ed egli sarà veramente felice".

In alcune circostanze, il DM ha un messaggio importante o una profezia da inserire nell'avventura. "Sette fratelli verranno a cavallo, e il settimo porta il settimo anello di Habib, che vi incenerirà se non agirete con prudenza".

Punite l'uso indiscriminato di questo incantesimo fornendo risposte elusive e notizie irrilevanti. "Probabilmente questa notte ne vercherà da qualche parte". "Vostra madre si sta chiedendo perché non le avete scritto".

Note per il DM: I personaggi esordienti necessitano di questo tipo di aiuto, ma non possono beneficiare di questo incantesimo fino al sesto livello e potrebbero non riuscire ad evitarne l'abuso. Per consentire ai personaggi di basso livello l'uso dell'incantesimo e contemporaneamente limitarne l'uso entro limiti ragionevoli, assegnate l'incantesimo a un PNG amico e permettete al chierico di usarlo sotto forma di oggetto magico con cariche limitate. Questo incantesimo consente al DM di parlare direttamente ai giocatori in veste di Immortale. Gli Immortali un tempo erano dei personaggi proprio come il chierico che formula la richiesta.

Siate giocherelloni o seriosi nelle risposte a seconda del tono dell'avventura in corso. Se si tratta di una missione importante, una risposta balzana da parte di un Immortale sarebbe fuori luogo.

Premiate le interpretazioni ben riuscite dei personaggi e le intuizioni tattiche intelligenti. Se la richiesta d'aiuto viene formulata in modo eloquente e audace, siate generosi. Se il giocatore ha posto una domanda estremamente appropriata o ha comunque richiesto

un aiuto nel momento in cui sarebbe stato inutile proseguire senza ulteriori elementi, siate benevoli.

Scoraggiate le tattiche troppo prudenti o codarde ("È un buon giorno per morire", o "Volete vivere in eterno?").

I PNG che usano questo incantesimo possono diventare i profeti, i veggenti e gli eremiti indovini che i personaggi incontrano frequentemente nelle terre selvagge e nelle strade delle città degli Emirati o nei villaggi.

Incantesimo perso: crescita animale

Struttura sociale

Come i personaggi del gioco, anche gli abitanti degli Emirati vogliono "salire di livello", e per riuscire a farlo devono guadagnare "PX". Per un abitante degli Emirati, guadagnare ricchezze e compiere imprese pericolose equivale ad acquisire PX; consente alla persona di salire nella scala sociale dove si gode di maggior potere e gloria e dove la competizione è più allettante.

Tuttavia, negli Emirati la gente guadagna "PX" anche adempiendo i propri obblighi sociali e personali. In D&D questo equivale a un gioco coerente con il proprio allineamento. Significa interpretare con fedeltà il proprio personaggio e onorare i principi che si è scelto di condividere.

Considerate che per creare e presentare un PNG coerente e motivato proveniente dagli Emirati, si deve sapere cosa è importante per questo PNG. Come si comporterà in determinate situazioni? Senza sapere su quali fondamenti si basa il suo comportamento, non è possibile prendere queste decisioni a ragion veduta. È dunque importante considerare questi fattori se si gioca una campagna ambientata negli Emirati o se si utilizzano personaggi degli Emirati in altre campagne di D&D.

In secondo luogo, lo stato sociale e gli obblighi sociali e personali sono indici importanti dei personaggi degli Emirati. Pertanto, dovrete premiare i personaggi con caratteristiche tipiche degli Emirati quando migliorano il loro stato sociale e quando adempiono ai loro obblighi personali e sociali. Questa sezione offre dei consigli ai DM che desiderano accordare dei premi ai personaggi che miglioreranno il loro stato sociale senza ignorare i loro obblighi personali e sociali.

Stato sociale negli Emirati

Lo stato sociale di un cittadino degli Emirati viene definito da quattro fattori: la nascita e l'origine della famiglia, il benessere materia-

le, l'osservanza, l'ambizione e il rendimento.

Nascita e rendimento: La distinzione più importante è tra i nativi e gli stranieri. Ogni gruppo culturale si considera superiore agli altri; un Makistani si considera migliore di un Alasiyano o di un Thyatiano, ad esempio, ma tutti i gruppi culturali sono d'accordo nel dire che un nativo degli Emirati è meglio di qualsiasi straniero. *I PNG degli Emirati generalmente hanno dei pregiudizi nei confronti degli stranieri e delle persone di altri gruppi culturali. Le eccezioni a questa standard di comportamento sono indicazioni di una particolare amicizia o stima nei confronti dello straniero. Guadagnarsi il rispetto dei nativi può essere premiato con PX.*

Inoltre, il nomade del deserto Alasiyano ha un atteggiamento di sdegno nei confronti degli abitanti dei centri urbani, poiché crede che la dura vita nel deserto lo renda più nobile e fiero. D'altro canto, gli abitanti stabili delle città considerano i nomadi alla stregua di briganti incivili e selvaggi. *Le persone in grado di vivere sia in città che nel deserto sono pochissime. I PNG avranno dei pregiudizi nei confronti di un personaggio di origine diversa dalla loro fino a che quest'ultimo non avrà dimostrato di essere degno.*

Benessere materiale: Tutti i nativi degli Emirati rispettano la ricchezza. Possono criticare i metodi ingiusti o disonorevoli eventualmente usati per ottenerla, o disprezzare l'ostentazione, ma il possesso di beni materiali e denaro è comunque considerato in modo positivo, ed è la meta generale di tutti i cittadini, dal contadino fino all'emiro. *I PNG degli Emirati sono sempre interessati ad opportunità di guadagno, i mercanti più facoltosi come gli sceicchi. Vi sono alcune rare eccezioni a questa regola; i dervisci e i predicatori, ad esempio, credono che la ricchezza costituisca una distrazione dai valori più importanti, come lo studio e la contemplazione.*

I PG normalmente ricevono PX in ragione dei tesori e delle ricchezze, che provengano dai dungeon o da avventure commerciali. Non è necessario alcun premio ulteriore.

I personaggi che hanno origini povere o che vestono in modo tale da lasciar supporre tali origini possono incontrare dei problemi nell'ottenere un colloquio con la gente della classe media e alta, e rischiano di essere trattati poco gentilmente quando si imbattono in persone facoltose delle carovane, delle città e tra gli avventurieri. Per muoversi con facilità negli Emirati è meglio disporre di denaro o quantomeno avere un aspetto e un atteggiamento da persona agiata.

Osservanza: Innanzitutto, i seguaci di qualsiasi fede diversa dall'Eterna Verità hanno

uno stato sociale inferiore a quello dei veri fedeli. Gli infedeli vengono poi considerati alla stregua di folli per non aver saputo cogliere l'evidente saggezza dell'Eterna Verità, e privi di onore per non essere abbracciati dai Precetti della Vera Fede, e in particolare dal rituale della Sincerità. Gli infedeli sono considerati persone disoneste e inaffidabili.

In secondo luogo, all'aumentare della devozione del vero fedele, aumenta la stima del suo consimile. Indipendentemente dalla crudeltà, la pigrizia e la spiacevolezza di un uomo, se egli si attiene ai Precetti della fede con osservanza viene considerato generalmente come un uomo degno di stima.

Può sembrare inizialmente ingiusto ai giocatori che un uomo venga giudicato in base alla sua fede prima che per le sue azioni, ma si tratta di una terra straniera che ha perciò le sue consuetudini particolari. Inoltre, se un PG infedele si comporta in modo coerente e onorevole, potrà ottenere dei riconoscimenti.

Da una parte, ogni volta che un gruppo composto da fedeli e infedeli svolge un servizio per un cittadino degli Emirati, potrebbe essere più appropriato dare ai fedeli una parte più cospicua dei PX totali che si guadagnano. D'altro canto, un giocatore che si ostina a giocare con un personaggio infedele a dispetto degli svantaggi che ciò comporta, potrebbe meritare un bonus di PX per l'interpretazione coerente del personaggio.

Ambizione e rendimento: Nonostante i tipici pregiudizi nei confronti degli stranieri, le ideologie alternative, le persone meno agiate e chi non segue gli insegnamenti di Al Kalim sono disposte a riconoscere rapidamente la dedizione senza invidia e livore. Chi si converte alla Vera Fede può inizialmente incontrare scetticismo e ostilità, ma se dimostra che la conversione è sincera, i suoi meriti saranno riconosciuti. Un abile artigiano, mercante o studioso non deve temere le critiche di nessuno, ricco o potente che sia.

I soldati e gli avventurieri in particolare sono rispettati per il loro coraggio e professionalità. Vengono onorati anche per i servizi speciali che rendono quando difendono i cittadini da invasori e mostri, e quando aprono nuove piste.

Molti PNG importanti hanno raggiunto il loro status in questo modo. I PNG che devono completamente il loro status alle loro origini e alla ricchezza di famiglia sono generalmente ostacoli minori e costituiscono incontri di ordinaria amministrazione.

I PX vengono assegnati secondo le normali modalità per aver raggiunto determinati obiettivi, o possono essere concessi quando un personaggio merita un attestato di stima per le

sue azioni o i suoi comportamenti. Ad esempio, se un personaggio offre al sultano un consiglio particolarmente utile riguardo a un problema, il sultano potrebbe ringraziare pubblicamente il personaggio e offrirgli un dono. Un premio in PX, oltre al valore in monete del dono è adeguato a riflettere il miglioramento dello status derivante dal pubblico ringraziamento del sultano.

Determinate riuscite, come l'accettazione presso uno degli Ordini Militari, l'investitura al ruolo di consigliere dello sceicco, la conduzione vittoriosa di una scaccagnia contro mostri o altri invasori, la scoperta di prove storiche del pellegrinaggio di Al Kalim presso gli Immortali o l'introduzione di nuove tecniche per la produzione d'acqua per l'agricoltura dovrebbero ricevere un premio in PX corrispondente alla stima guadagnata dal personaggio per aver compiuto l'impresa.

Note per il DM: I personaggi profondamente inseriti nella società degli Emirati che accettano incarichi nell'esercito, nella gestione dei domini, nell'effettuazione di servizi per gli sceicchi o i sultani, che visitano frequentemente le città o che cooperano regolarmente con i cittadini degli Emirati dovrebbero guadagnare una parte proporzionalmente maggiore di PX in corrispondenza del miglioramento del loro status sociale. I personaggi che passano la maggior parte del tempo nelle terre selvagge o nei dungeon, che si battono contro i mostri o altri essere magici più spesso dei cittadini degli Emirati, o che si spostano spesso nelle altre sfere tendono a dare meno importanza al loro status sociale.

Obblighi personali e sociali

I cittadini degli Emirati sono sensibili a quattro tipi di obbligo sociale: la religione, famiglia, tribù e cultura, il giuramento e il contratto, e l'onore personale e i valori.

Tenete in considerazione questi obblighi quando create dei PNG. Si tratta comunque di fattori importanti anche per PG avventurieri. Infine, i giocatori che interpretano in modo coerente gli obblighi sociali del loro personaggio possono meritare un premio in PX.

Religione: Una persona degli Emirati ha come primo e irrinunciabile dovere quello di onorare l'Eterna Verità, i Guardiani Immortali, Al Kalim e il Nahmeh, e di osservare i Precetti della Fede. Tutti gli altri doveri sono subordinati agli obblighi religiosi. *I PNG fedeli della Verità dovrebbero osservare scrupolosamente i loro obblighi. Un PNG che si preoccupa dei suoi affari ignorando bellamente la preghiera dell'alba o del tramonto dovrebbe essere immediatamente ri-*

conosciuto come sospetto o come straniero, e comunque sciocco. Gli stranieri, PG o PNG che siano, che non si preoccupano di offendere i veri fedeli non rispettando gli obblighi religiosi vanno in cerca di guai.

Se una missione può essere configurata come obbligo religioso, disponete di mezzi molto convincenti per affidare gli incarichi più pericolosi e azzardati. Ad esempio, se il sultano dichiara una guerra santa contro gli elfi infedeli, nessun personaggio può rifiutare salvando l'onore, anche se ciò significa allontanarsi dalla sua casa sicura per avventurarsi in una foresta buia e misteriosa. E se l'abitante di un villaggio chiede a un gruppo di avventurieri di proteggere il suo villaggio dai briganti, invocando in nome di Al Kalim la Solidarietà verso il proprio confedele, gli avventurieri possono rifiutare con onore solo se sono impegnati in una missione religiosa di importanza ancora maggiore.

Famiglia, tribù e cultura: Dopo la religione, i doveri familiari sono i più importanti. Negli Emirati, il termine "famiglia" non si riferisce solamente ai propri famigliari stretti, ma anche agli zii, ai cugini, ai nipoti e ai nonni. Inoltre, l'obbligo familiare non si limita al mantenimento della sicurezza dei parenti, ma significa anche salvaguardarne l'onore.

È in questo modo che sono nate le prime faide. Da un'iniziale offesa tra due individui, scaturisce il coinvolgimento dei parenti di entrambi, spesso in modo e violento.

A complicare ulteriormente le cose, è pratica comune adottare un amico in modo informale come "fratello". Questa affinità è per ironia considerata più forte di una parentela di sangue, poiché viene spesso siglata con il rituale della Sincerità.

Dato che i matrimoni tra esponenti di diverse tribù sono frequenti, a volte non è facile comprendere con chiarezza tutti gli obblighi famigliari e tribali che si stabiliscono.

Infine, una persona è obbligata anche a difendere la sua tribù e cultura contro altre tribù e culture. I conflitti tribali sono frequenti tra i nomadi del deserto, per cui la spedizione contro un'altra tribù è considerata come una sorta di pratica virile. I pregiudizi razziali sono generalmente limitati a battute umoristiche e scioviniste, sebbene gli Alasiyani non vadano per il sottile nei loro rapporti con i Makistani che considerano sciocchi, sporchi e incivili, mentre i Makistani considerano gli Alasiyani come un popolo di mercenari crudeli privi di senso dell'umorismo.

I personaggi si imbattono in faide e pregiudizi mentre sono ai primi livelli e si trovano ad affrontare questi problemi quando ricevono il loro dominio. A volte dovranno usare la di-

plomazia; in altri casi, solo il sangue potrà lavare certi affronti. In entrambi i casi i PG devono ricevere dei premi in PX per l'accettazione di questi obblighi e il tentativo di provvedervi con onore.

I doveri familiari costituiscono motivazioni plausibili per iniziare delle avventure provocate dall'offesa ai un parente. Gli emiri sono sempre in caccia dei figli capricciosi, o di mogli per questi figli o di elisir magici per curare i figli irrequieti. I mercanti ricchi assoldano i PG perché li proteggano mentre vanno in visita di una zia morente, che naturalmente vive in luoghi estremamente pericolosi abitati da mostri e altre creature magiche. Oppure i PG potrebbero essere coinvolti da una madre addolorata che lamenta la scomparsa di un figlio in una trappola da cui non è più tornato.

Giuramento e contratto: Gli studenti stilano dei contratti con i loro maestri, gli artigiani con i loro apprendisti, i mercanti con altri mercanti, i servi e le guardie con i loro capi, i soldati con i capitani, i governatori con i sultani, gli amici con altri amici e così via. Il contratto assume un'importanza particolare in una società dove la sincerità e la solidarietà sono considerate sacre, e dove l'incantesimo della sincerità costituisce un deterrente straordinariamente efficace contro i mentitori e gli spregiuri.

A volte, sorgono dei problemi quando dei giuramenti sono in conflitto con altri obblighi. Ad esempio, un governatore può giurare di sostenere la legge del suo emiro, ma quando si rende conto che la legge provoca grandi sofferenze tra i cittadini, e va dunque a scontrarsi con l'obbligo di difendere il proprio consimile, è il giuramento o la legge religiosa ad avere la priorità?

Una volta che un giocatore ha fatto un giuramento con il rituale della Sincerità, è bene che lo mantenga; in caso contrario, la sua prossima missione potrebbe essere quella di cercare qualcuno in grado di rimuovere una maledizione. I PNG affronteranno qualsiasi difficoltà pur di punire un personaggio che ha rotto un giuramento; i PNG ingannati hanno una memoria di ferro e si impegnano in ogni modo per rovinare la reputazione del personaggio spregiuro.

Prima che un personaggio possa cavalcare insieme a i nomadi del deserto o accompagnare una carovana, deve prima giurare di rispettare le decisioni e i giudizi del capo tribù o del responsabile della carovana. Questi giuramenti possono creare serie difficoltà ai PG, obbligandoli ad unirsi a una spedizione illegale o di rimanere con una carovana agli ordini del suo condottiero per difenderla,

quando magari i PG potrebbero avere opportunità più interessanti abbandonando la carovana al suo destino.

D'altro canto, un PNG che giura di sostenere un personaggio, può essere considerato affidabile, almeno fintanto che il personaggio si comporta con onore.

Onore personale e valori: Dato che gli abitanti di Ylaruam danno importanza ai loro obblighi sociali, molti dei loro valori sono basati su quegli obblighi. L'Ylariano virtuoso è devoto, onora la famiglia, i legami tribali e culturali, è onesto e tiene fede alla sua parola.

Inoltre, deve osservare tutti questi obblighi per essere rispettato dai suoi consimili.

Innanzitutto, deve rispondere a tutte le accuse che vengono rivolte a lui, alla sua famiglia, alla tribù e alla nazione).

Se l'accusato riconosce l'accusa come giusta e precisa, è personalmente responsabile per quanto riguarda l'eventuale indennizzo o qualche altra forma per recuperare la sua rispettabilità. Questo può significare fornire un pagamento o un servizio in funzione di quanto richiesto dalla parte offesa, o può anche significare soddisfare la parte lesa con un duello d'onore. La parte lesa può scegliere se accettare una forma di indennizzo o se pretendere un duello, o anche perdonare l'offesa. Una volta che il torto è stato riparato, è considerato cattivo gusto farvi nuovamente riferimento in pubblico.

Se la parte che riceve la sfida non conviene sui capi d'accusa, tipicamente sfida a duello l'accusatore. Gli insulti vengono generalmente regolati in questo modo.

Per ironia, immediatamente dopo l'onore gli Ylariani tengono in considerazione il coraggio. Ciò significa che qualsiasi sfida, indipendentemente dalle basi su cui poggia, dovrebbe essere risolta con un duello, sebbene sia comunque onorevole arrivare ad un accordo in seguito a un'accusa giusta, ciò viene considerato poco virile.

Un uomo deve essere coraggioso in ogni circostanza, in battaglia, nella diplomazia come nell'affrontare l'ignoto. Il coraggio trova la sua esemplificazione migliore nelle arti marziali. Tutti i cittadini possiedono delle armi e devono essere in grado di usarle, per proteggersi e per difendere il proprio onore.

Anche l'ospitalità è considerata un valore importante. Un parente o un amico possono sempre essere vostri ospiti, a vostre spese, per tre giorni; trascorso questo periodo, li si può invitare ad andarsene senza timore di offendere. Gli ospiti dovrebbero essere trattati con riguardo, intrattenuti e ben cibati. Nel caso di ospiti poco graditi e non invitati, l'ospitalità è fredda e formale. Gli ospiti sono sotto la

protezione di chi li accoglie e non devono subire offese.

L'uomo virtuoso è generoso con gli amici, i parenti, i seguaci e i maestri. Se qualcuno vi rende un servizio, è costume offrirgli un dono in segno di gratitudine. Più è pregiato il dono, maggiore è l'onore di chi lo offre.

È maleducato rifiutare un dono. In alcune circostanze non è desiderabile essere in debito con qualcuno che offre un regalo. Dei conflitti personali, obblighi familiari o religiosi possono a volte costituire motivi validi per rifiutare un dono.

L'arte di raccontare storie è un'importante forma di intrattenimento e chi la pratica viene sempre ospitato volentieri. I cantastorie che adattano una storia alle circostanze e che riescono a ricavarne una lezione morale per gli ascoltatori viene tenuto in grande considerazione dai nobili e dai legislatori.

L'eloquenza e la sincerità sono segni di autentica nobiltà. Nessuno rispetta delle parole giuste se non sono accompagnate da azioni altrettanto giuste e un guerriero viene perciò perdonato se è meno abile con le parole di quanto non lo sia con le armi, ma un guerriero in grado di mostrare una buona capacità oratoria è ammirato universalmente. Gli Ylariani riveriscono i principi, i consiglieri, i diplomatici, i cantastorie e gli avventurieri in grado di recitare i versi del Nahmeh e gli scritti dei poeti, i filosofi e chi è abile nella poesia come nel linguaggio diplomatico.

Come è già stato detto, l'onestà e la fedeltà ai propri giuramenti sono importanti valori religiosi e personali. Gli Ylariani sono famosi anche per la loro arguzia, e sono straordinariamente bravi nel dire formalmente la verità adeguandola ai propri scopi personali. Farid, era ben conosciuto per la sua abilità nell'essere formalmente sincero e onesto riuscendo comunque a dissimulare i suoi veri scopi.

Vi sono altre virtù tenute in considerazione presso il popolo Ylariano, come l'ingegnosità, in particolare nell'arte militare e nelle scienze, e la capacità di elaborare trucchi efficaci quando i piani diretti non sono sufficienti ad ottenere un determinato scopo. È importante anche il rispetto per le tradizioni, particolarmente per quanto riguarda la religione tra i nomadi, sebbene il Nahmeh raccomandi di basare il proprio giudizio sulla ragione più che sulla superstizione e la tradizione. L'istruzione e lo studio, soprattutto del Nahmeh, della vita di Al Kalim e dell'Eterna Verità, sono particolarmente rispettati. L'iniziativa viene sempre apprezzata; ad esempio, ci si aspetta che i seguaci formulino dei propri giudizi piuttosto che far riferimento ai loro superiori in ogni circostanza.

Governo e politica

I legislatori e l'autorità

Per tradizione, i capi, i governanti e i legislatori degli Emirati hanno la stessa autorità che riescono a giustificare con il potere, la saggezza e la personalità di cui dispongono. Il concetto di diritto divino non si è mai sviluppato presso la gente degli Emirati e, quando fu importato dai colonizzatori fu accolto con estrema ostilità. Per tradizione, i chierici e gli sciamani delle tribù hanno poca autorità; i governatori generalmente erano forti guerrieri con una capacità di trascinare i compagni. I chierici hanno spesso avuto il ruolo di diplomatici e di consiglieri del capo guerriero; i chierici erano noti più per i discorsi che per i fatti eroici; tra i nomadi del deserto era diffuso un atteggiamento di tollerante noncuranza anche per lo studioso più devoto e magniloquente a meno che non fosse in grado di cavalcare e combattere altrettanto bene.

Gli Emirati attuali si poggiano su una burocrazia estremamente organizzata e articolata che fa capo all'autorità del sultano di Ylaruam. Il gran visir, i visir dei vari dipartimenti e tutti i sultani e ministri del governo vengono scelti dal sultano che si consulta con il Consiglio dei Precettori, mentre gli emiri e il sultano scelgono i governatori, i re e gli altri governanti minori degli Emirati.

Il gran visir è essenzialmente un primo ministro. Si occupa di aspetti particolari della conduzione della nazione e consiglia sia il sultano sia il Consiglio dei Precettori su importanti questioni a carattere politico. Così come l'autorità è basata sulla personalità e la leggenda di Al Kalim, la figura del gran visir si basa sulla personalità di Farid, il compagno astuto e a volte privo di scrupoli di Al Kalim.

Questo sistema costituito da governanti pubblici ed esemplari e di consiglieri privati e pragmatici è tipico del governo degli Emirati dalle sfere più alte fino agli organi più decentrati. L'emiro di ogni provincia ha un suo gran visir, ed ogni visir ha un suo capo dipartimento, ogni governatore ha un suo segretario personale e ogni capo tribù ha un suo fido consigliere (coloro che svolgono questo tipo di incarico nel governo vengono chiamati "visir" sebbene abbiano spesso altri titoli ufficiali).

Esiste un contrasto continuo tra l'apparenza e la sostanza nella gestione della cosa pubblica. Apparentemente viene fatto un grande sfoggio di generosità, saggezza e virtù da parte dei personaggi pubblici. I legislatori si preoccupano di apparire periodicamente tra

la gente, per mostrare simbolicamente il senso di giustizia e di dignità del governo.

Delle udienze settimanali vengono tenute in apposite sale del trono, grandi e lussuose con soffitti a volte, lunghi colonnati e tappeti pregiati, e i cittadini di tutte le classi vi si possono riunire e attendere il loro turno. Qui, ogni uomo ricco o povero che sia può farsi avanti e presentare le sue richieste o lamentele all'autorità (delle udienze simili vengono effettuate anche dai rappresentanti degli organi di governo secondari, come i capi tribù).

Tuttavia, per riuscire ad accedere a tali udienze, è necessario prima ottenere l'attenzione del visir o del segretario del governante. Per ottenere dei risultati concreti si deve trattare con il visir, che generalmente è un personaggio con cui non è facile avere a che fare. Il visir non possiede il potere, ma lo controlla e lo indirizza.

Questi visir, che come si è detto aderiscono alla figura di Farid, sono inevitabilmente corrotti dal potere che hanno la possibilità di esercitare. Quando il governante è un personaggio forte e onorevole con un interesse attivo nei confronti della gestione della cosa pubblica, il visir è generalmente disonesto per quanto gli è concesso dai suoi poteri. Se il governante è pigro, ignorante o privo di principi, il visir è spesso del tutto malvagio, sebbene vi siano dei casi in cui proprio il visir tenta di limitare le ingiustizie perpetrate dal governante della sua giurisdizione.

Note per il DM: Ogni volta che i PG hanno a che fare con i governanti, normalmente ne scaturiscono situazioni divertenti. Il governante dovrebbe essere un personaggio disponibile. Se i PG tengono un comportamento aggressivo e poco chiaro, il governante li può osteggiare energicamente, ma nella maggior parte dei casi i giocatori seguono la legge e sostengono il governo. I governanti convocano i PG quando hanno bisogno di aiuto o di un consiglio, lo chiedono con garbo confidando nel senso del dovere e della giustizia dei PG e sono generosi nel ricompensarli quando portano a termine i loro doveri.

Ogni volta che i PG trattano con i visir, generalmente si verificano degli avvenimenti meno piacevoli. I visir non sono dei personaggi piacevoli; si occupano dei fatti e inviano dei soldati per aggredire i PG nel cuore della notte. I visir convocano i PG a udienze private, e li imprigionano o li uccidono a meno che non accettino di cedere un oggetto magico di valore, di tradire un buon amico o di rischiare le loro vite senza alcun contraccambio, "come servizio da rendere al sultano e al suo popolo". I visir sono maestri nel linguaggio diplo-

matico; raccontando una verità formale, riescono a dire più bugie di quanto non riesca a fare il più spudorato mentitore quando si impegna a farlo.

Trattare con i visir non è affatto piacevole. Aspettate che uno dei PG venga proclamato visir. Tipicamente, quando un governante è particolarmente compiaciuto di qualche servizio reso da un personaggio, lo premia nominandolo "visir onorario". Si tratta di un grande onore che implica doni generosi da parte del governante, ma il servizio da rendere in cambio può spesso far rimpiangere al personaggio di aver accettato l'incarico. Se il governante deve sbrigare un lavoro sporco di dubbia moralità, convoca i suoi visir e dice: "Occupatevi di ciò e non fatemi sapere come". In questo caso, si devono mettere a confronto gli obblighi morali e sociali con quelli di fedeltà al proprio signore e governante. Qualsiasi visir che riesca a soddisfare tali richieste mantenendo la sua moralità merita un sostanzioso bonus in PX.

La nobiltà

La tradizione della nobiltà ereditaria permane stabilmente; molti capi e sceicchi di importanza minore trasmettono la carica ai figli primogeniti che vengono poi confermati dagli emiri o dal sultano, che raramente interferiscono in questa consuetudine. Solo quando un governante abusa palesemente della sua autorità o offende la legge religiosa può essere deposto e sostituito.

Vengono costantemente creati dei nuovi domini mano a mano che nuove terre vengono rese coltivabili tramite rivoluzionari metodi di irrigazione, e i governanti incoraggiano l'espansione verso nuove terre con generosi finanziamenti e altri incentivi. Pertanto, vengono continuamente nominati nuovi capi accreditati dal governo centrale, che sfidano e stimolano quelli che legittimati da nobiltà ereditaria.

Note per il DM: I PG apparterranno presumibilmente alla categoria della nuova nobiltà, i cui contrasti con quella ereditaria forniscono un ottimo pretesto per uno scenario di avventura.

Ad esempio, lo sceicco di Deeran tradizionalmente caccia per sport i troll delle montagne a ovest della Rocca del Castellano. A un guerriero di dodicesimo livello è stato assegnato un dominio confinante con queste montagne. Il Consiglio dei Precettori ha recentemente stabilito che i cittadini degli Emirati non devono effettuare spedizioni armate oltre confine per non recare offesa a Casa di Roc-

Titolo nobiliare Equivalente degli Emirati Come i PG possono ottenere il titolo

paladino	faris	giurando fedeltà all'emiro o al sultano
barone	capo tribù	ereditario, per adozione o per elezione degli anziani della tribù
visconte	sceicco	ereditario, per adozione o per designazione degli anziani della tribù
conte	beg	designazione dell'emiro
duca	atabeg (governatore)	designazione dell'emiro
arciduca	malik (re)	ereditario, per adozione o per designazione dell'emiro
re	emiro (anche pascià)	designazione del sultano
imperatore	sultano (anche califfo)	discendenza da Al Kalim o su indicazione dei Precettori

Nota: "Principe" è un termine generico che si riferisce a qualsiasi governante di origine nobile

cia. Lo sceicco di Deeran arriva col suo seguito nelle vostre terre, si ferma per una visita al vostro palazzo e nella conversazione casualmente accenna al fatto di essere venuto nella zona per la sua battuta di caccia al troll annuale nelle montagne oltre il confine.

Lo sceicco è un personaggio di potere ormai stabile e può esercitare una notevole influenza nella zona. È un guerriero di ottavo livello e gli uomini della sua spedizione sono più numerosi di quelli della vostra guarnigione. Voi avete l'obbligo di far rispettare la legge. Lo sceicco non ha alcun rispetto dei nani, dei troll, del Consiglio dei Precettori e dei nuovi nobili come voi.

La tabella in alto elenca i titoli nobiliari più comuni negli Emirati. Vi sono svariati titoli alternativi anche se equivalenti nelle diverse zone degli Emirati (in Makistan, ad esempio, i capi e gli sceicchi vengono chiamati "khan" mentre l'emiro è il "Sommo Khan"), ma i titoli riportati di seguito sono riconosciuti in tutti gli Emirati.

Il faris (l'equivalente del paladino negli Emirati) non ha poteri di magistratura, ma è autorizzato dall'emiro o dal sultano ad amministrare la giustizia civile quando non è disponibile un magistrato o la Corte degli Studiosi. Questo titolo si è sviluppato in risposta all'esigenza di legge e ordine tra le popolazioni delle terre selvagge e delle zone di confine in cui non è presente alcuna autorità e che il capo nomade di rado.

Note per il DM: Se i PG compiono imprese degne di nota, il sultano o l'emiro accorda loro l'onore della designazione come faris. Questo onore è suggellato con generosi doni e dal giuramento di lealtà al governante. Il governante ha poi il diritto fa valere il giuramento inviandoli in missioni pericolose per conto del governo. Si tratta di un altro pretesto che il DM può utilizzare per coinvolgere i giocatori in avventure interessanti.

La burocrazia

Il governo degli Emirati impiantato da Al Kalim si avvale di una struttura burocratica centralizzata e relativamente efficiente. Il sultano e il gran visir sono a capo di una serie di dipartimenti amministrativi chiamati "ministeri". I ministeri più importanti sono quelli dello stato, della fede, delle risorse idriche, dell'agricoltura, delle risorse minerarie, del commercio, dell'artigianato, della magia, degli affari militari, della giustizia, delle province e della tassazione. È dovere di ogni ministro curare la supervisione e amministrare la legge mantenendo un archivio dettagliato di tutte le transazioni governative e finanziarie.

Con la garanzia del giuramento di Sincerità, i burocrati degli Emirati costituiscono un modello di affidabilità e di efficienza nell'amministrazione governativa.

Ogni ministero è guidato da un visir che è a capo di un vasto organico di ministri, viceministri, impiegati, scrivani e ambasciatori. Il cinquanta per cento di questo organico risiede a Ylaruam e lavora nell'enorme macchina governativa centrale. Gli altri componenti dell'amministrazione vengono assegnati alle varie province, domini, città e villaggi degli Emirati.

Note per il DM: I PG possono ottenere aiuto dai ministeri se le loro richieste sono conformi agli interessi pubblici. Tuttavia, può capitare che debbano convincere qualche funzionario minore prima di avere un'udienza con l'autorità principale. I contatti con esponenti dell'amministrazione o una buona reputazione possono contribuire a sveltire le procedure (accettare denaro in cambio di un particolare servizio non è considerata pratica disonesta negli Emirati, purché non sia l'unico modo per il pubblico ufficiale di svolgere un suo dovere).

Più un ministero è potente, più sono lente le

sue pratiche e le difficoltà sollevate di fronte alle eventuali richieste. I ministeri della tassazione e degli affari militari sono tipicamente molto lenti e poco collaborativi, mentre il ministero delle province è spesso molto disponibile ad incontrare degli avventurieri, date le scarse risorse di cui dispone.

Le sovvenzioni per il materiale, le forze militari e le autorità governative sono le più difficili da ottenere. Le richieste di informazioni sono meno difficoltose. Gli impiegati normalmente sono abbastanza collaborativi e cordiali. I documenti relativi alle zone civilizzate dell'ultimo secolo sono dettagliati e completi. Quelli relativi alle zone selvagge e ai periodi storici più remoti sono rari. In questi casi, un impiegato che ha un interesse personale per questi argomenti può diventare una fonte di informazioni preziosa.

Ministero delle risorse idriche

Questo dipartimento presiede allo sviluppo e allo sfruttamento delle risorse d'acqua negli Emirati.

Nei primi tempi del periodo moderno (dopo Al Kalim), le risorse d'acqua sono state sviluppate e sfruttate a fondo. Le riserve sotterranee sono state sfruttate con numerosi pozzi e sono stati formati grandi laghi artificiali pompando l'acqua dal sottosuolo (perdendone quindi una buona quantità in evaporazione), e i pozzi scavati così vicini uno all'altro hanno consentito un prelievo d'acqua così elevato da seccarsi rapidamente. Le persone più facoltose hanno addirittura scavato diversi pozzi per dei lussi privati come la costruzione di grandi fontane e l'irrigazione dei giardini. Lo spreco d'acqua era diventato una delle forme di ostentazione più diffuse.

Il ministero delle risorse idriche ha impedito questi eccessi subordinando il diritto di estrazione alla concessione di una licenza. Ora non è permesso scavare un pozzo senza la licenza e la quantità d'acqua che è possibile pompare ogni anno è regolamentata da un'autorizzazione di sfruttamento.

Le autorizzazioni vengono rilasciate dai ministeri delle risorse idriche e dell'agricoltura. Le richieste di autorizzazioni devono includere un piano di sfruttamento a fini agricoli. Se l'acqua non viene usata per l'agricoltura, non viene concessa l'autorizzazione a scavare il pozzo. I pozzi vengono autorizzati anche per alimentare degli insediamenti residenziali, ma solo dopo che è stato approvato il piano di sfruttamento agricolo e solo se le risorse d'acqua servono per chi è direttamente o indirettamente coinvolto in attività agricole.

È possibile rivolgersi a degli ingegneri idrici

per effettuare un sopralluogo e sviluppare i progetti di questo tipo. Gli ingegneri (spesso nani) e gli esperti di agricoltura visitano il luogo e sviluppano un piano conseguente. A volte questi sopralluoghi avvengono in condizioni di pericolo (terre selvagge, briganti a Nithia incursioni di goblin, sugli altipiani di sudest, nomadi bellicosi) e richiedono la presenza di avventurieri come scorta. A volte degli uomini potenti vogliono scavare un pozzo illegalmente e assoldano degli ingegneri con pochi scrupoli per curare il progetto; i PG potrebbero essere avvicinati da questi personaggi, o essere inviati come investigatori privati per scoprire le manovre di un capo rivale.

Quando viene concessa l'autorizzazione per un pozzo, gli ispettori (accompagnati da un chierico) esaminano la zona con un incantesimo *individuazione dell'acqua*. Le riserve sotterranee vengono identificate tramite una serie di rilevazioni in una zona estesa. Se si trova una quantità d'acqua sufficiente, i tecnici agricoli esaminano il terreno e correggono il piano di sviluppo della vegetazione rilasciato insieme all'autorizzazione. Può essere necessario l'uso della magia (incantesimo *crecita vegetale*) per assicurare uno sviluppo immediato della vegetazione. Spesso gli avventurieri vengono assoldati per accompagnare le spedizioni esplorative dei tecnici delle risorse idriche nelle terre di confine.

Gli ispettori verificano i livelli di profondità dei pozzi e lo sfruttamento; la licenza può essere revocata e i responsabili di sfruttamento eccessivo dell'acqua possono ricevere pesanti multe o addirittura essere imprigionati. Nessuno ha il diritto di vendere acqua. Gli ispettori e gli itineranti aiutano i magistrati e i pubblici ufficiali locali a far osservare questa regolamentazione.

Ciò nondimeno, l'acqua è preziosa come l'oro nel deserto e i crimini collegati, come lo sfruttamento eccessivo, il mercato nero dell'acqua, il furto d'acqua o l'estorsione e l'inquinamento dei pozzi, sono fin troppo comuni. I criminali più potenti riescono a dissimulare meglio i loro misfatti e le eventuali investigazioni risultano spesso pericolose.

Accompagnare un ispettore di pozzi nel palazzo di un campo tribù ostile delle terre selvagge può essere un'avventura impegnata per dei personaggi di medio livello. Gli elementi dell'avventura includono la soluzione di problemi, l'attività investigativa, la ricerca delle prove di pozzi clandestini e altri abusi (un uso sapiente della magia può rivelarsi estremamente utile in questi casi), abilità d'interpretazione nell'interrogare il capo, i membri della famiglia, la servitù e altri

PNG, evitando mosse avventate quando si è scoperto già troppo, e nell'arrestare il capo che è protetto dalle sue guardie di famiglia.

Ministero delle province

Ogni regione degli Emirati non controllata da un governante che vi risiede stabilmente è una "provincia amministrativa" per quanto attiene all'aspetto governativo. Si tratta di terre selvagge disseminate in tutto il territorio di cui nessun governante vuole farsi carico.

Gli ufficiali assegnati all'amministrazione di queste regioni visitano raramente la loro zona e spesso ignorano gli eventi che vi si verificano. In realtà, data la scarsità dei fondi destinati e l'inadeguatezza delle forze militari, non sarebbe molto differente anche se questi amministratori fossero più esperti del territorio. La loro unica speranza è quella di riuscire a interessare ai problemi della regione dei governanti locali, dei militari, dei cavalieri o paladini, o degli avventurieri.

Note per il DM: Il ministero delle province emette spesso dei bandi cercando di trovare dei volontari o dei mercenari per missioni poco remunerate nelle terre selvagge, chiedendo agli avventurieri di rischiare la vita per la soddisfazione di servire la fede, i consimili e i governanti. Queste missioni offrono scarse ricompense tangibili, ma promettono consistenti premi in termini di PX data la massiccia presenza di mostri, bestie e stregoni, e a volte si possono trovare anche dei tesori di un certo valore. Il personale del ministero racconta parecchie storie (spesso inaffidabili) di favolosi tesori e di personaggi malvagi sconfitti da prodi crociati difensori della fede; occasionalmente, assoldano anche dei cantastorie perché visitino le taverne diffondendo queste leggende in modo da invogliare dei volontari per queste missioni.

Spedizioni: Il ministero incoraggia delle spedizioni qualificate, ben equipaggiate e guidate con responsabilità, sugli altipiani e nelle zone selvagge del deserto. Queste missioni sono di natura scientifica o commerciale. Le spedizioni commerciali servono a esplorare le terre da distribuire come nuovi domini e a esaminare la possibilità di un eventuale sfruttamento minerario. Le spedizioni scientifiche studiano e raccolgono specie inusuali e a esplorare rovine e tombe antiche.

Tutte le spedizioni in queste zone dovrebbero essere autorizzate con appositi permessi. Questa regolamentazione serve a proteggere gli avventurieri inesperti, mal equipaggiati e privi di scrupoli e, per inciso, aiuta il governo a mantenere il controllo sulle nuove zone potenzialmente sfruttabili.

In pratica, chiunque voglia avventurarsi in una zona selvaggia può semplicemente montare a cavallo e partire. È altamente improbabile incontrare qualcuno si preoccupi di esaminare le autorizzazioni. I nomadi e gli eremiti attraversano queste zone senza curarsi della regolamentazione governativa. Tuttavia, chiunque spera di trarre profitti da un'avventura nelle terre selvagge dovrebbe preoccuparsi di ottenere i permessi necessari; in caso contrario, potrebbero verificarsi dei problemi quando l'avventuriero ritorna nel consorzio civile con dei beni di valore e incontra gli ufficiali del ministero della tassazione.

Secondo un vecchio editto del sultano Suleiman Al Kalim, è proibito a chiunque di entrare in rovine o in tombe antiche senza un'autorizzazione del ministero delle province. Al Kalim era abbastanza preoccupato dalla possibilità di risvegliare antiche presenze malvagie, di liberare antiche piaghe e di scatenare vecchie maledizioni, e questa legge è stata energicamente applicata, in particolare dai faris erranti, dai fedeli dell'Ordine della Rosa e dai chierici itineranti.

Per ottenere un permesso di ricerca si deve prima convincere un ufficiale del ministero di essere a capo di una spedizione scientifica qualificata e dimostrare di avere come membro della spedizione un mago o un chierico in grado di eliminare una presenza malvagia eventualmente risvegliata. Infine, si deve dimostrare di possedere un equipaggiamento adeguato e le cognizioni tecniche necessarie per l'esplorazione sotterranea, data la frequenza dei terremoti nella zona, l'esplorazione delle rovine e delle tombe spesso assomiglia più a un'operazione mineraria che a un'esplorazione vera e propria. Molti passaggi sono pericolanti e i partecipanti alle spedizioni corrono costantemente il pericolo di essere intrappolati in seguito a crolli o ad altri disastri naturali come anche da arcani orrori.

Segretari delle province: I personaggi residenti nelle remote terre selvagge (e i governanti dei domini) dovrebbero entrare in confidenza con qualche ufficiale di minore importanza del ministero delle province. Questi segretari (come vengono chiamati) passano la maggior parte del tempo visitando i vari governanti e tentando di convincerli a intervenire nelle terre selvagge confinanti per stroncare le ingiustizie e difendere i deboli.

Questi segretari sono spesso una compagnia piacevole, buoni cantastorie e personalità affascinanti, e vengono generalmente accolti con ospitalità nelle fortezze disperse e nei campi di tende dove le visite e le diversioni sono rare e preziose. Questi personaggi folcloristici sono spesso avventurieri abili, di

origini nobili o facoltose, esperti di diplomazia e capaci di guidare una spedizione.

Normalmente, il segretario è considerato ospite gradito per tre giorni, mentre il governante e il suo seguito apprezzano la novità costituita dalla sua visita. Trascorso questo intervallo di tempo, il governante spiega con gentilezza che ha già dei problemi propri e non può essere coinvolto in questioni inerenti alle terre selvagge e il segretario prosegue il suo viaggio.

Occasionalmente, tuttavia, un governante può avere voglia di un diversivo o avere qualche giovane congiunto da svezzare. Egli offre allora al segretario di prestare il suo aiuto (assicurandosi che la sua disponibilità venga apprezzata a Ylaruam), e strappa la segretario la promessa che il personale e i beni messi a disposizione per questo servizio non corrano pericoli. A questo punto, il segretario e i volontari partono in cerca di avventura.

Note per il DM: Questo è un ottimo pretesto per un'avventura in terre selvagge. I personaggi possono essere messi a disposizione dal governante (o il governante stesso può prendere parte alla spedizione se ne vale la pena), o può trattarsi del segretario con il suo proprio seguito che va in cerca di sostegno economico per una pericolosa avventura. Interpretare le parti del fascinoso segretario e del raffinato governante o dei fieri (o semplicemente rassegnati) volontari, può essere molto divertente. Si tratta di un modo sicuro e riproponibile di iniziare un'avventura. Inoltre, i contatti politici con il segretario possono tornare utili al governante o agli avventurieri nel caso che la missione abbia successo, in particolare se le origini nobili del segretario possono consentire a un personaggio di estrazione povera di accedere alle alte sfere, o portare il nome del personaggio all'attenzione di un sultano o emiro.

Direttive di politica interna

I ministri, gli emiri, il sultano e gli altri governanti sono incoraggiati a sostenere queste linee politiche. L'osservanza di queste direttive varia da zona a zona (ad esempio, il governo di Abbashan è apertamente ostile ai forestieri).

Tolleranza verso gli stranieri: Incoraggiare il commercio di idee e prodotti nuovi. Essere clementi con i forestieri che ignorano le leggi degli Emirati, cercando di istruirli per quanto è possibile.

Mantenere l'attuale supremazia militare degli Emirati: Investimenti militari. Tenere le truppe ben allenate a addestrate prestando delle divisioni degli Emirati come

mercenari ad altre potenze e allestendo delle spedizioni contro i guerrieri non umani delle zone a sudest di Altan Tepe. Mantenere alta la tensione lungo il confine Thyatiano.

Sviluppare le risorse idriche e agricole: Aumentare lentamente la disponibilità di risorse idriche per l'agricoltura e gli insediamenti nelle zone di confine.

Tenere sotto controllo i conflitti intertribali: Usare la diplomazia (e quando necessario la forza militare) per sopprimere i conflitti tra le tribù, le faide e il brigantaggio. Evitare le interferenze con i valori tradizionali; con il ricambio generazionale dei capi tribù, gradualmente si evolve anche la cultura nomade con il minimo sforzo.

Esplorare e sfruttare le risorse del deserto e delle terre selvagge: Fornire il massimo sostegno in termini di personale, ma il minimo possibile in termini di risorse economiche. Affidarsi all'iniziativa di avventurieri per allestire delle spedizioni.

Direttive di politica estera

In questo periodo (circa 1000 DT) gli Emirati ufficialmente non sono ostili agli stranieri. Ciò nondimeno la fama storica di ostilità degli emirati persiste ed è sostenuta dalle voci di vittime di minoranze politiche rilevanti (in particolare le fazioni dei Kin e di Abbashan), che si oppongono ancora in modo veemente alle idee provenienti dall'estero e ai visitatori.

Gli Emirati dovrebbero godere ancora di un altro secolo di relativa pace e prosperità sotto la guida dei principi di Al Kalim. Tuttavia, entro il 1200 DT, l'era della guerra del Signore del deserto, gli insegnamenti e gli indirizzi politici di Al Kalim sono nelle mani dei reazionari della fazione dei Kin, e l'alleanza con un salvaggio malvagio come il Signore del deserto è tutt'altro che impossibile.

Indipendentemente dai cambiamenti che intervengono negli orientamenti politici, gli Emirati continueranno ad essere una delle potenze militari principali per diversi secoli. Le tradizioni militari e le tattiche sviluppate da Al Kalim sostenute dai valori religiosi e sociali continueranno a produrre soldati estremamente preparati con grandi capacità in combattimento.

Quando gli Emirati arriveranno a controllare le terre del nord, probabilmente si svilupperanno dei conflitti con i protettori di Soderfjord per lo sfruttamento delle risorse minerarie. Se l'impero Thyatiano si indebolisce col prolungarsi del conflitto con Alpathia, gli Emirati possono tentare di reclamare dei diritti sulle montagne Altan Tepe e sulla pianura costiera fino a Tel Akbar, terre che a

detta di alcuni appartenevano un tempo a tribù Alasiyane. Non è probabile che si stabiliscano alleanze con gli odiati Alpathiani; è più plausibile sfruttare la guerra tra Alpathia e Thyatis.

Esiste un limitato pericolo di invasione degli Emirati da parte di un impero straniero. Il valore della terra rispetto al prezzo necessario per conquistarla non giustifica un tentativo di invasione e, nel 1000 DT, non esiste un esercito in grado di sconfiggere le truppe degli Emirati sul loro terreno. Nel 1200 DT, le armate del Signore del deserto costituiscono un caso del tutto differente. La potenza militare è sostenuta da una cultura simile e guidata da un leader carismatico, ma è integrata da risorse magiche e tecniche innovative.

Rapporti con le altre nazioni

Vestland, Soderfjord e Oastland I rapporti attuali sono cauti e riservati. Negli ultimi secoli, le incursioni degli uomini del nord hanno costituito delle provocazioni, ma ora sono terminate e i mercanti del nord frequentano abitualmente le città della costa orientale e sono in competizione con i navigatori commercianti degli Emirati. Gli atteggiamenti nei confronti di questi popoli variano dall'ostilità alla tolleranza.

Thyatis: Coloro che prima erano i signori delle colonie sono guardati con sospetto e ostilità. I diplomatici Thyatiani sono considerati disonesti e ambigui. Si tratta di una reputazione che meritano pienamente, perché sono stati colti sul fatto in numerose occasioni.

I fanatici e gli espansionisti vorrebbero rivendicare Tel Akbar e la fertile pianura costiera che parte da Thyatis, adducendo come prova del loro diritto dei reperti archeologici che testimoniano l'originario controllo Nithiano su questa regione. Agenti, spie e sovversivi Alpathiani sostengono questi fanatici nella speranza di fiaccare i loro nemici Thyatiani con l'interferenza costituita da una primitiva nazione fantoccio.

D'altro canto, i cittadini onesti di origine Thyatiana sono generalmente considerati al pari dei nativi a Nicostenia e Dythestia.

Karameikos: I rapporti sono radi ma formalmente cordiali. Karameikos è un mercato importante per i commercianti marittimi degli Emirati e i mercanti Karameicoti visitano frequentemente le città degli Emirati per fare affari. A Dythestia cresce il risentimento mano mano che le campagne di Karameikos spingono guerrieri non umani da Altan Tepe verso gli Emirati. Sono in corso trattative diplomatiche per approntare eventuali operazioni congiunte.

LA SOCIETÀ DEGLI EMIRATI

Alfheim: I rapporti sono riservati e hanno un'impronta xenofoba. Gli elfi visitano raramente gli Emirati e sono sospettati di pratica magia nera e rituali oscuri. I modi bruschi e schivi dei loro ambasciatori sono considerati offensivi dalla nobiltà degli Emirati.

Glantri: I Glantriani sono visti come incarnazioni del male. La loro antipatia verso i chierici e le religioni li qualifica come essere poco intelligenti. I Glantriani che visitano gli Emirati lo devono fare in incognito.

Casa di Roccia: Per tradizione buoni amici dei Makistani, i nani sono generalmente rispettati e stimati in tutti gli Emirati. Al Kalim ne apprezza le doti nel condurre gli assedi durante le guerre di liberazione dai colonizzatori, e per le loro conoscenze di ingegneria e tecnica di scavo nello sfruttamento delle risorse idriche e minerarie degli Emirati. I nani costruiscono inoltre armi di raffinata fattura apprezzate ovunque usando l'acciaio ad alto contenuto di carbonio degli Emirati.

I nani sono considerati personaggi duri e leali e, dato che sono molto riservati nelle loro pratiche religiose, raramente capita che offendano la coscienza religiosa degli altri cittadini. Molte delle città più grandi hanno un quartiere di nani, che sono senza dubbio gli stranieri più tollerati degli Emirati.

Khanato di Ethengar: Gli abitanti di Ethengar sono intolleranti nei confronti della religione degli Emirati; i fedeli dell'Eterna Verità ricambiano volentieri questa intolleranza. Ciò nondimeno, gli stretti legami culturali con il popolo Makistani offre un pretesto per dei rapporti amichevoli. I rapporti tra le due nazioni alternano momenti di alleanza a periodi di ostilità; al momento, le relazioni sono rade e riservate.

Darokin: Gli unici interessi comuni tra Darokin e gli Emirati sono la sicurezza delle piste per le carovane. Le relazioni attuali tra le nazioni sono sempre più tese a causa di un aumento progressivo dei dazi sui beni che attraversano il confine tra Selenica e Parsa.

Alphatia: Sebbene gli Alphetiani siano odiati per principio per essere stati in origine dominatori coloniali, gli operatori diplomatici intrattengono rapporti cordiali con gli ambasciatori Alphetiani allo scopo di innervosire i Thyatiani, tattica che riscuote pieno successo. Gli agenti Alphetiani lavorano clandestinamente per intensificare le tensioni tra gli Emirati e Thyatis. Le due civiltà condividono interessi nei campi delle tecniche magiche e scientifiche. Gli Alphetiani sono riusciti a evitare la pessima reputazione diplomatica guadagnata dai Thyatiani, grazie alle operazioni degli agenti sovversivi Alphetiani.

Le cinque contee: Le relazioni commer-

ciali con le cinque contee sono cordiali. Gli halfling stranieri vengono trattati come bimbi simpatici e precoci. Pochi di loro tengono in seria considerazione l'arte del combattimento, ma hanno un'ottima reputazione come cantastorie.

Minrothrad, Guilds, Ierendi, Norwold, Hledan Freeholds, Arcipelago di Thanegioth: I contatti diplomatici sono minimi o inesistenti sebbene i mercanti degli Emirati abbiano dei contatti con queste nazioni e mantengano buoni rapporti commerciali.

Legge e costumi

L'amministrazione della giustizia negli Emirati si basa sempre meno sulla legge scritta e sempre più sulle circostanze e sul giudizio personale dei governanti, dei magistrati civili o religiosi e di altre persone con la facoltà di amministrare la giustizia quando non sono disponibili esponenti del governo o magistrati (ad esempio, faris, Cavalieri della Rosa e itineranti).

Il corpo della legge scritta include la costituzione originale (stessa da Al Kalim e approvata dal Consiglio delle tribù), gli editti degli emiri e dei sultani e i decreti promulgati dai ministeri. Le fonti scritte, le interpretazioni e i commentari relativi alla giurisprudenza tradizionale delle tribù, i precedenti storici e le opinioni legali di istituzioni specializzate come il Consiglio dei Precetti costituiscono anch'esse fonti di diritto riconosciute. La legge scritta e gli archivi giudiziari sono nel loro insieme incoerenti, ambigui e in contraddizione tra loro. Solo chi dedica la vita allo studio della legge ha qualche possibilità di padroneggiarla e una consulenza da parte di questi personaggi è abbastanza costosa.

Tuttavia, la giustizia negli Emirati si basa sul principio per cui non è necessario essere uno studioso di materia legale per emettere delle sentenze eque. Qualsiasi vero fedele che osserva il rituale del Giudizio, e che dunque prima soppesa le prove e quindi basa il suo giudizio sulla conoscenza e non sulla tradizione e sulla superstizione può pervenire a un giudizio giusto, indipendentemente dalla sua confidenza con la legge e le sue fonti ufficiali.

In un sistema siffatto, i giudici non sono più che consiglieri esperti. In tali circostanze, l'interpretazione della legge è molto influenzata dalla personalità di chi giudica. Assumono una grande importanza i motivi che hanno mosso le parti coinvolte, le loro intenzioni e le circostanze che possono avere influenzato le parti. La procedura legale è risoluta nel sanzionare i casi criminali, ma lenta e ponderata nel valutare i casi più complessi in cui si

verificano conflitti di valori e interpretazioni.

Note per il DM: Gli effetti pratici di questo regime legale per i DM e i PG è che non esiste una norma o un regolamento con valore assoluto. Un giudizio può sempre arrivare ad affermare che i motivi di una delle parti erano giusti anche se l'azione che ne è derivata non lo era. Ciò equivale a dire che i PG possono sempre tentare di tirarsi fuori dai guai, e in questi frangenti si deve lasciare molto spazio all'interpretazione dei personaggi in fase di interrogatorio e di giudizio da parte dei magistrati o dei governanti. Se le loro azioni sono state coerenti con i valori vigenti nella società, i Precetti della Fede, gli insegnamenti di Al Kalim e il Nahmeh, potranno ottenere un giudizio favorevole.

Significa inoltre che i facoltosi che si possono avvalere di una consulenza legale, facilmente riescono a evitare la condanna, il che li rende personaggi che si ripropongono ciclicamente nelle varie campagne.

Corti civili e religiose

I giudizi civili (tenuti dai magistrati nelle città e nei grossi centri, o dai governanti locali presso le tribù rurali o nomadiche) riguardano i reati contro la costituzione delle tribù confederate, gli editti degli emiri e sultani, i decreti dei ministeri e le più comuni leggi consuetudinarie.

La Corte degli studiosi è un corpo di magistrati religiosi scelti tra i predicatori e altri studiosi di materia religiosa. Questo settore della magistratura si occupa dei reati religiosi nelle città e nei centri principali; nelle zone rurali e tra le tribù di nomadi, il giudice accreditato ad esaminare le vertenze religiose può essere il capo locale, un uomo di chiesa residente nella zona o un chierico itinerante.

Le offese religiose comprendono la mancata osservanza dei Precetti della Fede, lo spergiuro, l'abuso di uomini di chiesa e studiosi, l'abuso dei beni pubblici e l'attentato alla sicurezza del proprio consimile.

Teoricamente, una corte religiosa non ha poteri per punire il reo se non tramite la pubblica censura, le maledizioni e l'espulsione dal corpo dei fedeli; tuttavia, dal momento che nei centri rurali il giudice religioso coincide col giudice civile, i reati religiosi possono essere considerati come reati contro la società. Si tratta di una pratica comune specie nei centri rurali dove è più forte l'ostilità verso i forestieri e gli infedeli.

Inoltre, dato che la religione è così importante negli Emirati, la pressione sociale contro i reati religiosi è molto forte. Un mercante facoltoso condannato per un reato religioso,

potrebbe essere abbandonato da tutti i suoi clienti e soci in affari. I nobili e i governanti fatti oggetto di una maledizione potrebbero subire una ribellione da parte dei loro servi e sottoposti.

Note per il DM: I magistrati e i giudici religiosi svolgono tradizionalmente un'opera di controllo sul potere eccessivo delle classi abbienti e della nobiltà. Quando i PG sono impegnati a combattere dei personaggi corrotti e facoltosi, possono trovare degli alleati tra i predicatori, gli itineranti, i faris e gli uomini di fede, che costituiscono delle risorse non indifferenti data la loro possibilità di disporre di oggetti magici sacri e la loro vasta conoscenza degli incantesimi.

Giudizi e sentenze

La gente degli Emirati apprezza le sentenze commisurate al crimine, e ancora di più se sono fantasiose ed esemplari.

La punizione può essere estremamente severa o intelligentemente ironica in funzione delle circostanze: un crimine crudele e violento dovrebbe essere sanzionato in modo abbastanza energico da scoraggiare altri a ripeterlo, mentre un reato stupido ma fondamentalmente innocuo viene considerato come un'opportunità per offrire un diversivo divertente alla cittadinanza.

Oltre all'aspetto della punizione esemplare, l'altra funzione principale della sentenza è quella della compensazione del danno subito dalla vittima. Se il danno è economico, la sentenza può assegnare una multa salata o i lavori forzati. Se il danno non è di tipo economico, ma va ad offendere l'onore o la reputazione, è necessario ricorrere a una compensazione più fantasiosa.

Note per il DM: Questa è un'altra ottima opportunità per indirizzare i PG verso un'avventura. Un governante o un magistrato li punisce in seguito a un crimine con una sentenza che li obbliga a una determinata missione. Data la complessità della legge negli Emirati, non è difficile trovare un pretesto per arrestare i personaggi e sottoporli a giudizio.

Se i PG sono così ligi alle leggi, allora potete ricorrere a un visir locale che li incastra con un'accusa pretestuosa.

Sarebbe bello che la giustizia venisse applicata equamente al ricco come al povero, ma la realtà è che spesso il povero subisce sentenze pesanti mentre chi è ben vestito, palesemente facoltoso, abile nel parlare e ben consigliato, generalmente riceve delle pene miti o addirittura evita qualsiasi punizione. Questo potrebbe ispirare i PG a tentare di riparare dei torti.

Pubblica sicurezza

Nelle città e nei grossi centri la guarnigione militare locale si occupa della pubblica sicurezza e il mufti (il capo della polizia) è nominato dal governante locale. I soldati vengono assegnati al controllo di determinate zone e, in caso di tumulti, vengono utilizzati contingenti più massicci. Nelle zone rurali intorno ai centri urbani, le forze di pubblica sicurezza sono comandate dallo sceicco locale.

Tuttavia, ogni volta che è possibile, i criminali vengono sistemati direttamente dai cittadini armati. La giustizia privata è uno sport popolare negli Emirati, e fornisce occasione di divertimento e di esercizio nelle pratiche virili della virtù e dell'onore, del coraggio e della capacità di combattimento. Anche le donne più anziane e i bambini prendono parte a questo divertimento. Una folla urlante ed entusiastica che insegue un malvagio che ha commesso un'infrazione in una strada frequentata è una scena tutt'altro che inconsueta nelle città degli Emirati.

Gli ufficiali minori dei ministeri svolgono spesso mansioni di investigazione nella loro giurisdizione. Una di queste figure è l'ispettore dei mercati, dipendente del ministero del commercio.

Note per il DM: Questi ufficiali sono molto potenti e spesso corrotti; si accaniscono contro i mercanti più piccoli per favorire l'esclusiva dei più facoltosi. Come PNG possono costituire incontri fastidiosi quando i PG organizzano delle carovane, vendono mercanzie o tesori sul mercato o tentano di difendere i diritti dei mercanti più deboli.

Un altro di questi ufficiali è l'ispettore delle tasse. Normalmente, si tratta di un semplice impiegato che esamina gli archivi e raccoglie dichiarazioni di tutti i cittadini riguardo alla loro situazione economica. Alcuni ispettori delle tasse, tuttavia, hanno delle abilità simili a quelle dei ladri e le usano per investigare sulle persone sospettate di evadere il fisco.

Note per il DM: Il lavoro di investigazione per conto di un ministero è adatto alle abilità dei ladri. Un gruppo di ladri e maghi potrebbe essere impiegato per un'investigazione nel maniera di un ricco mercante, in cerca di prove di incassi non dichiarati o di pratiche commerciali poco legali (annacquamento del vino, sfruttamento di schiavi eccetera).

Forestieri e infedeli rispetto alle leggi negli Emirati

Considerando il loro sciovinismo culturale e religioso, i cittadini degli Emirati sono in qualche modo tolleranti nei confronti degli

stranieri e degli infedeli. Un Ylariano è pronto ad ammettere che è possibile che un forestiero si dimostri rispettabile e virtuoso, ma l'onere della prova spetta al forestiero.

Gli stranieri e gli infedeli devono pagare una tassa (10 dinari al mese) oltre alla normale tassa individuale (10 dinari al mese e una tassa sulla vendita pari al 10% del valore di mercato dell'oggetto venduto). In cambio, gli stranieri e gli infedeli non sono obbligati a prestare il servizio militare o ad adempiere altri pubblici servizi e hanno il permesso di osservare le loro pratiche religiose e culturali in privato nelle loro case.

In molte città vi sono anche dei quartieri separati per i forestieri e gli infedeli; in questi quartieri, i forestieri possono comportarsi secondo i loro costumi e regolarsi in base alle proprie leggi. Ad esempio, i Makistani, i nani e i Thyatiani hanno dei propri quartieri a Ylaruam, e nel porto della città di Tameronikas c'è un quartiere misto in cui si possono incontrare mercanti e viaggiatori di tutto il mondo. Ogni quartiere sceglie un proprio governante e pone, amministra ed esercita il diritto.

Tuttavia, ogni volta che si apre una controversia tra un forestiero o un infedele e un cittadino, la questione ricade sotto la giurisdizione degli Emirati, e in qualsiasi luogo al di fuori del loro quartiere, ci si aspetta che i forestieri rispettino la legge e i costumi locali. A Ylaruam e negli altri grandi centri, gli agenti di pubblica sicurezza mostrano tolleranza ed elasticità nel trattare con i forestieri e gli infedeli; nei piccoli centri, sono spesso meno clementi.

Note per il DM: I PG provenienti da altri paesi inizialmente abitano in questi quartieri, dove non rischiano di avere guai per ignoranza dei costumi locali, che hanno modo di conoscere gradualmente. I quartieri stranieri sono inoltre luoghi interessanti affollati di visitatori provenienti da altre terre e di personaggi che tentano di fuggire dalla giustizia degli Emirati.

Concetti legali e morali

Proprietà privata

Presso i nomadi la proprietà privata della terra è un'idea inconcepibile. Il diritto di passaggio, di uso dell'acqua e di pascolo deriva semplicemente dalla consuetudine e dal potere. Quando le risorse sono abbondanti, chiunque può utilizzare la terra ed è benvenuto. Quando le risorse scarseggiano, vale la legge del più forte.

Tra le tribù rurali, la maggior parte delle terre ricade sotto l'amministrazione e la giu-

risdizione del capo. Alcune terre possono essere di proprietà private con il benessere dell'emiro, del sultano o del capo. I proprietari terrieri possono scegliere se comprare la terra dal capo o fornire un pubblico servizio per ricevere in cambio un terreno.

Nelle città e nei paesi la terra è di proprietà della città per delega del sultano. La terra può essere data in affitto, ma non venduta, e l'affitto può essere revocato in seguito al mancato rispetto della legge o del contratto.

Domini e tasse: I capi, gli sceicchi e gli emiri non possiedono direttamente i loro domini, ma hanno il diritto di riscuotere delle tasse. Usando le tasse imposte sul dominio, gli sceicchi pagano a loro volta delle tasse al governo centrale che servono a sostenere le strutture militari, religiose, governative, benefiche, universitarie, per i lavori pubblici e altro ancora.

I domini tradizionalmente controllati da famiglie nobili sono ereditari, sebbene il successore sia sottoposto all'approvazione del sultano e degli emiri, e può essere sostituito a causa di provata incompetenza o trasgressione delle leggi. I domini moderni (da Al Kalim in avanti) non si trasmettono automaticamente in modo ereditario; i successori devono ottenere l'approvazione del governante e, quando ciò non avviene, le terre ritornano al governo.

Gilde: Gli artigiani hanno il diritto di organizzarsi e ottenere il riconoscimento come gilda il che li autorizza a regolamentare i loro traffici commerciali, in via subordinata al benessere dei ministeri del commercio e degli affari mercantili. Possono definire delle condizioni standard per gli apprendisti, i rappresentanti e i maestri d'arte, i termini di pagamento e il controllo della qualità dei prodotti. Le gilde hanno inoltre un ruolo importante nel governo della città e nella vita pubblica, sostenendo degli indirizzi politici con la propaganda e un supporto economico, organizzando manifestazioni d'intrattenimento (giochi, festival, fiere e così via) e occupandosi di attività benefiche a favore dei più indigenti. Le gilde tassano i propri membri e devono a loro volta pagare delle tasse al governo.

Magia: I maghi vengono chiamati "stregoni" negli Emirati. La stregoneria è un'attività come le altre e come tale è tassata e regolamentata. Nell'interesse della pubblica sicurezza, è richiesto agli stregoni di portare un abbigliamento che li renda riconoscibili.

La magia divina (quella dei chierici) è considerata come il lavoro dei Guardiani Immortali e come tale non è una professione. Non è necessario chiedere dei compensi per effettuare gli incantesimi dei chierici; le eventuali remunerazioni devono essere direttamente de-

volute ai santuari, agli studiosi della religione, agli uomini di fede e ai loro istituti.

L'utilizzo pubblico di magie mortali o distruttive non è di per sé più grave di una violenza compiuta da un abile guerriero o da un animale selvaggio. È il danno civico e personale che costituisce il reato, non l'uso della magia. Chiunque faccia il gradasso con un mago chiaramente identificabile come tale è un pazzo e si merita ciò che ottiene, proprio come se avesse fatto il prepotente con un paladino o una bestia feroce.

Schiavitù: Negli Emirati la schiavitù è illegale se non come punizione per chi non paga un debito. Prima di Al Kalim la compravendita di stranieri, prigionieri di guerra e criminali era pratica comune. Ora, i debitori possono essere venduti solo come compensazione per un debito non pagato e solo per un periodo dai uno a cinque anni. Gli schiavi sono una rarità tra i nomadi e negli insediamenti rurali, ma sono più diffusi nelle città, dove la percentuale di schiavi può arrivare al 2% della popolazione. Gli schiavi hanno gli stessi diritti dei servi eccetto la possibilità di scegliere il datore di lavoro e il lavoro stesso; gli ispettori per i diritti civili verificano che il loro trattamento sia corretto.

Gli schiavi hanno una reputazione ambigua. Alcuni lavorano duramente, acquisiscono notevoli capacità e, una volta affrancatisi, possono scegliere di rimanere con il loro ex padrone in cambio di uno stipendio. Alcuni schiavi sono malvagi e ingannevoli e provano un forte odio nei confronti dei loro padroni.

Violenza: In una cultura che enfatizza l'onore e il coraggio e accetta la violenza come sistema tradizionale per difendere la giustizia e l'onore, una o entrambe le parti coinvolte in uno scontro sono parzialmente giustificabili agli occhi del giudice.

La procedura della corte di giustizia tribale tende a limitare l'uso ingiustificato della violenza esponendo alla pubblica censura il carattere disonorevole di un attacco ingiusto. La violenza non è considerata sbagliata, tranne quando colpisce le persone o le proprietà di cittadini innocenti o estranei ai fatti.

Pertanto, uno scontro in una taverna è considerata ingiusto perché danneggia il proprietario della taverna e gli altri clienti. Un onorevole duello privato che coinvolge solo le parti implicate può essere irresponsabile o lasciar trasparire una scarsa capacità di giudizio, ma non è moralmente esecrabile.

Furto: Il furto tra tribù nemiche è pratica comune tra i nomadi e rubare del bestiame a un gregge rivale un tempo era l'unico modo per un giovane pastore con mezzi limitati di iniziare l'attività di pastorizia in proprio. Un

furto abile perpetrato ai danni di un nemico è un segno di coraggio e di iniziativa (mentre rubare a un amico è indegno e punito con la morte o l'espulsione del ladro dalla tribù). Il governo tenta di frenare queste scaramucce tra tribù, ma i nomadi non sembrano intenzionati ad adeguarsi a questa politica.

Un PG ladro che riesce a far leva su questa nozione romantica del ladro che ruba solo ai suoi nemici (il ricco, il potente e il malvagio) verrà considerato dai nomadi come un eroe piuttosto che come un disonesto, e può riuscire a evitare la punizione dai magistrati rurali e dei piccoli paesi.

Leggi e consuetudini

L'elenco che segue descrive i crimini più comuni, le circostanze che possono influenzare il giudizio e degli esempi di sanzioni e sentenze.

Comportamento ambiguo: Esporre una superficie eccessiva del corpo o comportarsi in modo seducente in pubblico; non include le danze tradizionali, considerate come un'arte raffinata negli Emirati. Sanzione: pubblica censura, espulsione dalla comunità.

Furto d'acqua: (deviazione delle acque di un pozzo autorizzato). Creazione di un pozzo non autorizzato, spreco d'acqua e altri crimini affini: raramente giustificabili. Sanzione: multe, compensazione, confisca, o imprigionamento.

Avvelenamento di pozzi: Un crimine gravissimo. Giustificabile solo in situazioni militari critiche o contro stranieri e infedeli. Sanzione: confisca, fustigazione e morte.

Pratica di magia nera: Pratica di magia basata sulla necromanzia; proibita da Al Kalim. È possibile che vengano fatte eccezioni per scopi di ricerca e studio, ma è necessaria l'autorizzazione del ministero della magia. Sanzione: espulsione dal consorzio religioso, esilio o imprigionamento.

Nascondere capacità magiche: Gli stregoni devono identificarsi come tali vestendo in modo caratteristico, con abiti molto colorati con la scritta: "Stregoni". sanzione; esilio o imprigionamento.

Furto: Il furto per profitto è punito severamente. Sanzione: fustigazione, mutilazione o morte. I casi di furto per necessità, protezione della famiglia o per altri obblighi sociali vengono valutati in funzione della personalità del ladro e del giudice. I testimoni sono utili e attendibili se riconosciuti come devoti o importanti. Le sentenze tendono a privilegiare la compensazione più che la punizione e lo stato dei parenti stretti viene considerato nella valutazione dello stato di un ladro disperato.

(Continua a pg 37)

Voci di taverna dalle terre confinanti

La gente: "La gente di Ylaruam odia gli stranieri. Nessuno parla una qualsiasi lingua civilizzata e, se ne conoscono una, fingono il contrario. Hanno un temperamento rissoso e si scontrano continuamente tra di loro. Si vestono in modo ridicolo, avvolti in lunghi mantelli e turbanti, anche sotto il sole cocente. Vivono nel deserto sotto le tende, anche se alcuni hanno semplici case in muratura nelle città.

Cavalcano cammelli e cavalli, cavalli splendidi in effetti, e sono dei mercanti discretamente abili. Non sembrano molto civilizzati dato che vivono all'aperto per la maggior parte del tempo, e non hanno principi, signori o nobili come da noi, ma solo capi tribù".

La terra: "È un unico grande deserto. Solo sabbia, tempeste di sabbia e rocce. Non riesco a immaginare come si possa vivere in un luogo del genere".

Ylaruam: "Si tratta di una città nel deserto dove vive il sultano, l'emiro o qualcosa del genere. Vi sono alcune costruzioni a spirale ricoperte d'oro, dicono, e dovrebbe essere un'università piena di scienziati e giuristi".

Altre città: "Tameronikas è un bel porto in cui si incontrano molti stranieri. Abbashan è una grande oasi abitata da gente eccezionalmente sgradevole".

Come diventare ricchi e famosi: "Guidando cammelli con lunghe carovane. Cercando lampade che contengono un genio. Trovando tappeti magici nel deserto, o anelli nelle ceste tra le rovine. Alleandosi con degli stregoni per trovare tesori nascosti e riuscendo a evitare le trappole che li proteggono".

Suggerimenti importanti: "Il governo sta assoldando mercenari e truppe irregolari per sconfiggere i goblin e i giganti dell'Altan Tepe.

È molto richiesto il lavoro di scorta delle carovane. È sufficiente trovare dei mercanti nelle taverne".

Da una conversazione con un veterano dell'avventura

La gente: "Molte persone sono oneste e onorevoli. Quando danno la loro parola, sono sinceri. Sono estremamente religiosi e pregano continuamente Al Kalim, loro eroe e profeta. Le discussioni raffinate in materia legale ed etica sono un passatempo apprezzato. Hanno poca stima e fiducia per gli infedeli e gli stranieri e, per quanto ho conosciuto del mondo, hanno buone ragioni.

Tengono in particolare considerazione

l'onore e sono lenti con la spada quando subiscono un'offesa. Molti cittadini possiedono armi e le usano volentieri. I soldati sono di prima qualità, disciplinati, ben addestrati e fieri".

La terra: "Il clima è piacevole lungo la costa orientale, ma molto caldo e secco nel deserto centrale e nelle terre alte. Imparando i costumi locali non si corrono rischi a causa del clima, tranne che durante le violente tempeste di sabbia. La nazione è sicura se si viaggia restando sulle piste per le carovane e nelle città, ma le regioni selvagge sono tra le più pericolose del mondo intero. Vi sono pochi umani, ma moltissimi mostri e altri orrori. State montani da Nithia se non volete trovare guai".

Ylaruam: "La città è ospitale con gli stranieri. Vi sono molti mercanti e ufficiali del governo che assoldano gli avventurieri esperti. Sapendo dove cercare, si possono ottenere molte informazioni".

Altre città: "A parsa, i Makistani locali vivono in cittadine di tende e muratura e, come gli abitanti di Ethengar, sono simpatici e piacevoli. Sono più ospitali con gli stranieri che con la gente di deserto. Tameronikas è abbastanza simile alle città costiere di tutto il mondo. A Ctesiphon e Cinsa-Men-Noo i locali sono disponibili a collaborare con viaggiatori stranieri e gli avventurieri. Si può facilmente trovare lavoro come scorta di carovane, e sono disponibili guide per ogni tipo di spedizione".

Come diventare ricchi e famosi: "Il modo più collaudato è quello di iniziare a lavorare come scorta per le carovane. Farsi una reputazione, allacciare dei contatti con nobili o ricchi mercanti, guadagnarsi il rispetto e la gratitudine di un governante e acquisire un dominio.

Un modo più pericoloso è quello di andare alla ricerca di tesori e creature strane nelle terre selvagge, ma è difficile valutare i rischi e in caso di problemi, non è facile ottenere un aiuto.

Se non date grande importanza al denaro, ma volete combattere il male, potete trovare molte possibilità di azione nelle terre selvagge e vi guadagnerete rapidamente il rispetto dei locali".

Suggerimenti importanti: "Evitate di mentire o di rompere dei giuramenti. I locali potrebbero uccidervi per questo, e comunque non vorrebbero più avere a che fare con voi.

Una volta che vi siete guadagnati una reputazione di bravi avventurieri, avrete molte possibilità. I migliori guerrieri, maghi e chierici nativi sono impiegati nell'esercito e quindi i locali assoldano volentieri degli stranieri,

purché si dimostrino affidabili, come mercenari o guardie per le missioni nelle terre selvagge, o anche per compiti poco chiari. frequentate le taverne e tenete le orecchie aperte, oppure allacciate dei contatti con il ministero delle province.

Se volete lavorare in proprio, siate prudenti e scegliete con cura il vostro obiettivo. Cercate degli informatori attendibili e pagateli bene.

I nativi sono superstitiosi. Raccontano delle storie bizzarre riguardo alle regioni disabitate. Sono persone rudi; se si innervosiscono per qualche motivo, è meglio prestare attenzione".

La versione di un giovane nomade del deserto

La gente: "La gente del deserto è chiaramente più dura, onorevole e fiera di quella di città. I cittadini sono mentitori, codardi, non sanno cavalcare né combattere e, nel deserto morirebbero in pochi minuti. Gli stranieri sono simili ai cittadini, anche se si dice che alcuni siano meglio di altri. I nomadi con atteggiamento amichevoli sono sempre benvenuti nelle nostre tende. I banditi, i ladri e gli assassini meritano di morire nel deserto".

La terra: "rispettate il deserto, e il deserto vi sarà amico. IL deserto uccide solo i pazzi, ma è facile diventare pazzi durante una tempesta di sabbia.

I nostri pascoli e tende sono normalmente luoghi abbastanza sicuri. Non siamo codardi, ma vi sono posti nel deserto e sulle colline dove solo un pazzo si spingerebbe, pieni di mostri, stregoni malvagi e spiriti terribili.

I villaggi sono luoghi interessanti, soprattutto durante i campi estivi quando c'è il mercato, anche se la popolazione locale e i mercanti sono avidi e ingannevoli".

Ylaruam: "Dicono che è bella. È piena di mentitori e mercanti, ma il palazzo del sultano e l'università sono imponenti e decorati con oro e gioielli. Raccontano che i giardini del sultano siano ricoperti di un manto erboso soffice e uniforme, e che i tornei degli Ordini militari siano molto divertenti. Mi piacerebbe fare aperte della guardia del sultano e un giorno il mio capo mi darà un'armatura e delle armi così che potrò andare a Ylaruam e diventare cavaliere".

Altre città: "Kirkuk è abbastanza grande ed ha molte costruzioni in pietra e torri imponenti; è una città dinamica con due giorni di mercato alla settimana. La nostra tribù si accampa nelle vicinanze durante l'estate con altre tribù amiche, e organizziamo giochi, feste e trattiamo i cavalli e i cammelli che abbiamo in eccesso, in modo da poter acqui-

stare le armi e il caffè di cui abbiamo bisogno durante l'inverno.

Abbashan è una città simile a Ylaruam, ma i Padri dicono che gli uomini non sono codardi e corrotti come quelli di Ylaruam. Ad Abbashan l'atteggiamento nei confronti dei mercanti avidi è abbastanza severo".

Come diventare ricchi e famosi: "Voglio unirmi a un gruppo di avventurieri per poter dimostrare che sono un guerriero. In questo modo, il mio capo mi darà un'armatura e delle armi ed io andrò a Ylaruam e diventerò un soldato.

O forse, il mio capo mi permetterà di partire con il segretario per le terre disabitate. Così diventerò famoso per le mie imprese e il segretario mi presenterà al sultano che mi nominerà faris, e allora potrò viaggiare per il paese e punire i disonesti e gli infedeli".

Suggerimenti importanti: "Dicono che si può ricevere un compenso accompagnando gli studiosi e i minatori sulle colline. Alcuni uomini della mia tribù sono andati in città e villaggi per trovare questo tipo di lavoro e sono ritornati con armi pregiate, cavalli costosi e grandi storie da raccontare.

Raccontano storie di giovani uomini che hanno aperto porte segrete nel deserto e hanno trovato principesse, anelli magici e demoni terribili. Non sono sicuro di queste storie, ma credo che siano vere; altrimenti come si potrebbe arrivare ad immaginare tanto?

A volte, nei periodi difficili, gli uomini della mia tribù si avventurano nel deserto a caccia di bestie temibili. Coloro che sopravvivono alla caccia vanno in città e vendono le bestie agli stregoni e agli studiosi".

Il racconto di un giovane compagno di un mercante carovaniero straniero a Ylaruam

La gente: "La gente della pianura costiera vive in luoghi confortevoli e pacifici, dove si vendono vestiti raffinati e spezie, anche se i contadini e gli indigenti di Nithia soffrono sotto il governo di capi crudeli.

I nomadi del deserto sono generalmente educati e formali, ma si deve stare attenti a non offenderli. I mercati di caffè e di armi sono convenienti e di buona qualità, ma solo durante gli accampamenti estivi.

Le città e i paesi degli Emirati sono tutti ottimi mercati per l'artigianato e i beni di lusso di importazione (eccetto Abbashan, dove il lusso e la frivolezza sono disprezzati). La gente povera è devota e ordinata, e i nobili e gli artigiani sono accaniti difensori della fede e generosi.

I piccoli abitanti delle terre di nordovest possono sembrare fieri e avezzi alla guerra, ma sono in realtà giocosi e spensierati come fanciulli. Le loro esigenze sono contenute e la loro terra è generosa. Non sono assolutamente permalososi come la gente del deserto e sono piuttosto disinteressati alla conversazione e alla contrattazione, sebbene vadano letteralmente pazzi per le storie di maghi ed eroi.

È fin troppo facile dire che i popoli delle altre terre sono privi di onore e virtù, ma io l'ho sperimentato personalmente. Gli infedeli onorano raramente la parola data e, sebbene abbia visto splendidi templi dedicati a vari dei potenti e temibili, non ha mai visto molta gente dedita alla venerazione. Non ha mai visto da nessuna parte una dedizione e un'osservanza quotidiana e scrupolosa come quella dei fedeli dell'Eterna Verità.

La terra: "È arida, ma la gente vive bene. Nelle regioni costiere crescono frutta a vegetazione in abbondanza, e le pianure della valle dell'Ust-Urt regala abbondanti messi di grano. Le uadi e le oasi offrono pascoli per le greggi dei nomadi e verdure per integrare la carne e il formaggio che i nomadi producono in abbondanza.

Sono stato ovunque sulla costa e sulle montagne fino a Darokin, Specularum, Thyatis e Dengar, e non ho mai visto una nazione così florida e prospera".

Ylaruam: "Sicuramente più piccola di Thyatis e Specularum, ma non meno grandiosa e, per molti versi, più civilizzata. I mercati di Ylaruam sono grandi due volte quelli di Specularum e Thyatis, e l'abilità degli artigiani di Ylaruam non è seconda a nessuno.

Vi sono anche degli indigenti a Ylaruam, ma appaiono molto meno disperati dei loro pari condizione di altre città del mondo. L'Università Eterna è una delle più avanzate del mondo, e si possono incontrare in tutta la città gli studiosi intenti a discutere o a leggere. Il palazzo del sultano e il distretto dei ministeri sono splendidi, decorati con mosaici coloratissimi, fontane, giardini e la meravigliosa stanza del trono con il suo mirabile soffitto a volte".

Altre città: "Parsa è una confortevole stazione di fermata per le carovane, ma il suo mercato non è conveniente; i Makistani preferiscono i loro poni ai nostri magnifici stalloni, e le loro rozze tende alle nostre fabbricate con tessuti raffinati. Ctesiphon è abitata da gente molto scostante, ma circola parecchio denaro per i progetti minerari locali. Cinsa-Men-Noo è la città più bella di Nithia e vi si tiene un buon mercato estivo nel periodo in cui si accampano i nomadi. Surra-Man-Raa è un disastro. Il sultano dovrebbe mobilitare qual-

che divisione e ripulire quella città una volta per tutte. Certamente non commercerei mai in quel luogo. Tameronikas ha un clima adorabile, importa svariati beni di qualità e vi abitano commercianti molto solleciti e operosi. Le trattative sono sempre una sfida, ma sempre convenienti. Abbashan è una città abbastanza pulita, ma un pessimo mercato se non per il caffè, le armi e i cavalli".

Come diventare ricchi e famosi: "Comprare caffè, spezie, tessuti e pezzi di artigianato pregiati a Darokin, Karamaikos o Thyatis. Venderli a caro prezzo a Tameronikas o, ancora meglio, trasportarle sulle piste per le carovane e rivenderle al doppio del prezzo a Ylaruam, o al triplo nei mercati rurali. Comprare i cavalli migliori dai nomadi, tappeti pregiati e vasellame nei centri rurali ed esportarli. Investire quindi il denaro in imprese minerarie o in attività di importazione/esportazione.

Avvicinare le persone giuste, ottenere un'autorizzazione per un pozzo, farsi affidare un nuovo dominio da un emiro e costruirsi una confortevole residenza estiva. Sostenere le spedizioni nelle terre selvagge che presto o tardi portano alla luce preziosi tesori o antichi manufatti, che faranno la vostra fortuna".

Suggerimenti importanti: Per aprirvi delle possibilità, indagate intorno al ministero delle province. Gli ufficiali di questo ministero dispongono di molte informazioni riguardo ai tesori nascosti nelle terre selvagge e saranno contenti di affidarvi una missione. Il ministero vi metterà in contatto con altri personaggi intraprendenti e vi darà anche dei consigli riguardo alle possibilità di investimento del capitale.

L'estrazione di metalli e di pietre preziose è la strada del futuro. Quando le terre alte settentrionali e meridionali saranno sgombrare dai selvaggi e dai mostri, diventeranno i più ricchi giacimenti minerali del mondo".

1. Scelta del nome e della residenza.

Il dettaglio più importante di un personaggio è il nome. Il nome di un personaggio include sempre quello di suo padre, Suleiman Al Kalim, o Urabi ibn Selim ("ibn" o "al" significa "discendente da"). Gli obblighi familiari vengono per primi e il nome del padre è un dettaglio importante.

Subito dopo il nome, la cosa più importante per un Ylariano è la sua provenienza. Se è un nomade, è sempre in viaggio e non si identifica con nessun posto definito; la sua tribù diventa dunque il riferimento principale. Se vive stabilmente in un luogo, il nome della regione, del villaggio e del paese diventa rilevante. Quando un Ylariano si presenta, dice sempre il suo luogo di origine dopo il nome. Ad esempio, Tahir Al Anouar del Qahlan, o Jaffar Ibn Mehmet di Hedjazi. Se si incontra qualcuno nel luogo dove vive, il luogo di origine viene omissso. Si presume dunque che sia nativo del luogo.

2. Scelta della cultura di appartenenza e dell'allineamento.

I ceppi culturali più diffusi sono Alasiyano e Makistani, oltre alle culture Thyatiana, Alpathiana, Nithiana e altre del mondo D&D. Quasi tutti gli Ylariani sono seguaci dell'Eterna Verità e appartengono all'allineamento legale.

Le uniche minoranze religiose di una qualche rilevanza sono allineamenti stranieri nelle grandi città e nella religione caotica illegale di Nithia. Un'altra minoranza non ha principi spirituali anche se, per ragioni sociali, finge di aderire alla vera fede. Gli appartenenti a questa minoranza possono essere di qualsiasi allineamento.

Se avete bisogno di un personaggio caotico, la pazzia è un buon pretesto. Un neutrale può essere indifferentemente fedele o infedele che finge il contrario.

Quando un personaggio si presenta, raramente si dichiara fedele. Negli Emirati viene considerato un fatto scontato. Se si trova tra stranieri o agnostici può decidere di annunciare con orgoglio la sua fede nell'Eterna Verità.

3. Scelta del tipo fisico e del soprannome.

Un buon metodo per distinguere un PNG è quello di attribuirgli una caratteristica fisica particolare o un altro segnò distintivo. Anche un soprannome può contribuire a rendere unico e indimenticabile un PNG.

Scheda dei nomi Ylariani

(* segnala i nomi femminili)

Abdullah, Abdul, Abu, Ahmad, Ahmed, Aicha*, Aladino, Ali, Alia*, Aman, Amin, Amineh*, Anouar, Azizeh*, Aziz, Baba, Babrak, Bechir, Besma*, Buzurg, Chukri, Daood, Djamal, Dunya*, Farah*, Farid, Faruk,

Fatima*, Fuad, Habib, Hafez, Haroon, Hassan, Hussain, Ibrahim, Idris, Ismail, Jaffar, Jamila*, Juliana*, Karim, Khader, Khalid, Leilah*, Mahmud, Mansur, Maruf, Mehmet, Mizra*, Mohammed, Muammar, Mujibur, Muktar, Mussa, Mustafa, Myriam*, Nadir, Najid, Naomi*, Nasir, Nasser, Nazar, Nizam, Nizar, Nuri, Omar, Omer, Rachid, Radija*, Ramman, Ravi, Rezah, Ruhollah, Saddam, Said, Selim, Sherazad, Sharif, Sherif, Sinbad, Suleiman, Tahir, Tarik, Urabi, Walid, Yasir, Yasser, Yasimina*, Yusif, Zummurud*.

Scheda dei luoghi di origine

Awalik, Awamir, Abidah, Amalisah, Asir, Awamir, Awazim, Anazah, Amarat, Bal-Ubayd, Batahirah, Bayt Khatir, Bani Yas, Buqum, Bani Kab, Bani Hajir, Bani Atiyah, Bani Sakhr, Dayyn, Dahm, Duru, Dawasir, Dhafir, Ghamid, Gani, Khalid, Harb, Hutaym, Huwaytat, Humum, Harasis, Hudhayl, Ifar, Janabah, Juhaynath, Mahrarah, Manahil, Manasir, Murrah, Muntafiq, Nu'Yam, Qathar, Qara, Ruwalah, Rashayidah, Rashid, Shararat, Sulabah, Shammar, Subay, Shihuh, Suhul, Shahrar, Sayar, Ujman, Utaybah, Yam, Yafi, Wahibah, Wayilah, Zahrar.

Scheda della regione di Ylaruam

(* Indica le province amministrate dal ministero delle province)

Valle dell'Ust-Urt, Zona della Morte (aree desolate nei dintorni di Nithia), Isole del Nord*, Costa settentrionale (pianura costiera di Nithia), Costa centrale (pianura costiera di Abbashan), Oasi di Abbashan, Grande Altopiano Salato*, Grande Altopiano Alasiyano*, Oasi di Ylaruam, Valle della Morte (ovest di Ylaruam)*, Isole sudoccidentali*, Isole sudorientali*, Pedemonte (terre alte di Nicostenia), Costa meridionale (pianura costiera di Nicostenia).

Per altri riferimenti geografici, i personaggi possono citare il villaggio o il paese più vicino.

Scheda dei villaggi e paesi Ylariani

(la capitale dell'emirato appare in maiuscolo)
Emirato di Alasiya: YLARUAM, Kuznets, Deeran, Sulba, Tel al Kebir, Hedjazi.
Emirato di Makistan: PARSA, Warqa, Aram, Uruk.
Emirato di Nithia: SURRA-MAN-RAA, Cinsa-Men-Noo.
Emirato di Abbashan: ABBASHAN, Fabia, Jaboor.
Emirato di Nicostenia: TAMERONIKAS, Cubis.
Emirato di Dythestia: CTESIPHON.

I villaggi e i paesi che vengono elencati di seguito possono essere sparpagliati sulla mappa topografica dettagliata: Jauf, Taymor, Tayma, Wahj, Muscat, Dubai, Abu Dubai,

Doha, Salwaw, Jubayl, Qaysumah, Nuayriyah, Urayirah, Mubbaraz, Hofuf, Udayliyyah, Haradh, Mishab, Ras al Khafqi, Ras Tannurah, Abu, Hadryah, Zilfi, Ghat, Ruywaydah, Shaqra, Diriyah, Dilam, Hillah, Layla, Hariq, Salamiyyah, Artawiyyah, Turayt, Hadithah, Ha'il, Unayzah, Dawadimi, Kasamin, Bishah, Baljurshi, Kahmis, Mushayt, Abha, Dirs, Kiyat, Uzan, Lith, Afif, Ulah, Umm Lajj, Duba, Ras al Qasbah, Haql.

Ceppi culturali

Alasiyani, Makistani, Nithiani, Thyatiani, Alpha-tiani, altre nazionalità e razze del mondo D&D.

Allineamento spirituale

Eterna Verità (legale), Seguaci del fuoco (caotico, illegale e malvagio), nessun allineamento spirituale, religioni straniere.

Tipo fisico (aspetto o capacità)

Caratteristica distintiva

Schiena curvata, pelle rugosa, statura minuta (Makistani), stivali di lucertola, occhi blu (rari tra gli Alasiyani), carnagione scura (Nithiani), faccia tonda (grande bellezza, viso pieno e pulito), butterato, molti anelli alle dita, testa fasciata, smilzo, doppio mento, labbra carnee, naso adunco, naso grosso, denti sporgenti, orecchie grandi, calvo, barba lunga (nomadi); cicatrici, taglio degli occhi, lineamenti acuti, voce (grave, squillante, accento straniero, roca), corporatura (grasso, magro, muscoloso, longilineo, basso).

Gesti tipici, frasi o argomenti

Tosse (nomadi tormentati dalle tempeste), fischi violenti, abitudine a grattarsi il naso, a giocare con la barba, accavallare le labbra, non guardare mai dritto negli occhi, atteggiamento scostante (raro tra gli Ylariani, segno di potere o di giudizio negativo), beve troppo caffè, parla in continuazione, maniaco delle corse di cavalli, esperto di tappeti (commercio familiare)

Soprannome

(Meglio se basato su caratteristiche facilmente riscontrabili. Può anche riferirsi a un incidente famoso o a un altro fatto che rende noto il personaggio nel bene o nel male).

Il macellaio (appassionato di arti marziali o condannato per atti crudeli), mano nera (crudele), il poeta (ironico), usignolo del deserto (bravo cantante), mezzocuore (codardo in battaglia), il devoto, il cantastorie, il viaggiatore (studioso), lo strano (stregone pacifico), il nordico (Nithiano scuro), topo del ghiaccio (persona dura), barile d'acqua (sempre assetato), il generoso, la spada della vendetta, il giusto, il lamentoso (sempre pessimista).

PROCEDURE

Verifiche sugli spostamenti su cavalcatura

Per riuscire in un'azione, dovete tirare 3d6 e ottenere un risultato uguale o minore della caratteristica *Cavalcare*. Questa caratteristica è pari alla destrezza di un personaggio modificata dai seguenti bonus e penalità:

Bonus e penalità (cumulativi)

Nano:	-4
Halfing:	-2
Livello 1-4:	-1
Livello 10+:	+1

Addestramento cavalleria militare: +1

Secondo la biografia del personaggio o a discrezione del DM. Molte nazioni del mondo D&D dispongono di unità di cavalleria degne di nota. Partite dal presupposto che un elfo o un guerriero hanno il 50% di probabilità di avere esperienza come cavalieri, i chierici ne hanno il 5% mentre i maghi e i ladri 1%.

Nato in sella: +2

Makistani, Alasiyani, Ethengaresi e altri di origine nomade a discrezione del DM

Note per il DM: Una verifica sulla capacità di cavalcare è opportuna ogni volta che un personaggio compie un'azione a cavallo tale per cui una scarsa abilità può pregiudicare la riuscita. Per esempio:

- in mischia
- mentre scocca un dardo
- mentre lancia un incantesimo
- quando la cavalcatura è lanciata alla massima velocità (si possono applicare penalità in caso che il terreno sia irregolare o la cavalcatura spaventata)
- quando si esegue una manovra difficile (come colpire la palla con un mazza da polo o raccogliere un oggetto da terra mentre si cavalca al galoppo)

Se un personaggio non supera la verifica, l'azione che sta tentando di portare a termine fallisce. In combattimento ciò significa che il dardo non colpisce il bersaglio o che l'incantesimo non sortisce i suoi effetti; inoltre, se il cavallo si muove, il personaggio rischia di cadere a terra; per restare in sella, deve ottenere con 3d6 un risultato minore o uguale alla destrezza (senza bonus e penalità).

Nei tornei o giochi equestri, i giocatori possono effettuare dei tiri incrociati sulla capacità di cavalcare per determinare quale personaggio vince nell'oggetto della contesa. Il personaggio che ottiene il punteggio più alto tirando 3d6 (più le eventuali penalità) e che supera la verifica è il vincitore.

Per esempio, Nadir il nomade, un guerriero

di quinto livello della tribù Ifar con destrezza 14 sta giocando a polo con Muktar Khan, capo della tribù Amarat e guerriero di 12° livello con 17 punti destrezza, avendo ricevuto anche un addestramento specifico. Entrambi tentano di colpire la palla.

Nadir è "nato in sella" ed ha quindi un bonus di +2 e una caratteristica *Cavalcare* di 16. Anche Muktar è "nato in sella", ed ha un bonus aggiuntivo di +1 per l'addestramento militare e un altro +1 perché è oltre il 10° livello, totalizzando quindi 21 nella caratteristica *Cavalcare*.

Nadir ottiene 12. Aveva bisogno di 16 o meno per superare la verifica e quindi vi riesce. Muktar tira 7. Aveva bisogno di 21 o meno per superare la verifica e quindi ha successo.

Entrambi superano la verifica e quindi restano in sella, ma Nadir riesce a colpire la palla perché il suo risultato è maggiore di quello di Muktar.

Se uno solo dei due avesse superato la verifica, sarebbe riuscito anche a colpire la palla; l'altro avrebbe dovuto tirare per vedere se sarebbe riuscito a restare in sella. Se entrambi superano la verifica e ottengono il medesimo risultato, vince il cavaliere con la caratteristica *Cavalcare* più alta. Se anche in questo caso i contendenti restano in parità, dovrebbe succedere qualcosa di drammatico; può accadere che la palla esploda a mezz'aria, che si spezzano entrambe le mazze, o che i giocatori restano avvinghiati uno all'altro mentre la palla rimbalza tra gli zoccoli dei cavalli. Dato che l'abilità nel cavalcare è considerata importante nelle culture degli Emirati, ogni PG dovrebbe calcolare e annotare la sua caratteristica *Cavalcare* sulla sua scheda, e il DM dovrebbe fare altrettanto per quanto riguarda i PNG.

Movimenti

Usate le regole standard per il movimento considerando le modifiche per il tipo di terreno nei normali incontri.

Tuttavia, i criteri standard non sono adatti ai viaggi nel deserto o in carovana, dal momento che non tengono in considerazione il problema di nutrire le cavalcature (tempi di foraggiamento e l'ingombro) o di lasciarle riposare quando il clima è molto caldo.

Usate le direttive che seguono per i viaggi lungo le piste delle carovane:

1. Con cavalcature di ottima qualità e un carico ridotto, si possono percorrere circa 50 chilometri al giorno.

2. Con cavalli da corsa e un carico medio si percorrono circa 25 chilometri al giorno.

3. Con altri tipi di cavalcatura (cavalli da guerra, muli, cammelli) o a piedi, una tipica carovana o un gruppo di avventurieri con un carico significativo possono percorrere 15 chilometri al giorno.

La possibilità di viaggiare a tappe forzate è a discrezione del DM. Non è possibile foraggiare gli animali e cacciare lungo le piste per le carovane.

Al di fuori di queste piste, le distanze percorribili si riducono di 1/4. In mancanza di una pista o di una strada battuta, o nelle terre selvagge desertiche, le distanze vanno ridotte di 1/2 tranne che con i cammelli che comportano solo un rallentamento pari a 1/4.

Clima torrido e mancanza d'acqua

Questo argomento è troppo complesso per essere trattato con un meccanismo realistico e facilmente applicabile al gioco; tuttavia, le procedure che seguono possono essere considerate adeguate.

Per ogni ora di viaggio sotto il sole senza una riserva d'acqua sufficiente o mentre si indossa un'armatura metallica, il personaggio perde temporaneamente un punto di costituzione. Se il personaggio indossa un'armatura ed è anche privo di un'adeguata riserva d'acqua i punti persi sono due.

Dopo che i punti gli sono stati sottratti, il giocatore tira 3d6. Se il risultato è maggiore o uguale alla costituzione del momento, il personaggio sviene e non si riprende prima di 1d4 turni.

Dopo di che, può riprendere il viaggio, ma continua a perdere punti di costituzione e a tirare 3d6 ogni ora confrontando il risultato con la sua costituzione. Quando la costituzione del personaggio arriva a zero, non si risveglia e muore in 1d4 ore.

Quando un personaggio subisce una riduzione della costituzione, come accade quando effettua altre operazioni (ad esempio in combattimento, quando lancia un incantesimo o usa un'abilità da ladro), il giocatore deve tirare 3d6 e confrontare il risultato con la costituzione, altrimenti l'azione non va a buon fine. Questo serve a simulare la distrazione derivante dalla stanchezza e dal caldo torrido.

Regola facoltativa per il combattimento sotto il sole cocente: Un personaggio combattente normalmente per un numero di round uguale alla sua classe di armatura (con un'armatu-

ra di cuoio per sette round; con armatura a piastre e lo scudo, per due round). Dopo di che, perde temporaneamente un punto di costituzione ogni round ed effettua delle verifiche sulla costituzione per usare le sue abilità e non svenire, come spiegato nella procedura precedente. *Questo meccanismo aggiunge un elemento drammatico ai combattimenti nel deserto, ma rischia di essere un po' complesso per poter essere usato regolarmente e rende decisamente svantaggiose le armature pesanti. Potreste utilizzarlo solo per i combattimenti brevi o i duelli quando il sole è davvero molto caldo. Ricordate che controllate il clima e il momento della maggior parte dei combattimenti. Potete decidere che la giornata è fresca o che il nemico attacca nelle prime ore del mattino, a vostro piacimento.*

Comportamento onorevole e premi in PX

Sfide d'onore: Quando programmate un'avventura, cercate di prevedere degli incontri che sollecitino il senso dell'onore dei PG. Pensate a queste "sfide d'onore" come se fossero una sorta di mostro con cui mettere a confronto i PG. Quando progettate queste sfide, scrivete qualche appunto di descrizione della situazione e del dilemma sociale e personale che propone. Considerate quindi quanti PG vi verranno coinvolti e quanti PX riceveranno se riescono a risolvere il problema.

Ad esempio, un PG vede un povero storpio accasciato sulla soglia della sua abitazione, che chiede l'elemosina. Se il PG gli dona del denaro riceve un PX in ragione di ogni moneta offerta. Se lo invita ad entrare e gli offre cibo e alloggio riceve 50 PX e un suggerimento importante sotto forma di storia riguardo a un tesoro magico.

Se il PG tiene un discorso improvvisato alla folla riguardo alle creature malvagie che vagano nel mondo mentre picchia lo storpio, tirate 2d6, aggiungete il bonus di carisma del personaggio e tenete in considerazione il discorso come possibile motivo per assegnare altri PX. Se il risultato è 9 o più, la folla lo acclama, la storia diventa un pettegolezzo locale e il PG guadagna 100 PX. Se il risultato è 8 o meno, la folla si schiera dalla parte dello storpio e attacca il PG che perde 200 PX.

Capita spesso che i giocatori vedano le cose in modo differente dal DM; non restate sorpresi se interpretano un dilemma morale diversamente da voi.

Ogni premio per comportamento onorevole non dovrebbe eccedere una quantità pari a

1/100 della differenza tra i punti esperienza del livello attuale del PG e quelli necessari per raggiungere il livello successivo. Inoltre, tenete in considerazione che i premi in PX per le sfide d'onore non dovrebbero superare i PX che si ottengono normalmente i mostri appropriati al livello del personaggio. Per altri esempi di sfide d'onore, fate riferimento a *PNG, Incontri e Il villaggio di Kirkuk*.

Punti onore: Un metodo più semplice per accordare un premio in PX consiste nell'attendere la fine dell'avventura. Se un personaggio ha dimostrato un particolare senso dell'onore, accordategli un bonus del 5% in punti esperienza. Se il personaggio si è comportato in modo particolarmente disonorevole, sottraete il 5% dei PX.

L'arte del racconto

L'arte del racconto è molto coltivata e apprezzata negli Emirati. Si raccontano storie per divertire e per insegnare, e i cantastorie più eloquenti e drammatici vengono spesso onorati da chi li ospita con doni e molti elogi. È risaputo che dei sultani hanno nominato visir dei loro cantastorie immediatamente dopo aver sentito una storia che avevano apprezzato in modo particolare.

Abilità nel racconto:

$\text{Int} + \text{Sag} + \text{Car} + \text{Livello} = \text{Abilità nel racconto}$

Raccontare una storia: Per raccontare una storia, un personaggio tira 3d6, somma il suo punteggio di abilità nel racconto e lo confronta con la *Tabella per i racconti*.

Tabella per i racconti

Punteggio	Qualità della storia	Reazione del pubblico
100	Eccellente	Esperienza indimenticabile (reazione +4); doni splendidi
90	Notevole	Il pubblico è profondamente toccato (reazione +3); offerte di amicizia e ottimi doni
80	Piacevole	Il pubblico è entusiasta (reazione +2); generosa ospitalità e doni apprezzabili
70	Interessante	Il pubblico è attento e cordiale (reazione +1); doni modesti
60	Tediosa	Il pubblico è annoiato ma educato (ospitalità)
50 o meno	Vergognosa	Il pubblico è offeso; ospitalità rifiutata e perdita di punti esperienza pari all'1% del totale

Bonus e penalità:

+5	Se basata su una esperienza reale del personaggio
+5	Se illustra una lezione morale chiaramente applicabile alle circostanze
da +1 a +10	Se integrata da effetti magici (charme, effetti sonori e scenici)
da -1 a -10	Se il pubblico è inizialmente ostile (se il cantastorie è straniero o il pubblico è nemico, o malvagio ecc)

Prosecuzione della storia:

Se la storia è interessante o meglio, il cantastorie può decidere di proseguirla. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore dell'intelligenza del pubblico (intelligenza media di un gruppo di ascoltatori), la storia diventa automaticamente "noiosa" e il cantastorie perde i benefici che aveva guadagnato con il primo tiro. Se il risultato è minore o uguale all'intelligenza del pubblico, il cantastorie ha la possibilità di tirare nuovamente 3d6 sostituendo il tiro originale. Ovviamente, questo è utile quando il primo tiro non è stato buono, o quando l'importanza dell'occasione e del pubblico giustificano il rischio.

I DERVISCI (DRUIDI DEL DESERTO)

Il termine "derviscio" viene spesso usato dagli stranieri in modo improprio. Anche nelle regole expert, questo termine ha un'accezione diversa da quella comune negli Emirati e significa semplicemente "nomade".

I dervisci sono eremiti fedeli dell'Eterna Verità, seguaci della Via dello Studioso, che conducono una vita da eremiti e si dedicano alla contemplazione e alla devozione nelle terre selvagge del deserto degli Emirati. Conosciuti anche come i druidi del deserto, questi uomini di fede vivono in caverne, o in tende nelle regioni più remote. I dervisci sono riveriti dai nomadi del deserto che forniscono loro cibo e altri beni per la stretta sussistenza.

Assorti in contemplazione, tendono di raggiungere la mistica identità con la natura studiando la tranquillità e la quiete della vita del deserto. Osservano pazientemente gli animali e le piante del deserto e comunicano con essi e, agli alti livelli della disciplina, possono riuscire a comunicare anche con le forze elementali del deserto come il vento, la sabbia, la pietra, il sole e la miracolosa ispirazione dell'acqua.

La loro devozione fisica, una disciplina fatta di estenuanti esercizi rituali, è la loro forma di preghiera rivolta all'Eterna Verità. Questi esercizi acrobatici e atletici formano uomini con incredibili doti di resistenza e capacità morale. Si aggirano a piedi nudi nel deserto tra le dune e sulle montagne di roccia. Fanno i giocolieri con le rocce, sollevano enormi massi, e si aggirano nel caldo torrido di mezzogiorno o nel gelo della notte del deserto.

I dervisci si ritirano nelle zone selvagge del deserto per allontanarsi dalle distrazioni del contatto con gli altri uomini e evitare così di calarsi nelle questioni materiali. I visitatori di queste terre sono considerati ospiti indesiderati; se si comportano con garbo, non disturbano e se ne vanno in breve tempo non sono considerati importuni.

Tuttavia, in quanto seguaci dell'Eterna Verità, i dervisci sono comunque legati al principio del benessere del proprio consimile. I dervisci sono generalmente estremamente severi, solenni e laconici nei loro giudizi. Gli sciocchi e gli arroganti possono essere abbandonati al loro destino quando si perdono nel deserto; i saghi non hanno bisogno di aiuto.

I dervisci seguono una filosofia di vita pacifista; non portano armi, armatura e non si esercitano nel combattimento. Raramente intervengono nei conflitti violenti, sebbene la loro eccellente condizione fisica li avvantag-

gi notevolmente quando si trovano coinvolti in uno scontro. I loro incantesimi sono rivolti principalmente a facilitare lo studio e l'osservazione della natura, anche se ne conoscono alcuni per l'autodifesa.

Note per il DM: I druidi del deserto sono PNG chierici particolari della campagna di Ylaruam. Si differenziano dai chierici normali per vari aspetti. La loro costituzione oscilla tra 13 e 18 (1d6 + 12). I loro tiri salvezza sono uguali a quelli dei nani. Normalmente si rifiutano di usare armi o armature anche se nulla vieta loro di farlo. I dervisci combattono come i ladri di pari livello. I loro incantesimi sono specificamente adeguati alla vita nel deserto.

Incantesimi

Gli incantesimi che seguono possono essere imparati e lanciati come i normali incantesimi dei chierici. Il numero degli incantesimi utilizzabili in una giornata non cambia. I dervisci non hanno limitazioni nell'uso di incantesimi reversibili.

I dervisci hanno le stesse abilità del chierico; ad esempio, possono **Scacciare i non morti** come un chierico del medesimo livello. Il DM può consentire l'uso di incantesimi **Cura ferite leggere** in circostanze particolari.

Incantesimi dei dervisci di primo livello

1. Individuazione del magico (chierici B)
2. Individuazione dell'acqua (speciale Atl 2)
3. Fuoco fatuo (druidi CM)
4. Localizzare (druidi CM)
5. Predire il tempo (druidi CM)

Incantesimi dei dervisci di secondo livello

1. Blocca persona (chierici EX)
2. Oscurare (invece di un vapore denso si forma una nuvola di sabbia; tutti gli altri effetti sono identici)
3. Incantare i serpenti (chierici EX)
4. Parlare con gli animali (chierici EX)
5. Sincerità (speciale Atl 2)

Incantesimi dei dervisci di terzo livello

1. Evoca fulmini (druidi CM)
2. Crescita animale (chierici EX)
3. Blocca animale (druidi CM)
4. Preveggenza (speciale Atl 2)
5. Spostare la sabbia (speciale)
Raggio d'azione: 9 metri
Durata: 6 round + 1 round per ogni livello di chi lo lancia
Effetto: sposta un metro cubo di sabbia ogni round

Questo incantesimo fa scorrere la sabbia come se fosse acqua al comando di chi lo lancia. Può essere usato per scavare nelle rovine, aprire un passaggio, rivelare un oggetto sepolto dalla sabbia o formare un riparo di emergenza. Se il flusso della sabbia viene diretto verso un umano o un mostro, non provoca danni diversi da quelli che deriverebbero da un analogo flusso d'acqua.

Al termine della durata dell'incantesimo, la sabbia si comporta normalmente. Se la sabbia era stata prima bagnata (incantesimo **crea acqua** o equivalente), la parte di sabbia che è stata spostata può mantenere la sua forma fino a quando non si asciuga, il che richiede una giornata, o a discrezione del DM.

Incantesimi dei dervisci di quarto livello

1. "Charme-animati" (solo le forme animali normali o giganti, come rettili, mammiferi, uccelli, insetti possono essere influenzati; gli animali intelligenti e le creature fantastiche sono immuni)
2. Creazione dell'acqua (chierici EX)
3. Neutralizza veleno (chierici EX)
4. Parlare con le piante (chierici EX)
5. Controllare la temperatura (druidi CM)

Incantesimi dei dervisci di quinto livello

1. Comunicazione con gli dei (chierici EX)
2. Evocazione degli elementi (maghi EX)
3. Controlla vento (in un deserto di sabbia questo incantesimo crea l'equivalente di una piccola tempesta di sabbia nell'area specificata; tutte le creature normali restano accecate)
4. Passa pareti (maghi EX)
5. Comando (chierici EX)

Incantesimi dei dervisci di sesto livello

1. Barriere anti-animati (druidi CM)
2. Incantesimo della corretta via (chierici EX)
3. Parlare con i mostri (chierici EX)
4. Evocazione tempo atmosferico (druidi CM)
5. Parola magica del ritorno (chierici EX)

Incantesimi dei dervisci di settimo livello

1. Morte volante (druidi CM)
2. Terremoto (chierici CM)
3. Muovere oggetti (chierici CM)
4. Metallo in legno (maghi CM)
5. Controlla tempo atmosferico (maghi CM)

SUGGERIMENTI DI CORTESIA PER GLI STRANIERI NEGLI EMIRATI

Un mercante Nicosteniano che informa suo cugino appena arrivato da Thyatis effettuando la sua prima spedizione con una carovana attraverso gli Emirati:

“Quando ci incontriamo i nostri clienti, essi innanzitutto ci offrono del caffè. Caffè di buona qualità normalmente. Non si parla ancora di affari, poiché l'offerta del caffè simboleggia il rituale religioso della condivisione dell'acqua. Si ringrazia e si bevono tre tazze di caffè. Alcuni dicono che il caffè non è di gran qualità; molti sostengono che è per mancanza di moderazione.

Mangia con le dita della mano destra, e non usare mai la mano sinistra. Non porgere mai la mano sinistra a un'altra persona. facendolo notare, lava la tua mano destra prima e dopo il pasto. Durante i pasti le persone dei più diversi ceti sociali si mischiano in segno di uguaglianza e fratellanza; non rimanere sorpreso se l'ospite mostra nei confronti dei servi la stessa cordialità che usa con te.

Durante gli incontri, non mostrarti ansioso di parlare d'affari; gli ospiti si sforzano di evitare l'affanno sia nella vita sociale che nella loro attività di lavoro. Coloro che hanno autorità tentano di apparire cordiali e disponibili con tutti quindi non stupirti se durante importanti scambi sono presenti altre persone. A volte può capitare che le conversazioni si sovrappongano creando una certa confusione. L'abbigliamento tradizionale è raccomandato; non sono assolutamente adatti i vestiti che hai portato da Thyatis, perché lasciano vedere troppo del corpo. Fai in modo di avere la testa coperta al chiuso. Non è accettabile essere vestiti in modo trasandato, poiché verrebbe interpretato come una mancanza di rispetto nei confronti di chi ti ospita

e un atteggiamento personale comunque deprecabile.

Se non puoi dire la verità, evita di parlare. Non chiacchierare troppo se non conosci l'argomento della conversazione; sarai considerato responsabile dei tuoi giudizi anche sulle questioni più futili come il tempo o il comportamento dei bambini. Non riuscirai a imparare la loro lingua immediatamente, ma puoi mostrarti rispettoso imparando subito i ringraziamenti e le risposte più comuni.

Forme di saluto più comuni

Saluto	Risposta
Pace a te	Sia pace anche a te
Buon mattino	Mattino di luce
Buon pomeriggio	Pomeriggio di luce
Come stai	Bene, sia lode agli Immortali
Arrivederci, tra gli Immortali	Con la benevolenza della Verità

Nahmeh, note per il DM:

Le persone degli Emirati amano citare il Nahmeh a sostegno delle affermazioni di ordine morale o filosofico, o anche quando conversano di altri argomenti. La capacità di citare il Nahmeh è segno di devozione, cultura e saggezza.

Dato che il Nahmeh non esiste realmente, è difficile per giocatori e per il DM effettuare citazioni per bocca dei PG e dei PNG. Verrà ora spiegata una strategia per effettuare questo tipo di citazioni nel gioco.

Preparate un elenco delle vostre citazioni preferite. Usate motti comuni del vostro lessico o tratti dalle vostre letture. Tenete in con-

siderazione argomenti come la natura, la giustizia, l'onore, la fede, la disponibilità nei confronti dei vostri simili e della famiglia. Passate in rassegna la sezione “La società degli Emirati” come riferimento agli argomenti morali e religiosi che Al Kalim avrebbe presumibilmente trattato.

Ora, riesaminate l'elenco di citazioni preparato in precedenza e adattatelo ai canoni culturali di Ylaruam. Tenete la lista a portata di mano e scegliete qualche citazione favorita per ciascun giocatore e PNG in modo che diventino caratteristiche familiari dei vari protagonisti dello scenario.

Seguono alcuni esempi di citazioni dal Nahmeh create in questo modo:

“Noi dobbiamo essere le candele che bruciano per illuminare il cammino degli altri”.

“Se l'amicizia è diamante, i problemi sono miniere di diamanti” (ammonizione a considerare la cattiva sorte come una prova che rivela i veri amici).

“I nemici dei nostri nemici non sono necessariamente nostri amici” (motto diplomatico).

“Non c'è nessun altro potere al di fuori di quello degli Immortali”.

“Di fronte all'oscuro ministro della morte, tutte le gioie sono effimere e il giorno è un tedioso preludio ad una buia notte senza riposo”.

“Non mortificare la condizione umana. Preferiresti forse essere un cane o una scimmia? Accetta ciò che ti è dato e non lamentarti”.

“Al Kalim ha detto: Lo straniero deve essere soccorso nel momento del bisogno”.

“Il benessere non conta nulla di fronte allo sterminatore delle delizie terrene”.

GLOSSARIO

ABBASHANI: cittadini dell'emirato di Abbashan (vedi la mappa pieghevole)

ALASIYANI: cittadini dell'emirato di Alasiya; popolazione originaria del deserto degli Emirati (vedi la mappa pieghevole)

ALPHATIANI: cittadini dell'impero di Alphia; i cittadini Ylariani discendono dai coloni Alphatiani

AT: prima dell'incoronazione del primo imperatore di Thyatis

ATABEG: nobile Ylariano equivalente a un duca (spesso governatore di una provincia o di una grande città)

BEY, BEG: nobile Ylariano equivalente a un conte

CALENDARIO: Muharram, Safar, Rabi al Awwal, Rabi al Thani, Jumada'l Awwal, Jumada'l Thani, Rajad, Ramadan, Shawwal, Dhu'l Qadah, Dhu'l Hijjah

CALIFFO: capo politico degli Emirati; sultano (un termine religioso che letteralmente significa "difensore della fede")

CAPO: capo di una tribù; equivale al barone (detto anche QADI)

CHECHIA: copricapo cilindrico fatto di stoffa

DITHESTENIANI: cittadini dell'emirato di Dithestia (vedi la mappa pieghevole)

DT: dopo l'incoronazione del primo imperatore di Thyatis

EMIRATI (di Ylaruam): la nazione, come la chiamano i nativi

EMIRO: re; capo politico di un emirato

ETERNA VERITÀ: la religione dominante degli Emirati, fondata sugli insegnamenti di Al Kalim (anche LA FEDE o LA VIA)

FARID: il compagno e consigliere di Al Kalim

FARIS: nobile cavaliere itinerante seguace della Vera Fede (equivalente del paladino)

FATHMAH: donna

FRECCIA, ORDINE DELLA: ordine religioso militare degli arcieri a cavallo della Vera Fede

INCANTESIMO, ORDINE DEL: ordine religioso militare composto da maghi seguaci della Vera Fede

KIN, FAZIONE: la fazione politica e religiosa dominante nell'emirato di Abbashan; sostiene la propria discendenza dagli antenati di Al Kalim

KOUGLAR: pugnale ricurvo

LA VIA: vedi ETERNA VERITÀ

MAKISTANI: cittadini dell'emirato di Makistan; popolo nomade che discende dai primi insediati dell'Ethengar negli emirati di nordovest (vedi la mappa pieghevole)

MALIK: un re di importanza secondaria; equivalente a un duca

MARE DELL'ALBA: mare ad est degli Emirati

MAZZA, ORDINE DELLA: ordine religioso militare di chierici seguaci della Vera Fede

MINISTERO: ufficio governativo

MUFTI: sceriffo; capo della polizia

MUHTASIB: ispettore dei mercati e del commercio; ufficiale governativo di basso rango

NAHMEH: il libro sacro dell'Eterna Verità (letteralmente "la parola") composto da Al Kalim e dal suo compagno Farid; osservato e studiato dai veri fedeli

NICOSTENIANI: cittadini dell'emirato di Nicostenia (vedi la mappa pieghevole)

ORDINI RELIGIOSI: ordini religiosi militari composti da guerrieri scelti della Vera Fede

PASHA: re (o anche emiro)

PICCA, ORDINE DELLA: ordine religioso militare di fanti scelti della Vera Fede

PRECETTORI, CONSIGLIO DEI: corpo governativo e consultivo del sultano

PRINCIPE: termine generico riferito a qualsiasi nobile governatore

QADI: capo tribù (ance KADI)

QAHWA: caffè nero molto forte

ROSA DEL DESERTO, ORDINE DELLA: ordine militare religioso onorario di alta qualità composto da soldati, chierici e maghi seguaci dell'Eterna Verità

SCEICCO capo dei capi; equivalente a un visconte

SOGNO DEL GIARDINO NEL DESERTO: la visione di Al Kalim: la coltivazione dei deserti degli Emirati è resa possibile dallo sviluppo magico e tecnologico delle risorse idriche

SOGNO DI GIUSTIZIA E ONORE: il principio proposto da Al Kalim secondo cui ogni uomo accetta di usare giustizia e onore nei confronti del suo consimile e degli Immortali, e si aspetta di essere trattato nello stesso modo; il principio unificatore nella politica di Ylaruam

SULEIMAN AL KALIM: fondatore della religione dell'Eterna Verità; padre degli Emirati; archetipo dell'eroe e guida degli Ylariani

SULTANO: capo politico e religioso degli Emirati; discendente da AL Kalim per elezione del Consiglio dei Precettori

SUQ: mercato, bazar

THYATIANI: cittadini dell'impero di Thyatis; cittadini Ylariani discendenti dalle colonie Alphatiane

VERI FEDELI: seguaci dell'Eterna Verità, la religione degli Ylariani, fondata sugli insegnamenti di Al Kalim come vengono presentati nel Nahme

YATAGHAN: grande scimitarra a doppia lama

YLARIANI: cittadini degli Emirati

YLARUAM: la città capitale dell'emirato di Alasiya; Ylaruam viene comunemente identificata con l'intera nazione dagli stranieri;

Rissa: Include la diffamazione pubblica e l'abuso fisico di una persona che non provoca danni seri. Valutata in funzione delle circostanze, tra cui la provocazione, la prima mossa, la crudeltà mostrata da una delle parti, gli obblighi sociali delle parti, la loro reputazione, e altri aspetti pratici ed emotivi. Sanzione: se l'attacco viene valutato come parzialmente giustificabile dal giudice, la sanzione consiste spesso in una multa pecuniaria e/o l'obbligo a prestare un pubblico servizio. Se viene considerato come ingiustificabile, può consistere in multe pesanti, compensazione punitiva, fustigazione, espulsione o imprigionamento.

Omicidio: Vedi la voce *Rissa*. L'omicidio o la rissa contro una persona non in grado di difendersi sono atti deprecabili e raramente giustificabili. Sanzione: multa, compensazione, morte o espulsione dell'assassino.

Tradimento: Collaborazione con forestieri contro gli interessi politici o economici degli Emirati. Ingiustificabile. Sanzione: morte. *Le missioni contro i traditori assicurano in caso di riuscita fama e ricche ricompense, in particolare quando i traditori sono ricchi mercanti, nobili o visir corrotti. D'altro canto, prima che il tradimento possa essere comprovato, i personaggi devono lottare contro avversari potenti; un errore è sufficiente perché siano condannati a morte, scaraventati in un dungeon o intrappolati abilmente come criminali o diffamatori.*

Evasione fiscale: Quando un reato include lo spergiuro (falsi rapporti riguardo a guadagni o accordi commerciali), la giustizia religiosa ha la priorità. Dopo il giudizio religioso, viene il turno della giustizia civile. Si tratta di un crimine particolarmente esecrabile negli Emirati. Non è difendibile dato che va ad offendere l'intera società. Sanzione: Multe, confisca, fustigazione e imprigionamento.

Distruzione di proprietà privata: Sanzione: se giustificata, è sufficiente la restituzione. Se i motivi scatenanti sono immorali o irresponsabili, multe, compensazione, fustigazione e/o imprigionamento.

Debiti: Sanzione: chi compie l'offesa per la prima volta o le vittime delle circostanze ricevono un trattamento clemente, e in genere vengono condannati semplicemente a lavorare per pagare il debito. I menefreghisti, gli irresponsabili o i recidivi possono invece essere imprigionati o venduti come schiavi.

Bere vino o altri alcoolici: Un'offesa religiosa pesantemente condannata da Al Kalim. Ignorata con eleganza dalle classi media e alta di Ylaruam. Generalmente, è permesso bere nei quartieri stranieri delle città principali. Sanzione: Pubblica censura.

Gioco d'azzardo: proibito dal Nahmeh.

Non include le gare a premio organizzate dai principi. Sanzione: pubblica censura

Usi e costumi di Ylaruam

Tunica della stima: Intrattenere un governante o un ricco signore con saggi consigli o storie istruttive può essere premiato con una tunica della stima, ossia una tunica di seta tagliata su misura e decorata con ricami d'oro e d'argento e tempestata di gemme. Il valore di queste tuniche varia da 1.000 a 100.000 dinari, a seconda della ricchezza del governante e del valore del servizio reso. Queste tuniche vengono indossate solo in occasioni particolari e sono un segno evidente della stima del proprio mecenate.

Giochi e tornei: I giochi e i tornei, popolari tra gli Ylariani, sono una dimostrazione sociale della loro fierezza, competitività e orgoglio personale. Le sfide incombenti tra tribù nomadi rivali ma in rapporti amichevoli prendono spesso la forma di tornei a cavallo e battaglie simulate; questi giochi costituiscono avvenimenti regolari degli accampamenti estivi e delle riunioni tra tribù.

Gli Ylariani stabili si dedicano anch'essi a competizioni marziali e a cavallo. Le feste più importanti, come quella di Al Kalim, presentano gare tra i campioni regionali e locali, e le selezioni per l'ammissione agli ordini militari religiosi sono altri avvenimenti che riscuotono grande successo di pubblico.

I giochi possono essere usati anche come strumenti diplomatici per risolvere conflitti personali o politici tra i fedeli. Al Kalim proibisce agli Ylariani di combattere tra loro. Questa proibizione viene per lo più osservata, ma quando è richiesto dall'onore gli sfidanti possono ricorrere a una gara per regolare la questione d'onore. Questi scontri simulati possono svolgersi su campi estesi per diversi chilometri quadrati e durare vari giorni prima di giungere a una conclusione.

Ospitalità: In affari, incontri diplomatici o avvenimenti sociali, gli ospiti devono essere intrattenuti offrendo caffè, tè e intavolando piacevoli conversazioni mentre si sta seduti comodamente, prima di passare agli affari seri. L'offrire caffè e tè simboleggia il rituale dell'Acqua, un precetto della fede e costituisce un preliminare solenne a qualsiasi altro discorso o attività. Il padrone di casa assaggia per primo in modo da rassicurare l'ospite riguardo a spiacevoli inconvenienti (bevande avvelenate); si tratta di un retaggio dei tempi in cui i rapporti tra i capi erano meno cordiali.

Successivamente il padrone di casa e l'ospite si scambiano le ultime notizie. Questa è una fase importante nelle regioni più remote in cui

le comunicazioni sono limitate dalle distanze e dalla dislocazione dispersa della popolazione. Le notizie possono essere di natura personale ("Mia sorella ha partorito un maschio; mi incarica di salutare tua moglie, e spera che stia bene"), o di rilevanza più generale ("Si dice che sulle colline meridionali abbia piovuto in anticipo e poco, e quest'anno vi sono vive preoccupazioni per la pastorizia"). Anche nelle città e lungo le piste delle carovane dove è facile avere informazioni, le persone educate iniziano sempre le loro conversazioni scambiandosi le ultime notizie.

Dopo le notizie si passa a una piacevole conversazione. Anche in questa cerimonia sociale gli Ylariani sono fieri e competitivi, e ognuno tenta di superare l'interlocutore nei complimenti, nell'eleganza dei versi e nella magniloquenza del discorso.

Pellegrini: Per tradizione, ai pellegrini viene riservata un'ospitalità particolare. Essi si dimostrano uomini d'onore insieme ai loro compagni e portano onore e dignità a chi li ospita offrendo al padrone di casa un'opportunità di dimostrare la propria ospitalità e generosità. In pratica, questa vecchia abitudine sta lentamente scomparendo a causa dell'abuso che ne è stato fatto. Il numero di pellegrini è decisamente aumentato rispetto al passato, e oramai i pellegrini sono noti più per la loro dissolutezza che per la loro devozione. Tuttavia, i servizi preposti all'assistenza dei pellegrini fanno buoni affari e i cittadini sono orgogliosi di offrire cibo e ospitalità ai pellegrini in sovrannumero. Ai poveri è concesso di accamparsi dove preferiscono e di dissetarsi presso i pozzi d'acqua pubblici.

Nonostante il deterioramento della tradizione del pellegrinaggio è considerato ancora entusiasmante nelle zone rurali poter portare un visitatore con notizie fresche in una taverna o al proprio accampamento.

La festa di benvenuto: Gli amici, i parenti o i seguaci che sono stati in viaggio vengono accolti con una festa di benvenuto. Dopo il pasto, il padrone di casa tiene un breve discorso in onore dell'ospite che in cambio racconta delle storie dei suoi viaggi recenti. Successivamente, ci si possono scambiare doni; l'ospite distribuisce dei ricordi del suo viaggio mentre l'ospite offre dei doni per dimostrare l'affetto che lo lega al viaggiatore ritornato. *Questo è uno scenario eccellente per un'avventura in cui i PNG amici raccontano di come sono scomparsi i PG, e i PG riportano a loro volta i dettagli (opportunitamente migliorati) dell'avventura che hanno vissuto. Se la festa è organizzata dal patrono dei PG, si possono offrire dei doni in segno di gratitudine e apprezzamento per le gesta compiute dai PG.*

IL VILLAGGIO DI KIRKUK



“Le quattro caratteristiche che saltano all'occhio a Kirkuk sono la polvere, la calura, i mendicanti e i cimiteri. . .”; commenta un viaggiatore con disappunto.

“... la magnifica grotta e i giardini . . . il Bayt Saddam con i suoi pregiati pannelli in teak stagionato, un palazzo in miniatura . . . l'antica Torre del mistero e della leggenda offre una splendida vista sul territorio circostante”, dice un nobile ospite del Qadi Ramman Al Saddam.

“È il mercato più grande e fornito di tutta la zona”, dice la moglie di un importante capo nomade.

“Un ottimo posto dove trovare notizie, forniture e cavalcature, e uomini che conoscono il deserto palmo a palmo. . .”, afferma un vecchio avventuriero.

La mappa di Kirkuk per il DM con un elenco dei PNG principali è riportata nella copertina interna. Inserite frequentemente dei riferimenti a questa mappa mano mano che leggete il testo. La mappa di Kirkuk per i giocatori è stampata sul retro della mappa grande a colori di Ylaruam.

Per secoli Kirkuk è stata un'importante stazione per il rifornimento d'acqua lungo una pista per carovane molto battuta. La grotta sacra, il Pozzo del Profeta, era un luogo sacro molto prima che Al Kalim vi arrivasse

e benedisse le sue acque dopo l'assedio e la conquista della guarnigione Thyatiana di questa zona nel nono secolo. Si dice che all'inizio del decimo secolo il pozzo sia stato oggetto di una maledizione; ora, le acque non sono potabili per gli umani senza i rituali di purificazione tenuti dai capi predicatori del villaggio.

Le strade sono polverose e trafficate durante la stagione secca, fangose e quasi impraticabili nel periodo del breve inverno e delle piogge primaverili. Le antiche mura Thyatiane circondano il villaggio e le rovine del vecchio forte e le sue torri si appoggiano al muro nord.

Durante gli accampamenti estivi, parecchie tribù nomadi piazzano i loro campi al di fuori delle mura del villaggio. In questo periodo dell'anno si tengono diverse feste e giochi tra i nomadi, e si presenta l'opportunità di vendere merci e comprare i beni necessari per affrontare il lungo anno che segue.

Il mercato, i granai e le fattorie si trovano a nord della strada principale che porta verso est. Durante il giorno molti contadini, lavoratori e altri abitanti del villaggio lavorano insieme ai figli chiacchierando amabilmente. Nei giorni di mercato le bancarelle sono piene di oggetti coloratissimi e suppellettili di ogni tipo, nell'aria si può sentire la fragranza del pane appena sfornato e della carne sulle braci, e il paese risuona del fitto parlottare di vendi-

tori, compratori e bambini che giocano.

Il forte in rovina e il caravanserraglio si trovano vicino all'angolo nordovest delle mura. I ragazzini giocano nel cortile del vecchio forte. Ogni mattina e sera il caravanserraglio si anima del rumore dei carri che arrivano e partono, caricano e scaricano merci e foraggiano i muli.

A sud della strada principale è concentrato il villaggio vero e proprio. Due sentieri portano a sud dalla strada principale verso la l'interno della cittadina, uno verso sudovest che sale poi alle residenze ai piedi di un versante della collina, e l'altro che lambisce l'imponente torre d'avvistamento e la casa del capo villaggio fino alla sommità della collina verso la porta sud, dove il sentiero si allontana dal centro abitato proseguendo in leggera salita verso le colline a sud.

Nel punto in cui i sentieri si biforcano ai piedi della collina si trova la sacra grotta, il giardino e le vecchie gallerie. La grotta e le gallerie sono ai piedi di un piccolo strapiombo sotto la collina. Il giardino è pieno di fiori dai colori brillanti e sull'acqua limpida della cisterna brillano i riflessi del sole.

Più in basso tra la strada e la collina vi sono altre case e tre edifici, due locande e il santuario del villaggio. Le case sopra e sotto la collina sono di due tipi: quelle più vecchie in

pietra e fango e quelle più nuove di pietre angolari. Sia le due locande che il dormitorio del santuario sono di quest'ultimo tipo, mentre il santuario vero e proprio è costruito secondo i vecchi canoni. Molti edifici hanno delle strutture esterne che fungono da magazzini per le merci e intorno a molte case vi sono degli orti e piccoli gruppi di capre. Il resto del villaggio, eccetto i giardini della grotta, è pieno di polvere, sporcizia e ciarpame.

La mattina e la sera, la gente è abbastanza attiva; nel caldo del primo pomeriggio quasi tutti riposano o lavorano con calma nei recinti all'aperto. La sera, chi ha denaro si riunisce nelle taverne locali; gli altri si incontrano nelle case o per le strade per scambiarsi notizie.

Con i suoi 400 abitanti stabili, Kirkuk è un piccolo villaggio, anche se prospero. Vi sono parecchie strutture di accoglienza e di servizio per i viaggiatori e i mercanti, e sono un affare lucroso. Il mercato bisettimanale del villaggio con le bancarelle degli artigiani e dei venditori di generi alimentari è il centro di fitte trattative e compravendite, in particolare con la presenza degli accampamenti estivi dei nomadi. La regione riceve una buona quantità di piogge e di acqua dai torrenti delle montagne, in grado di alimentare una produzione agricola abbondante, e il capo del villaggio offre cascine dove immagazzinare la produzione in cambio di una parte del raccolto. Inoltre, Kirkuk è la prima fermata per le spedizioni che fanno ritorno dalle terre selvagge, e gli avventurieri che hanno avuto successo spendono volentieri il loro denaro.

In effetti, questa prosperità spiega la reputazione di Kirkuk di città popolata da mendicanti. Tra questi vi sono anche gli avventurieri meno fortunati; si possono ascoltare numerose storie tristi e sfortunate da parte di questi sopravvissuti, alcune delle quali sono vere.

Kirkuk è famosa anche per i suoi cimiteri. Nei secoli precedenti l'occupazione Thyatiana (dal 500 DT al 828 DT) una tribù di creature mostruose invase la regione. Sebbene lo studio dei reperti indichi che avevano una tecnologia militare avanzata, non vi sono segni di insediamenti permanenti; si pensa che fossero nomadi o che abitassero nel sottosuolo. Queste creature seppellivano i loro morti in una serie di caverne negli strapiombi vicino alla grotta. Al tempo dell'occupazione Thyatiana le caverne furono saccheggiate dai ladri di tombe; ora, rimangono solo reperti, ossa e strani pezzi lavorati che richiamano i viaggiatori più curiosi. La grotta stessa potrebbe essere stata una caverna mortuaria sommersa da una piena primaverile, ma questa teoria non può essere verificata dal mo-

mento che è proibito profanare il pozzo sacro (lavarsi e nuotare nelle acque sante è un grave sacrilegio).

Kirkuk nelle avventure e nelle campagne

Leggete la sezione *Luoghi e personaggi* per una descrizione del villaggio e dei suoi abitanti. Leggete quindi *Suggerimenti per il DM* per trarne delle idee su come adattare il villaggio allo scenario della vostra campagna.

Successivamente, passate in rassegna la sezione *Scenari*. Sceglietene una o più idee che stuzzicano la vostra immaginazione e seguite quindi i consigli per sviluppare le idee e articularle in un'avventura. Alcuni scenari richiedono del materiale aggiuntivo; altri richiedono una notevole preparazione e una buona dose di ingegno.

Luoghi e personaggi

1. Il magazzino del villaggio è una proprietà comunale gestita dal capo del villaggio e utilizzata dai contadini della comunità. Al suo interno funziona un frantoio di pietra azionato da cammelli utilizzato per pigiare sesamo e olive per farne olio, e grano per il pane. La struttura è in legno, il tetto in paglia e le pareti di tela riparano dal sole e dal vento; si tratta di un luogo conviviale per la comunità dei lavoratori agricoli e di un magazzino conveniente per gli attrezzi.

2. I granai sono alte torri di pietra in cui si immagazzina il frumento e altri prodotti.

3. Il Santuario dei Sogni di Prosperità è un luogo di contemplazione, preghiera e di rituali religiosi per i seguaci della vera fede. Una doppia fila di colonne sostiene il soffitto a volte decorato da mosaici di mille colori. Il pavimento è coperto di tappeti dove i devoti siedono o si inginocchiano; all'interno vi sono due o tre devoti in contemplazione o in preghiera, e un predicatore resta sempre nel santuario o nello zawiya adiacente.

3a. Lo zawiya è un dormitorio e un domicilio per i predicatori e per i chierici itineranti. Vi sono quattro stanze private per i predicatori capi del santuario, e sei stanze private per i chierici in visita al piano superiore, oltre al refettorio, la cucina, le stanze comuni e la dispensa al piano terra. Nel cortile centrale c'è un giardino in cui i fedeli si riuniscono spesso per conversare o contemplare.

Lo zawiya è un presidio privato dei chierici della fede, ma il Qadi e i suoi seguaci, gli scolari in visita, i pellegrini, i nobili e altri uomini importanti ed educati sono spesso invitati per dividere la cena e conversare.

Il capo predicatore Khamil Ibn Ravi è un conoscitore esperto del Nahmeh, degli insegnamenti di Al Kalim e della legge locale, ed è stimato per la sua saggezza e per i suoi giudizi equi. Conosce poco delle terre selvagge e del resto del mondo, ma conosce perfettamente gli abitanti del suo villaggio. Ha fatto conoscenza con molti avventurieri seguaci dell'Eterna Verità ed è in grado di dare consigli utili su molti argomenti.

Con lui, vi sono tre giovani predicatori (C1, C2, C4), un cuoco, due segretari e cinque domestici. I suoi ospiti al momento sono:

Daood il voluminoso (C10), un itinerante corpulento, simpatico e avventuriero, che è stato compagno di re e mendicanti ed ha un passato misterioso. Daood è famoso per la sua pigrizia, l'amore per il cibo e il lusso, l'estrema prudenza, la passione per le favole e i suoi improbabili trionfi come avventuriero. La sua cavalcatura preferita è il mulo. Inizialmente può sembrare codardo e cinico, ma in realtà è uno spirito romantico e degno di stima. *Daood può salvare dei PG di basso livello o aiutare dei PG di medio livello in missioni pericolose e nobili.*

Nizam Al Babrak (G8), faris al servizio dell'emiro di Abbashan e cavaliere dell'Ordine della Rosa del Deserto, si sta riprendendo da una malattia/maledizione in cui è incorso durante l'incontro con uno stregone. Nizam non si ricorda dell'incidente, ma spera che un chierico possa guidarlo nel suo cammino verso l'ignoto per ritrovare se stesso. È un personaggio serio, devoto, eroico e scontroso con gli stranieri e gli infedeli, ma segue il suo destino (ad esempio gli effetti di un incantesimo *preveggenza*) ovunque lo conduca.

4. Il Barbiere (M3) è un erborista, chirurgo, studioso, astrologo, stregone, cantastorie, filosofo morale, barbiere e terribilmente noioso. Questo vecchio è un personaggio davvero notevole (G5, In18, Fr18, Ds12, Co14, CA15, raccontare storie 54), ma fa impazzire chiunque con il suo continuo chiacchierare, fatto di digressioni irrilevanti e affermazioni supponenti. Il Barbiere è una fonte attendibile di informazioni su molti argomenti, ma il prezzo è alto; si deve pagare il taglio di capelli e sopportare le sue chiacchiere sperando che arrivi a dire qualcosa di utile. I PG che vanno di fretta non fanno un incontro fortunato.

5. L'ostello di Habib Ibn Ruhollah è un grande locale con stalla e una bottega da fabbro che vende armature. Il personale è estremamente competente, dai cuochi ai domestici ad abili stallieri, fabbri e costruttori di armature. Sono ben pagati, ma non è detto che siano soddisfatti, dato che Habib è un padrone tirannico e imprevedibile, un attimo allegro e

IL VILLAGGIO DI KIRKUK

disponibile, un minuto dopo furioso e intrattabile. I lavoratori possono essere presentati come possibili volontari se i PG hanno bisogno di seguaci, Uo o G1. I nobili facoltosi si fermano qui quando visitano Kirkuk per il servizio raffinato e completo.

6. La locanda dei viaggiatori è una modesta locanda con una stalla e un fabbro. Tahir Al Farouk, il gestore, è disponibile anche se con un temperamento difficile, come tutto il suo personale; i prezzi sono abbordabili. La locanda di Tahir è il posto più conveniente per i viaggiatori. La gente comune di Kirkuk si riunisce qui alla sera a bere caffè, mangiare dolci e chiacchierare; durante gli accampamenti estivi, i nomadi che dispongono di denaro a volte vengono alla locanda per vedere come vive la gente non nomade. È un buon posto per trovare guide locali o lavoratori.

7. Il caravanserraglio del mercante è stato costruito cinquant'anni or sono dalla gilda dei mercanti ed è uno degli edifici più recenti del villaggio. Il gestore, Malud Al Aman e il suo personale provengono da grandi città cosmopolite e tengono le distanze dagli abitanti del villaggio. La locanda, il magazzino, la stalla e il fabbro sono costosi e di mediocre qualità, ma non danno ai viaggiatori molte opportunità di lamentarsi.

I mendicanti lo considerano il territorio principale per chiedere la carità ai pellegrini e ai mercanti. Malud utilizza maledizioni e botte per scoraggiarli, ma con scarsi risultati.

8. La rovina è un vecchio forte Thyatiano costruito circa nel 500 e distrutto nel 829 da Al Kalim. Le torri di avvistamento gemelle sono ancora in piedi, ma i piani alti della fortezza sono crollati, e ne rimane solo la struttura esterna. Gli abitanti del villaggio hanno usato la pietra del forte e le rovine delle mura esterne del villaggio per costruire le loro case. Le mura esterne sono rotte in diversi punti e sventrate in altri.

I dungeon sotto il forte non sono più stati esplorati da quando la struttura è crollata nel sesto secolo e nessuno sa di preciso di che meraviglie o orrori siano popolati.

I mendicanti del villaggio: le rovine forniscono un riparo ai mendicanti del villaggio. Ogni volta che in città appare una carovana, i mendicanti si affrettano prima ai cancelli della città, poi nelle locande chiedendo cortesemente l'elemosina ai visitatori.

I mendicanti

Il loro grido tipico: "Carità. Carità per rendere gloria agli Immortali", si può sentire in tutti i villaggi e paesi abitati. Incoraggiati dall'esortazione di Al Kalim alla carità, i

mendicanti Ylariani non soffrono come gli indigenti degli altri paesi. I mendicanti possono essere vittime di un fato avverso, ciechi, poveri, bambini indigenti o vecchi senza una famiglia che li aiuti, o anche ladri, disonesti e malintenzionati.

Alcuni mendicanti sono abbastanza sospettosi e battono ogni moneta per controllare se è autentica, o restituiscono sdegnati una moneta se la considerano un'elemosina troppo magra per chi sosta in una stazione di qualità ("Oh, non voglio intaccare il tuo tesoro, o splendido principe...").

I mendicanti sono spesso ladri e spie in incognito; se vedete lo stesso mendicante in due luoghi diversi, può darsi che vi stia seguendo per qualche motivo losco. I mendicanti sono spesso anche indovini o cantastorie.

I mendicanti possono essere informatori locali di una certa utilità in cambio di un'offerta naturalmente; se si offre loro rispetto e ospitalità, possono diventare amici leali. Dare confidenza a un mendicante può essere considerato deprecabile dalla classe nobile e media, ma le persone devote di ogni classe approvano il comportamento generoso. D'altro canto, offrire amicizia al mendicante sbagliato può significare avere dei problemi, subire dei furti o tenersi vicini una spia.

I mendicanti sono normalmente simili a L1-L2 con o senza le abilità dei ladri. Alcuni hanno armature di cuoio; quasi tutti hanno un pugnale.

Bechir il lebbroso è il mendicante più importante di Kirkuk, e si preoccupa della condizione dei suoi compagni. Bechir conosce gli aspetti meno appariscenti del villaggio e può quindi aiutare i PG che si dimostrano generosi e degni di rispetto.

Bechir è un povero storpio con le gambe magrissime, le dita rovinata dalla malattia e il naso necrotico. Lo si può trovare spesso vicino al caravanserraglio avvolto nei suoi stracci consunti; vive nelle rovine con i suoi compagni. Essendo stato un soldato, conosce la regione circostante molto bene, è sempre vigile ed è al corrente di tutto ciò che accade in città. È disponibile ad aiutare i PG o i PNG a togliersi dai guai.

Bechir è un uomo orgoglioso e accetta solo la carità indispensabile per la sopravvivenza. Se i PG lo convincono che le sue informazioni sono preziose (il che è vero), allora accetta volentieri somme di denaro sostanziose e offre in cambio informazioni sui benestanti e i banditi locali. Conosce la vera identità di Buzurg il lamentoso e di Abu il venditore di cavalli, e i loro rapporti con Yasir Al Achmed il capo dei briganti. Bechir non li tradirà con leggerezza dato che sono abbastanza generosi

con lui (il superstizioso Yasir crede che Bechir porti fortuna).

Mussa il cieco è un altro mendicante conosciuto nel villaggio che circola spesso nei dintorni del caravanserraglio, che ha perso la memoria. Un nomade lo ha trovato nel deserto mentre vagava nudo e gravemente scottato dal sole e lo ha portato da Khamil Ibn Ravi perché lo curasse, ma Mussa non è riuscito a riprendersi del tutto nonostante questo aiuto. Mussa balbetta in modo incoerente e si aggira confuso, ma Bechir e gli altri mendicanti si prendono cura di lui e chiedono offerte per suo conto. Ogni tanto, Mussa cade in trance e pronuncia delle profezie di avvertimento (come l'incantesimo *preveggenza*) in perfetto Alasiyano.

Gli abitanti del villaggio e gli studiosi lo considerano beneficiato dagli Immortali del dono della seconda vista e quindi un sant'uomo. Malud e il personale del caravanserraglio lo considerano invece una seccatura. In realtà, Mussa balbetta nella lingua della sfera elementale del fuoco. Egli era un chierico di ventesimo livello che ha offeso Pasha durante un'avventura nella sfera del fuoco; inutile dire che la sua ricerca non ebbe successo.

Mussa il cieco dice tutto ciò che gli Immortali (ossia il DM) vogliono che dica. Le sue profezie possono essere versi in rima senza senso, indicazioni ambigue o avvertimenti espliciti, a seconda del momento.

Buzurg il lamentoso è un mendicante importuno con una malattia polmonare e la tosse cronica. È arrivato a Kirkuk molti anni or sono come lavorante di una carovana ed è stato licenziato dal suo padrone.

In realtà, è una spia, o un ladro che lavora per i briganti, banditi, Magiani o Alphatiani (a seconda della campagna che state conducendo). Quando non vaga per il villaggio raccogliendo pettegolezzi, si aggira sui tetti e nei vicoli ascoltando dalle finestre. Finora, nessuno dei mendicanti ha carpito il suo segreto ed è quindi considerato come uno qualsiasi di loro.

9. Mattoni e pietre è la casa e la bottega di Khader Al Ghami. Khader e i suoi tre figli sono anche ingegneri competenti; le loro abilità, se necessario, possono anche riguardare le tecniche di scavo. La famiglia chiede 100 dinari alla settimana per il servizio; sono tra i cittadini più facoltosi di Kirkuk e in genere possono imporre le loro condizioni per i lavori che accettano. Khader non ha mai fretta, non lavora in modo sommario, e non modifica mai la sua agenda, nemmeno in cambio di premi sostanziosi.

10. Gli uffici dell'emirato sono il luogo dove si trovano il ministero della tassazione,

delle risorse idriche e delle province; vi lavorano alcuni ufficiali minori e parecchi impiegati.

Il segretario provinciale Mustafà Ibn Ibrahim (G15), è un personaggio popolare e divertente, normalmente nei campi e raramente disponibile. Tuttavia, quando si trova in città, cerca sempre degli avventurieri per dei lavori al caravanserraglio, alle locande o agli accampamenti dei nomadi.

Mustafà è un nobile Alasiyano di mezza età, estroverso e in buoni rapporti con personaggi importanti. Suo padre fa parte del consiglio dei Precettori a Ylaruam, suo zio è il gran visir di questo emirato e molti altri suoi parenti occupano posti di rilievo nell'apparato burocratico degli Emirati.

In gioventù, Mustafà ha navigato con suo nonno, un mercante marittimo, e ha visitato molti porti. La sua conoscenza delle lingue e delle civiltà straniere gli ha consentito di accedere a una posizione importante nel personale di un diplomatico di Ylaruam, ed ha lavorato alla corte dell'imperatore a Thyatis e alla corte del duca di Specularum. Mustafà ha commesso l'errore di avere una relazione con la moglie di un barone alla corte del duca. Il duello terminò con la morte del barone e il ritorno a casa di Mustafà, caduto in disgrazia.

Dopo il suo ritorno nell'emirato, Mustafà ebbe un discreto successo come guida di carovane, cacciatore di tesori e consigliere degli affari esteri presso il consiglio dei Precettori. Due anni or sono è stato nominato segretario della provincia amministrativa che include l'area nei dintorni di Kirkuk.

Mustafà è una figura romantica, che passa mesi nelle terre selvagge ed è rispettato dai capi nomadi e stabili della regione, un ottimo cavaliere e un conquistatore di donne. Il suo limite più grave è quello di fare cose romantiche e appariscenti quando sarebbe più saggio prendere misure pratiche e concrete.

Il segretario è il PNG più adatto a organizzare e promuovere spedizioni per i PNG nelle terre selvagge. Può inoltre fornire informazioni e sostenere personaggi di medio livello negli affari che riguardano il governo e in generale la cosa pubblica.

Murad il Makistani (G8), il mufti (capo della polizia) è più simpatico e inesperto di Mustafà. Occasionalmente, Murad si spinge nelle terre selvagge per accompagnare Mustafà; altrimenti rimane in ufficio affannandosi tra le scartoffie o visita il caravanserraglio e le locande per tenere sotto controllo i viaggiatori, il caffè e i pettegolezzi. Murad è stato nell'esercito per diversi anni diventando capitano della sua unità. Dopo essersi congedato, si unì a un gruppo di cac-

ciatori di tesori, dove incontrò Mustafà da cui non si separò più. Murad ha 10 anni meno di Mustafà, rispetto al quale ha molta meno esperienza e istruzione, ma Mustafà gli insegna lingue straniere e lo istruisce riguardo alle altre civiltà. Murad spera che un giorno potrà viaggiare e vivere avventure in terre lontane insieme a Mustafà.

Murad ha un senso dell'umorismo vivo e infantile, come molti Makistani. Con i suoi superiori tiene un contegno rigido e formale che risulta spesso comico, sforzandosi di mostrarsi sofisticato e colto e usando un lessico forzato e improprio. Con i poveri e le classi inferiori è gioviale, simpatico e sciolto e decisamente troppo informale rispetto ai gusti di molti Alasiyani.

L'ufficiale delle tasse, **Nizam Al Hosni**, esamina con cura tutti i prodotti che circolano a Kirkuk e svolge le mansioni dell'ispettore dei mercati nel distretto. È caparbio e privo di senso dell'umorismo nel far rispettare le regole del commercio e, se lo si prende per il verso sbagliato, riesce sempre a trovare un pretesto per creare problemi.

L'ufficiale delle risorse idriche, **Idris Al Khamil**, è una fonte inesauribile e in buona fede di false informazioni. È affascinato da quella che viene chiamata la "maledizione del pozzo", ed è sempre entusiasta di discutere con chiunque teorie improbabili e sempre diverse riguardo alla natura e all'origine della maledizione. Una di queste teorie è quella vera, non per il lavoro di ricerca condotto da Idris. *Idris può costituire una distrazione per i PG che investigano riguardo alla grotta. Senza il suo permesso, occuparsi del pozzo è considerato un crimine serio. Anche con la sua autorizzazione, le ricerche sul pozzo sono considerate offensive dagli abitanti devoti del villaggio e dagli uomini di fede.*

11. Il suq del villaggio (mercato) è una fila di 30 bancarelle di legno riparate da tende. Il mercato è aperto una volta alla settimana durante l'inverno e la primavera e due volte alla settimana in estate e autunno. I mercanti, i commercianti e gli artigiani elencati di seguito hanno delle bancarelle stabili al mercato: 5 venditori di generi agricoli (frutta, verdura, grano e così via), 3 venditori di latte e formaggi, 3 venditori di carne e animali vivi, 4 venditori di cibo (un panettiere, un banco di cibi pronti, e due venditori di caffè e tè), 2 falegnami, 4 venditori di vasellame, 1 sarto, 2 pellettieri, 2 venditori di cammelli, 2 venditori di cavalli, 1 armeria di nani.

Un quarto di questi venditori e mercanti vive nel villaggio; gli altri vivono nella regione o viaggiano tra i vari villaggi e lavorano anche in altri mercati. Gli ultimi tre, che

vendono cammelli, cavalli e armi, vivono nel villaggio.

Sauri Alasiyani

I sauri Alasiyani sono tra i più veloci cavalli del mondo. Sono anche tra i più delicati e sensibili alle ferite che ne pregiudicano l'efficienza. I sauri Alasiyani sono normali cavalli da trasporto fatta eccezione per i seguenti aspetti:

Classe	Movimento in metri	Prezzo in dinari	Possibilità di difetti gravi su 1d6
--------	--------------------	------------------	-------------------------------------

Scadente	54 (18)	25-50	1-2
Scarsa	63 (21)	50-75	1
Normale	72 (24)	50-100	0
Superiore	81 (27)	100-300	1
Superba	90 (30)	300-500	1-3

I venditori con meno scrupoli potrebbero tentare di vendere a compratori inesperti un cavallo normale per un prezzo esorbitante. Non è possibile determinare la classe di un cavallo provando a cavalcarlo o con un altro test semplice, perché un cavallo non può dare il meglio fino a quando non conosce bene il suo padrone. Per determinare accuratamente la classe di un cavallo, tirate in segreto 3d6.

Risultato	Giudizio del personaggio
Uguale o minore della capacità Cavalcare	La classe del cavallo viene giudicata accuratamente
Da 1 a 6 punti più della capacità Cavalcare	Il cavallo viene giudicato di una classe inferiore o superiore a quella reale*
Più di 6 punti più della capacità Cavalcare	Il cavallo viene giudicato di due classi inferiore o superiore a quella reale*

*Se il risultato di 3d6 è dispari, il cavallo viene giudicato più valido di quanto non sia in realtà. Se il risultato di 3d6 è pari, il cavallo viene giudicato meno valido di quanto non sia in realtà.

Inoltre, i sauri Alasiyani possono avere difetti importanti non rilevabili al momento dell'acquisto. I personaggi hanno una possi-

IL VILLAGGIO DI KIRKUK

bilità percentuale, equivalente al loro punteggio nella capacità Cavalcare, di scoprire il difetto prima dell'acquisto. Se tirano un d100 uguale o minore a questo punteggio, tirate 1d6 di fronte al giocatore per determinare se il cavallo ha un difetto serio. Se il risultato del d100 è minore del punteggio in Cavalcare, tirate 1d6 in segreto per determinare se il cavallo ha un difetto importante. Il difetto può consistere in una struttura ossea fragile (il cavallo si rompe una gamba e deve essere soppresso), una tendenza ad ammalarsi (non può essere cavalcato quando è ammalato), o avere un temperamento inaffidabile (non obbedisce; si impenna frequentemente, scappa o rifiuta di muoversi). Il difetto può essere rilevato fuori dal gioco o durante un momento critico del gioco, a discrezione del DM.

Said il venditore di cavalli è un esperto di cavalli e tratta dei "superbi e superiori" sauri Alasiyani. Said ha anche ottime relazioni con i capi tribù nomadi, che gli forniscono i cavalli. Può essere in grado di aiutare i PG a trovare delle tribù nomadi quando non sono accampate nelle vicinanze del villaggio, o può offrirsi di presentarli se il loro aspetto è di suo gusto e se sono buoni clienti.

Abu il venditore di cavalli (detto faccia da cavallo) e un'anima semplice che compra e rivende cavalli di scarsa qualità a prezzi modici, ma si può essere certi di avere esattamente ciò per cui si paga. Abu tratta anche con altri commercianti e venditori.

Abu si procura i suoi cavalli da briganti e banditi ed è il tramite di parecchi gruppi organizzati di avventurieri e ladri della regione. Non è particolarmente abile o ricco, ma è l'unico lavoro che conosce.

Non è stato mai accusato per i suoi traffici perché anche se molti abitanti del villaggio della classe povera sospettano che tratti cavalli rubati, fingono di non sapere per non assumersi la responsabilità dell'accusa. Gli abitanti più facoltosi disprezzano e ignorano Abu, e il mufti del villaggio, Murad, è un avventuriero e un uomo di azione, ma un pessimo investigatore.

I PG che seguono le tracce dei contatti tra il villaggio e i briganti troveranno in Abu un bersaglio più avvicinabile di Buzurg, la spia mendicante. Seguendolo o investigando sui suoi traffici scopriranno i suoi rapporti con i banditi. Abu non si reca mai agli accampamenti dei banditi, ma i PG possono seguire un bandito che viene a incontrare Abu, fino al suo campo.

Hannar il nano (N14) ha vissuto negli Emirati per 80 anni, 60 dei quali a Kirkuk. Sono in pochi (tranne il capo predicatore) a

conoscere la sua storia.

Hannar fu obbligato a lasciare il suo clan a Casa di Roccia in seguito a una faida con il capo clan, che gli aveva rubato la fidanzata per poi umiliarlo pubblicamente. Perse così il suo orgoglio e la fiducia in se stesso e abbandonò Casa di roccia per iniziare a vagare nel mondo. Dopo 20 anni di avventure in vari luoghi, Hannar fu ucciso da un serpente velenoso gigante e resuscitato da un itinerante dell'Eterna Verità. Hannar, profondamente scosso dall'episodio, si convertì alla vera fede.

Negli ultimi 60 anni, Hannar è rimasto in questo villaggio, dedicandosi allo studio della parola di Al Kalim e cercando di avvicinarsi all'Eterna Verità. Gli abitanti del villaggio lo considerano un vecchio taciturno e scontroso. Il predicatore capo del santuario lo considera uno studente lento, ma attento e disciplinato; Hannar è un ospite assiduo durante le feste e le discussioni allo zawiya.

Hannar è un potenziale difensore del villaggio contro mostri o banditi. Ha viaggiato molto e parla l'Alasiyano, il Thyatiano, il Makistano e qualche parola di altre lingue. I chierici del santuario indicano Hannar agli stranieri per problemi di traduzione. Hannar può anche essere convinto a unirsi a un gruppo per un'avventura onorevole. Spesso si chiede cosa è successo a Casa di Roccia da quando è partito.

Bayt Saddam è il palazzo e residenza abbastanza modesta del capo locale, Qadi Ramman Al Saddam della tribù Wahibah. Molti abitanti del villaggio e contadini della zona circostante sono della stessa tribù, e l'emiro ha proclamato Ramman, e suo padre prima di lui, capo del villaggio e delle terre limitrofe. Inoltre, la famiglia di Ramman possiede la maggior parte delle terre dei dintorni ed è abbastanza facoltosa, quindi la sua autorità non è mai stata messa in dubbio.

I piani bassi di Bayt Saddam accolgono i domestici e i seguaci, le cucine e le dispense. Nei piani alti c'è la sala delle udienze (dove Ramman ha la sua corte), la camera di accoglienza per gli ospiti dove si tiene la cerimonia del tè, le stanze per gli ospiti e quelle per la famiglia Al Saddam. Tutte le stanze all'ultimo piano sono decorate in modo raffinato, ma Bayt Saddam è famoso nella zona per i pannelli decorativi di teak stagionato che lo ricoprono, e che recano iscrizioni tratte dal Nahmeh e apprezzabili disegni geometrici. I personaggi nobili e importanti si attendono di essere invitati a cena e di godere di ospitalità a Bayt Saddam, se Ramman viene informato della loro presenza. In queste occasioni vengono invitati alla festa altri cittadini di primo

piano, come Khamil Ibn Ravi, Khader Al Ghami, Mustafà Ibn Ibrahim, Hannar il nano, Murad il Makistano, Daood il voluminoso, Nizam Al Babrak o altri visitatori importanti.

Residenti a Bayt Saddam

Ramman Al Saddam (G16)
Muammar Al Saddam (G13; fratello di Ramman)
Muktar Al Saddam (G10; fratello di Ramman)
Djman Al Ramman (G4; figlio di Ramman)
Guardie (G12; 4 G8)
Seguaci (2 G6; 10 G3)

Un banchetto a Bayt Saddam è un'opportunità per sperimentare sfide d'onore e per raccogliere informazioni e alleati.

13. Il pozzo del Profeta è una caverna allagata. Molti secoli or sono, una piena irruppe nella caverna e sommerse il passaggio.

Gli umani che bevono frequentemente le sue acque (tiro salvezza contro il veleno) contraggono una malattia misteriosa che provoca debilitazione, paralisi e quindi morte entro una settimana. Gli animali non subiscono questi effetti. Il motivo del fenomeno è sconosciuto. Gli esperti ipotizzano che vi sia una fonte di contaminazione naturale che attacca il cervello umano in quanto particolarmente sensibile, una maledizione di qualche tipo, o il risultato di uno smottamento del sottosuolo. Per risolvere questo problema sono state costruite due grandi cisterne e i chierici locali purificano l'acqua perché possa essere bevuta dagli umani. Questa maledizione è il risultato di un'esplorazione clandestina di un avventuriero più di cent'anni or sono. L'avventuriero si immerse nel pozzo. I suoi compagni sentirono un forte strattone alla corda cui era legato e quando la recuperarono dalle profondità la videro tranciata da qualcosa che doveva essere molto affilato. Fuggirono abbandonando la vittima al suo destino e non raccontarono mai l'accaduto ad anima viva.

*L'avventuriero aveva risvegliato un'arca-
na creatura malvagia nel pozzo. Il pozzo è
attualmente una tomba sommersa di uomini
lucertola come le altre caverne, ma non è mai
più stato profanato e accoglie i corpi di uomini
lucertola governatori, maghi, chierici e
famosi guerrieri.*

13a. Le caverne sono antiche tombe della razza degli uomini lucertola. Le tombe sono state da tempo saccheggiate dai ladri. Rimangono solo migliaia di ossa (souvenir molto diffusi), frammenti di vasellame e iscrizioni enigmatiche. Il significato di queste iscrizioni non è mai stato decifrato sebbene molti abbiano tentato di tradurle.

Un'ispezione attenta delle ossa rivela resti umani mischiati a quelli caratteristici degli uomini lucertola. Inoltre, le ossa umane mostrano segni evidenti di traumi e molte ossa degli uomini lucertola sono frammentate forse a causa di devastazioni effettuate dai ladri di tombe. Non rimane nessun segno decifrabile di ciò che era seppellito insieme agli uomini lucertola nelle urne, anche se una leggenda locale dice che molte di queste urne contengono le anime, i tesori terreni o i guardiani magici degli uomini lucertola.

14. Le cisterne contengono l'acqua della grotta purificata. Intervengono in qualche modo su quest'acqua può mettere in pericolo l'intero villaggio.

I nomadi del deserto

Aspetto generico: Pelle scura, barba ben rasata, portano stivali di pelle morbida, pantaloni di tessuto chiaro, lunghe camicie e tuniche e il *gotha* (copricapo di stile orientale). Cavalcature: Sauri Alasiyani o cammelli. Armi fissate alla cintura di pelle nera. L'armatura, quando viene indossata, rimane coperta dalla tunica. Il vestiario ben confezionato è segno di benessere economico. Makistani: statura modesta, capelli neri lunghi, calzoni di lana e tunica, senza copricapo, usano archi piccoli.

Giovane guerriero (G1-G2)

Abilità: Fr15, I12, Sg12, Ds15, Co17, Ca11, CA9 (8); G1; PF 7; MV 36 (40); N.° ATT. 1 spada (o 1 freccia, solo Makistani); D 1d8 + 1 (o 1d6); TS G1; ML 11; THAC0 18 (o 18, Gittata 50/100/150).

Dotazione: Spada, (arco e frecce, solo per i Makistani), cibo e acqua (su cavalcatura).

15. Campo della tribù Duru: Si tratta di una pacifica tribù nomade con poche ambizioni. Preferiscono accamparsi in pascoli stabili e vivere con qualche comodità. Non ambiscono a conquistare gloria e fama particolari. Come i nomadi del deserto descritti nella scatola Expert, ma con le caratteristiche ML 7; 70 G1; 3 G2; 1 G3; 194 membri della tribù incluse le donne, i bambini e gli anziani.

16. La tenda del Qadi Azezeh Ibn Amar dei Duru: Qadi Azezeh è un uomo anziano e pacifico. Si prende cura della sua gente e si accampa nelle zone più favorevoli pensando alla sicurezza della tribù. I giovani guerrieri della tribù criticano Azezeh accusandolo di mancanza di coraggio e aggressività. Potrebbero essere allettati da proposte di avventura da parte dei PG o del segretario. I guerrieri più anziani sono prudenti e non hanno particolare desiderio di battaglie, sebbene si divertano nei giochi e nei tornei. *Il Duru può essere un*

alleato fedele, ma non molto aggressivo e tende a ritirarsi senza che gli venga ordinato. Sono più adatti come schermatori e guardie.

17. Campo della tribù Manahil: Questa tribù è abbastanza aggressiva, anche se di ambizioni modeste. I loro pascoli sono estesi e floridi, ma essi coltivano gli ideali romantici del guerriero del deserto. ML 9; 86 G1; 21 G2; 8 G3; 4 G8; 2 G10; 315 membri della tribù inclusi donne, bambini e anziani.

18. La tenda del Qadi Mehmet Al Bechir dei Manahil: Mehmet (G15) e i suoi guerrieri sono appassionati di giochi di guerra e si radunano alla tenda del capo per raccontarsi storie di personaggi valorosi e coraggiosi. Mehmet si reputa un genio tattico (in seguito a numerosi successi nei recenti giochi degli accampamenti estivi) e, in caso di problemi, si considera il capo più adatto di tutte le bande di guerrieri. Mehmet e i suoi guerrieri sono fonte di guai durante gli accampamenti estivi, dato che provocano sempre scontri con altre tribù e gli abitanti del villaggio giocando in modo troppo cruento durante i tornei.

19. Campo della tribù Ujman: Si tratta di una tribù minore, povera e senza caratteristiche distintive. Le loro greggi sono sparse e mal nutrite e il loro campo disordinato. Sono caduti in questo stato di semidisgrazia a causa dell'inconcludenza del loro capo. ML 5; 40 G1; 2 G2; 143 membri inclusi donne, bambini e anziani.

20. La tenda del Qadi Rezah Al Anouar: Rezah (G12) si ritiene un grand'uomo e impugna la situazione della sua tribù alla malasorte e ai cattivi consigli dei suoi guerrieri. Dimostra apertamente lo sdegno per la sua gente e si bea delle sue presunte capacità. Tutti i giovani intraprendenti hanno abbandonato la tribù. Rimangono solo gli uomini anziani capifamiglia e i più saggi tra loro si tengono il più lontano possibile da Rezah. Fintanto che Rezah resta Qadi, la situazione della tribù continuerà a peggiorare. Rezah è disponibile al banditismo se qualche bandito importante lo alletta con delle proposte, e la sua tribù non ha altra scelta che seguirlo. Se Rezah venisse tolto di mezzo, la tribù potrebbe scegliere un'altra guida e riprendersi; tuttavia, Rezah è un abile guerriero e non è facile configgerlo.

Se i PG riescono a convincere l'emiro a rimuoverlo dall'incarico o sfidano Rezah in uno scontro pubblico, possono riuscire ad aiutare la tribù.

La tenda del Qadi Urabi Al Hussein: Urabi (G11) e i suoi guerrieri incarnano gli ideali del nomade del deserto. Sono nobili, coraggiosi, onorevoli, giusti e devoti. Sono gli antagonisti naturali della tribù dei Manahil, che sono impulsivi e scorretti; gli Humum

sono risoluti e leali. Nelle gare e nei giochi partecipano con decisione, ma con estrema correttezza, dato che l'onore è ben più importante della vittoria, mentre i Manahil vogliono prima di tutto vincere. I Manahil sono abili nei giochi, ma gli Humum hanno solide tradizioni di primato nell'arte della guerra e sono guerrieri migliori nelle battaglie vere; molti guerrieri Humum possiedono armi +1 e +2, meritate dai padri dei loro padri per aver combattuto insieme ad Al Kalim.

Gli Humum e i Manahil dovrebbero essere costantemente in conflitto, e i PG si trovano spesso nel mezzo. Nelle gare sono ben contrastati, dato che i Manahil ricorrono all'inganno, ma i PG dovrebbero sempre schierarsi con la parte più leale. Negli scontri veri e propri, gli Humum dovrebbero prevalere.

Nelle sfide d'onore, gli Humum lanciano sfide per questioni di onore personale, rottura di giuramento, lealtà nei giudizi e nelle trattative e ospitalità, mentre i Manahil lanciano sfide di coraggio e confronto fisico.

23. Le mura diroccate risalgono all'occupazione Thyatiana, intorno al 500. Dopo secoli di pace e prosperità, gli abitanti di Kirkuk hanno lasciato che le mura cadessero in rovina. Tuttavia, in caso di emergenza, qualche riparazione istantanea e un po' di ingegno consentirebbero di difendere il villaggio da un'armata di briganti o mostri. Dei 1.200 metri di mura, circa 60 metri richiedono riparazioni importanti. Un gruppo di muratori diretti da Khader potrebbero effettuare queste riparazioni in due o tre giorni, e con qualche intervento di ingegneria magica e lavoro straordinario, questo tempo potrebbe ridursi ulteriormente.

24. La torre di avvistamento fu costruita durante l'occupazione Thyatiana per un potente stregone e i suoi assistenti. La torre cadde in rovina, ma è stata ricostruita e attualmente è oggetto di manutenzione costante. Dalla torre si può tenere sotto controllo visivo la regione circostante, e la torre potrebbe essere difesa con facilità in caso di invasione; è disponibile un ampio spazio nei dungeon per offrire riparo alla popolazione e immagazzinare riserve di cibo.

La torre è oggetto di molte leggende riguardo allo stregone Thyatiano che l'ha costruita. Alcuni dicono che il suo spirito si aggiri ancora nella torre. Altri sostengono che lo stregone abbia disturbato spiriti maligni che vagano ancora nella torre in cerca di vendetta. Altri ancora parlano di strani rumori che provengono dalla torre a notte tarda, nei dungeon più profondi in cui pochi osano spingersi.

In effetti, vi sono molte strane cose riguardo alla torre. È studiata da maghi, studiosi e

IL VILLAGGIO DI KIRKUK

ingegneri che ne hanno rilevato alcune caratteristiche curiose. Innanzitutto, irradia una forte aura magica, la cui identità è mascherata da un incantesimo. In secondo luogo, i muri bassi non sembrano adeguatamente sostenuti e dovrebbero essere crollati, ma pare che sconfiggano la gravità. In terzo luogo, alcune pietre suonano quando vengono percosse, come se fossero cave, ma le ispezioni magiche non rivelano alcuna cavità. Infine, i dungeon più profondi sono caldi in modo anomalo per tutto l'anno, ma in particolare durante l'inverno.

Inoltre, fenomeno non ancora notato dagli abitanti del villaggio, tutti i bambini partoriti nella notte della quinta luna piena dopo il solstizio d'estate nascono morti. In questa notte, gli agenti dello stregone Barimoor rubano le anime dei bambini, usando i pugnali delle anime.

Barimoor spera di accumulare un potere magico sufficiente a creare uno strumento incantato per arrivare a coronare con successo la sua ricerca dell'immortalità. Le anime dei bambini sono necessarie per il rituale dell'incantesimo.

Nella torre hanno luogo alcuni incantesimi. Le pietre che suonano vuote sono cancelli di comunicazione con altre dimensioni, attivati da una parola segreta conosciuta solo da Barimoor.

L'incantesimo che sostiene le pietre e che provoca l'irradiazione dell'aura magica rilevata dai maghi studiosi, è così potente che gli ingegneri nani e i maghi Glantriani potrebbero restare strabiliati nel comprenderne le caratteristiche (questo spiega il fenomeno dei muri apparentemente non sostenuti).

I dungeon più bassi sono perforati da molti piccoli passaggi che portano alla sfera elementale del fuoco che derivano dall'eccessivo traffico con quella sfera e sono segno di un'instabilità dei confini tra le due dimensioni e potrebbe provocare in qualsiasi momento un disastro di proporzioni inimmaginabili. Barimoor è uno dei personaggi veterani della campagna di Ylaruam. Ulteriori dettagli riguardo a questo stregone sono riportati nelle prossime pagine.

Posizionamento di Kirkuk sulla mappa

Kirkuk non è riportata sulla mappa pieghevole e la potete quindi posizionare in funzione delle esigenze della campagna in corso. Sarebbe appropriato posizionarla in prossimità della pianura costiera, della valle Ust-Urt e di Abbashan. Idealmente, si trova vicino a una

qualsiasi pista di carovane nelle terre selvagge o nelle regioni prossime ai piedi della catena montuosa di Altan Tepe.

Se i PG arrivano negli Emirati da una delle nazioni confinanti, posizionare Kirkuk lungo la strada d'accesso che percorrono (ad esempio, se entrano da Selenica, sistemate Kirkuk sulla strada a ovest di Parsa vicino alle montagne). Se i PG iniziano l'avventura come personaggi delle tribù nomadi o agricole degli Emirati, Kirkuk potrebbe essere la città più vicina in cui possono iniziare l'avventura.

Coinvolgere i PG a Kirkuk

Assegnate loro un elenco di compiti: Indipendentemente dalla provenienza dei PG, fornite loro dei motivi per visitare Kirkuk. L'occasione ideale potrebbe essere quella per cui i PG vengono assoldati da un personaggio prominente, o devono rendere dei servizi a un signore locale, e questi richiede loro una serie di cose che devono essere sbrigate a Kirkuk. Più numerose sono queste motivazioni, più rapidamente i PG potranno trovarsi coinvolti in una serie di elementi di avventura interconnessi nel villaggio.

Per esempio, invece di inviare i PG a investigare su un mistero, date loro un elenco di operazioni da svolgere. un signore locale potrebbe ad esempio chiedere i seguenti servizi:

- "Visitate il nano e controllate se la mia nuova tunica è già pronta".
- "Fate visita al segretario Mustafà (o al suo assistente Murad). Fatemi rapporto sulla situazione attuale dei programmi di pacificazione nelle zone circostanti".
- "Andate dal mio amico il Barbiere di Kirkuk, che è un uomo saggio e dotto. Ingaggiatelo per farvi da guida nelle famose caverne e riportatemi delle reliquie per il mio museo privato".
- "C'è un venditore di cavalli, tale Said. Compratemi un buono stallone e chiedete a Said di presentarvi a un paio di capi nomadi. Raccogliete quindi delle notizie riguardo ai conflitti intertribali".
- "Tenete questa lettera di presentazione indirizzata al capo del villaggio, Ramman Al Saddam. Portategli i miei saluti e questi doni e tentate di ottenere il permesso di esplorare la misteriosa torre di avvistamento. Cercate di trovare qualche spiegazione alle ben note stranezze di quel luogo".
- "C'è un uomo chiamato Daood il voluminoso. Le mie informazioni mi dicono di cercarlo a Kirkuk dove forse sta con l'amico Khamil. Quell'uomo mi deve un favore e voglio che ora paghi il suo debito. Dategli

questo messaggio sigillato. Se si dichiara d'accordo, seguite le sue indicazioni come se fosse il vostro signore". Il messaggio sigillato riguarda una spedizione in alcune rovine sulle montagne per cercare un antico tesoro.

Sfide durante i giochi: Un altro modo per coinvolgere i PG è quello di fare in modo che dei PNG li sfidino in una qualche contesa. I PG possono vestire come avventurieri e in qualsiasi luogo troveranno nomadi competitivi e vivaci pronti a sfidarli in una gara di abilità (in corse con i cavalli, nel tiro con l'arco, nel seguire delle tracce e così via) o a ingaggiare combattimenti simulati. Le sfide possono avere carattere amichevole e scherzoso, ed essere seguite da una cortese ospitalità, banchetti e scambi di notizie. Possono anche assumere un carattere bellicoso; gli sfidanti possono essere animati da pregiudizi verso gli stranieri o dal desiderio di migliorare la loro reputazione umiliando i PG.

Richieste di PNG locali: Potete anche fare in modo che i PG debbano soddisfare delle richieste provenienti da PNG locali in materia di obblighi religiosi o politici, di onore o per simpatia e riconoscenza, in particolare se i PG hanno accettato in precedenza aiuto o ospitalità dai PNG. Per esempio, un fedele può essere obbligato a soddisfare una richiesta del predicatore capo e di Daood. Il faris o altri personaggi che hanno l'obbligo politico e religioso di far osservare la legge nella zona possono avere l'obbligo di aiutare il segretario o il mufti a dirimere delle dispute locali o a sanzionare dei criminali. Se i PG accettano l'invito ad essere ospiti del Qadi, possono poi trovarsi nella necessità di ricambiare il favore venendo incontro a qualche esigenza del Qadi stesso. Infine, ogni obbligo famigliare o d'onore che riuscite a rendere plausibile consente di coinvolgere i PG in qualche impresa.

Intrappolati in un evento improvviso: A volte, i PG si trovano nel luogo sbagliato nel momento sbagliato. Possono così diventare i testimoni di un delitto di un mendicante inerme che successivamente si rivela molto meno inerme di quanto non apparisse. Oppure, potrebbero capitare vicino a una vittima bisognosa di aiuto, come un mercante assalito da ladri, o un bambino il cui padre è stato umiliato da energumenti Manahil. Forse hanno accettato ospitalità da un uomo per poi scoprire di essere capitati nel mezzo di una faida tra famiglie. Il loro ospite potrebbe essere nel mirino di una banda di assassini o di un mago malvagio. Orde di briganti si stanno dirigendo a cavallo verso la città. Degli zombi uomini lucertola spuntano dalla grotta. Gli agenti di Barimoor battono la città in cerca di anime.

Fate capitare i PG in una situazione che richiede una reazione immediata; potrebbero poi trovarsi a fronteggiare le conseguenze delle loro decisioni per le settimane seguenti.

Profeti e indovini: Un altro trucco semplice è quello di usare qualche PNG da presentare ai PG in stato di trance mistica. L'incantesimo *preveggenza* assolve esattamente a questo scopo, e i personaggi devoti sono obbligati a rispettarlo o a perdere l'onore. Mussa il mendicante cieco costituisce un ottimo veicolo per questo tipo di profezie. "Preparatevi a incontrare il vostro destino! Alla dodicesima ora della nuova luna, dovrete affrontare l'Oscuro o sarete persi per sempre nel fuoco eterno". Ciò significa che qualche terribile creatura giungerà dalla sfera elementale del fuoco. I PG dovranno essere preparati all'incontro o saranno guai. I segni mistici sono anche occasioni per momenti di grande divertimento; potrebbero essere coloratissimi serpenti che appaiono inspiegabilmente nel sacco di un PG, sogni bizzarri, trance improvvise e deliranti, figure misteriose che si manifestano e scompaiono immediatamente, e così via.

Reclutamento in spedizioni: Kirkuk è l'ultima stazione prima delle terre selvagge per molte spedizioni minerarie o di studiosi; spesso cercano personale da reclutare. I PG potrebbero incontrare un gruppo di studiosi che si appresta a partire per il deserto senza l'adeguata preparazione, e potrebbero quindi offrirsi di accompagnare la spedizione in cambio di una paga allettante. Il segretario ha sempre delle piccole missioni per individuare e combattere mostri, investigare su voci di misteri o ritrovare studiosi scomparsi, mentre il mufti deve sempre occuparsi dei briganti e banditi locali. I soldati vendicativi cercano sempre uomini disposti ad aiutarli nelle faide.

Fornite una quantità di informazioni: Mentre i PG sono coinvolti in un'avventura, continuate a riferire loro tutte le voci che corrono nella zona e altre informazioni che costituiscano potenziali spunti per nuove avventure. In questo modo, nel momento stesso in cui finiscono l'avventura in corso, si trovano già coinvolti in ricerche e preliminari per l'avventura successiva.

Per esempio, supponete che i PG siano già coinvolti nell'avventura A. Durante questa avventura, hanno modo di sentire notizie riguardanti delle potenziali avventure B-Z, che al momento sono aspetti collaterali irrilevanti riportati dai PNG. Quando stanno per concludere l'avventura A, si troveranno già in fase di investigazione sui dettagli dell'avventura G, o staranno valutando la veridicità di alcune affermazioni di un PNG sull'avventura Z.

Proposte di situazioni ricorrenti

Arrivo nel villaggio: L'arrivo nel villaggio di una carovana o di un gruppo di viaggiatori è un evento importante per i bambini, i mendicanti, i mercanti e i gestori di locande, ed è comunque di qualche interesse anche per gli altri abitanti del villaggio e per i nomadi della zona. I viaggiatori incontrano inizialmente i gruppi di bambini che chiedono allegramente una moneta o un piccolo dono. Altri ragazzi di qualche anno in più hanno già interesse per gli affari e possono ad esempio invitare i viaggiatori ad alloggiare in una determinata locanda:

"Venite da Habib! Il cibo migliore, letti puliti e stanze spaziose!"

"Venite da Tahir! Ottimo ed economico! Buona compagnia, buon cibo e tranquillità!"

"Il caravanserraglio è il più conveniente, ed è gestito dall'uomo più importante della gilda. Appartenete alla gilda dei mercanti signore? Un ottimo sconto per i mercanti!"

Anche i mendicanti della cittadina arrivano per sondare i nuovi arrivati. Chi è visibilmente benestante viene subito preso di mira:

"Carità! Fate la carità a un povero fedele sfortunato!"

I viaggiatori meno facoltosi richiedono un approccio più delicato. I mendicanti attendono la sera, quando i viaggiatori hanno mangiato e riposato ed escono a godersi l'aria fresca della sera.

Anche le spie dei banditi locali tengono sotto controllo i viaggiatori, cercando delle vittime potenziali. I ladri locali possono arrischiare un furto o uno scippo nel caso che dei viaggiatori portino gioielli o armi pregiate, ma normalmente i malviventi preferiscono la quiete solitaria del deserto per le loro attività.

Ricerca dell'alloggio: Le carovane si fermano normalmente al caravanserraglio, dove sono disponibili strutture per il deposito dei beni, e dove i mercanti fanno sosta per scambiarsi informazioni. Il caravanserraglio è frequentato dagli stranieri e i locali vi fanno visita raramente. Questa sistemazione viene prediletta dai viaggiatori meno avventurosi.

Qualche componente delle carovane e altri viaggiatori preferiscono le locande locali, dove è più facile incontrare i nativi e gustare il sapore dei costumi del luogo. L'Ospizio è abbastanza lussuoso e il cibo e il servizio sono eccellenti. I più facoltosi e i nobili, abituati agli agi e in grado di pagarseli, prediligono sempre questa sistemazione. La Locanda del viaggiatore è un posto decisamente più informale e accessibile.

Le locande sono luoghi dove è facile incon-

trare i PNG importanti del villaggio. Murad, Mustafà, Daoood, Abu e altri frequentano la Locanda del viaggiatore. Occasionalmente, vi si può trovare anche Hannar, seduto in un angolo da solo, e i nomadi accampati vi fanno visita ogni tanto. I PNG che dedicano maggiore attenzione al loro status e all'apparenza sociale, come il Barbiere, Nizam (il faris), Idris, Nizam (l'ufficiale delle tasse) e Said frequentano l'Ospizio.

Incontri con i mendicanti: I mendicanti assumono raramente un ruolo importante nelle avventure, ma possono servire a mettere alla prova regolarmente la pazienza e lo spirito di carità dei PNG e dei PG. Ogni volta che i PG attraversano le strade del villaggio, vengono seguiti da un gruppo di mendicanti. Se le loro offerte sono eccessive o troppo scarse, i mendicanti li disprezzeranno o insulteranno; non è un gesto particolarmente onorevole picchiare un mendicante (anche se a volte può essere appropriato, quando il mendicante diventa troppo offensivo), e i PG potrebbero arrivare all'esasperazione prima di riuscire a liberarsi di questa seccatura. D'altro canto, non è importante l'entità dell'offerta quanto il rispetto e la gentilezza che si usano nel porgerla. I PG che si fermano a parlare con i mendicanti e mostrano interesse e compassione per la loro situazione possono limitarsi a offrire una o due monete e, col passare del tempo, i mendicanti potrebbero diventare loro preziosi alleati e amici, ricambiandoli con informazioni o offrendosi di prestare dei piccoli servizi.

Incontri con i bambini: In un dungeon, i bambini verrebbero classificati come "mostri fastidiosi" come la fanghiglia verde, l'ameba oca e i topi giganti. Non provocano danni gravi, ma risultano fastidiosi e umilianti. Molti bambini hanno dei semplici compiti da sbrigare durante il giorno, ma i più pestiferi passano tutta la giornata a correre in giro e a tormentare i personaggi. Vogliono continuamente giocare con le armi, curiosare nei sacchi, seguirli nelle missioni segrete, andare a fare un giro con i loro cavalli, chiedono ai maghi di fare dei trucchi per divertirli, farsi raccontare delle storie, essere gettati in aria o fare altri giochi.

Non è facile trattare con i bambini; non sarebbe assolutamente onorevole picchiare un bambino per fastidioso che sia, e non sarebbe certo un comportamento ben visto dagli abitanti del villaggio. I PG devono essere gentili e abili in modo da conquistare la stima e il rispetto dei bambini, ma abbastanza risoluti da tenerli a distanza quando è il caso.

Come i mendicanti, i bambini possono ri-

IL VILLAGGIO DI KIRKUK

sultare utili se provano simpatia per i PG. Sanno sempre ciò che accade nel villaggio e possono andare in luoghi impossibili da raggiungere per un adulto.

I pasti a Kirkuk: Molti pasti vengono consumati alle locande o al caravanserraglio. Nella letteratura fantastica e nei giochi di ruolo, la taverna è il luogo tipico per presentare i personaggi principali ai loro informati, alleati, e nativi che appariranno nei successivi episodi.

Il primo contatto avverrà probabilmente con il gestore del locale e il suo personale, che vengono pagati per essere gentili e servizievoli. Se i PG hanno bisogno di informazioni, servizi o di un determinato abitante del villaggio, il gestore, i camerieri e il personale li possono indirizzare, e se nella taverna sono presenti dei PNG utili, i personaggi possono anche chiedere di essere presentati.

"Sì, le caverne", dice Said. "Luoghi abbastanza misteriosi e molto famosi tra i viaggiatori. Se volete saperne di più, dovrete parlare con il nostro barbiere che è un uomo istruito, uno studioso di alchimia, astrologia, magia bianca, grammatica, retorica, aritmetica e della parola dell'Eterna Verità".

I PNG possono anche prendere l'iniziativa, avvicinando con cortesia i PG per invitarli a dividere un caffè e amene chiacchiere...

"Chiedo scusa, ma non ho potuto fare a meno di notare che voi, rispettabili signori, venite da... lasciatemi indovinare... sì. Karamikos, scommetto. Ho indovinato? Scusate la mia sfrontatezza, ma sarete così gentili da unirvi a me per una tazza di tè e parlarvi un poco della vostra terra? Io colgo ogni opportunità per imparare qualcosa sulla vita della gente che proviene da terre straniere".

O con fare aggressivo o di sfida:

"Guarda, Chukri! Altri cani stranieri vestiti da signori! Che meraviglia! Mi chiedo se sanno anche parlare come degli uomini veri".

Chi ha contatti d'affari con i PG rompe il ghiaccio nelle sale da pranzo, almeno fino a che non è disponibile un luogo più appartato.

Le sale da pranzo sono ambienti ideali per gli incontri di minore importanza che mettono alla prova la capacità di giudizio e il senso dell'onore dei PG. Spesso, presenziano anche altri PNG importanti, il cui atteggiamento futuro dipende in gran parte dall'impressione che riescono a dare i PG nella sala da pranzo.

Per esempio, un pellegrino Abbashano insulta un PG. L'insulto non dovrebbe essere ignorato, ma la rissa in pubblico è un atto deprecabile che denota disinteresse nei confronti della proprietà del gestore. Se la parte

che pronuncia l'insulto è chiaramente pericolosa, affrontarlo è una prova di coraggio; patroni onorevoli potrebbero prendere le parti di un PG coraggioso. Anche la scaltrezza viene tenuta in buona considerazione. Se il PG riesce a rimescolare le carte contro chi lo ha insultato e a sbeffeggiarlo con abilità dialettica ed eleganza, l'episodio diventerebbe la notizia principale del villaggio entro la mattina successiva.

D'altro canto, se i PG tengono un contegno meschino, dovranno poi fare i conti con la loro scarsa reputazione quando avranno a che fare con gli abitanti del villaggio.

Inviti formali ai banchetti e ospitalità: I PG che ricevono un invito a un banchetto insieme ai capi del villaggio, i capi predicatori o altri abitanti importanti, dovrebbero avere familiarità con i costumi locali e i rituali sociali descritti in precedenza. In questo contesto infatti, eloquenza, deferenza e abilità nel raccontare storie possono guadagnare ai PG il rispetto e l'aiuto dei PNG. Una presenza inappropriata può rovinare la reputazione dei PG e compromettere le possibilità di ottenere informazioni e collaborazione, o comunque aumentarne decisamente il prezzo.

Di seguito, è riportato un esempio di prove che i PG potrebbero dover affrontare a un banchetto tenuto a Bayt Saddam:

Banchetto a Bayt Saddam

Sottraete 10 PX ogni volta che viene toccato un argomento di affari prima della fase 9 (intervento inadeguato).

1. Il padrone di casa saluta gli ospiti. Aggiungete 5 PX se i PG rispondono in modo appropriato ai saluti tradizionali in Alasiyano.

2. Il padrone di casa offre dei semplici doni agli ospiti. Aggiungete 5 PX se hanno un dono appropriato con cui ricambiare, nessun premio in caso contrario, sottraete 20 PX se i doni dei PG sono eccessivi ed esorbitano la generosità del padrone di casa.

3. Il padrone di casa porta gli ospiti nella sala di ricevimento e offre del caffè. Sottraete 50 PX se i PG mostrano di ignorare questo rito. Aggiungete 10 PX se i PG assaporano in silenzio il caffè, lo gustano e ringraziano il padrone di casa, Al Kalim e gli Immortali.

4. Si scambiano le notizie. Il padrone di casa prende per primo la parola e riferisce dei pettegolezzi locali. Aggiungete 10 PX se i PG rispondono a tono, o 50 PX se offrono notizie molto interessanti per il padrone di casa.

5. Conversazione. Il padrone di casa rivolge complimenti ai patroni degli ospiti per la loro reputazione. Aggiungete 10 PX se i com-

plimenti sono corrisposti; nessun premio se sono eccessivi. Aggiungete 25 PX se i complimenti vengono espressi in forma poetica o erudita, e 5 PX per citazioni del Nahmeh.

6. Il banchetto. Aggiungete 5 PX per equilibrati complimenti relativi al cibo.

7. Spostamento in sala musica. Il padrone di casa chiede ai musicisti di suonare e alle danzatrici di ballare. Aggiungete 5 PX per attenzione cortese e moderati complimenti.

8. Racconto di una storia. Il padrone di casa racconta una storia (vedi la sezione relativa ai punteggi per i racconti). Ogni PG può raccontare a sua volta una storia. Aggiungete 25 PX se la storia è interessante o meglio. Aggiungete 25 PX se la storia include dei sottili riferimenti agli affari dei PG. Aggiungete 25 PX se la storia è meglio di quella del capo.

9. Spostamento in veranda. Si può discutere di affari.

Gare, tornei e scontri simulati: Gli Ylariani hanno uno spirito guerriero e competitivo. La proibizione di Al Kalim di attaccare un confedele ha costretto questa cultura a incanalare il proprio spirito aggressivo in gare, tornei e scontri simulati.

Chiunque proclama una status legato a un titolo o a un'abilità è costretto a difenderlo quando viene sfidato in una gara. Chi sostiene di essere un guerriero o un cavaliere deve essere pronto a provarlo. Chiunque sostenga di essere un mago, deve poterlo dimostrare.

Nessuno è obbligato a rispondere a una sfida, a meno che lo sfidante sia degno (uguale o migliore rispetto allo sfidato). Un novello mago non ha il diritto di dubitare della competenza di un veterano, ma se il veterano riceve una sfida da parte di un suo pari o di un maestro di magia, è suo dovere rispondere. Una sfida può essere procrastinata se le circostanze contingenti non sono adeguate. Per esempio, se lo sfidato è ferito ha diritto a un rinvio; anche degli affari urgenti o delle condizioni inique per la sfida sono motivi validi per un rinvio. Rifiutare una sfida equa provoca una perdita di prestigio, che corrisponde a una perdita di PX pari a 1/100 del differenziale tra i PX per il livello corrente e quelli necessari per il livello successivo.

Un margine di imprevedibilità riguardo alla possibilità di ferite gravi esiste in funzione dei costumi locali. Tra i nomadi del deserto, non raro avere feriti gravi o morti, anche nelle competizioni amichevoli. Nelle società urbane e agricole, le gare potenzialmente mortali sono considerate sciocche più che coraggiose. Anche nelle dispute relative all'onore, la violenza mortale è ufficialmente disapprovata, anche se moralmente accettabile.

Le gare improvvisate più tipiche includono corse a ostacoli e di velocità a cavallo, corse podistiche, duelli con la spada (al primo sangue o con armi innocue), tiro con l'arco, lotta libera, giostre, scalate ai muri, spettacoli di magia, gare di incantesimi, racconti di storie, sollevamento pesi e esercizi da giocoliere.

I tornei prevedono le stesse gare, ma gli eventi vengono organizzati dall'organizzatore del torneo, e includono anche competizioni a squadre, come gare a staffetta e il polo. Alcuni eventi sono eventi estivi regolari, promossi dagli ordini militari, dalle gilde o da altre organizzazioni pubbliche. Altri vengono organizzati dai governanti o dai nobili per celebrare occasioni importanti, come un matrimonio, un'assegnazione di un demanio o una ricchezza imprevista e improvvisa. Altri tornei si tengono per fini pratici come quelli di ammissione agli ordini militari religiosi o alla gilda dei maghi. Le regole dei tornei riportate nelle regole Companion possono essere adattate anche a questi tornei.

Gli scontri simulati possono far parte di un torneo ufficiale o, più spesso, essere inseriti nelle celebrazioni festive agli accampamenti dei nomadi. La pratica delle guerre simulate ha origine tra i nomadi e si basa sull'antica, e ora proibita, pratica del furto di bestiame. Ora, gruppi di guerrieri e maghi combattono con armi innocue, frecce di materiale morbido e incantesimi non letali cercando di conquistare vari obiettivi. In alcune di queste guerre si tenta di rubare del bestiame da una postazione controllata da guardie; in altre si deve cercare di conquistare lo stendardo dello schieramento avversario e difendere il proprio. Una variante diffusa prevede che due o più tribù a dorso di cavalli o cammelli si allineino sui lati opposti di un vasto campo di scontro. Al centro si trova un fantoccio dalle sembianze umane. Lo scopo è quello individuare il fantoccio, prenderlo e riportarlo alla linea di partenza. Queste gare possono durare diverse ore fino a che i partecipanti sono troppo esausti per continuare.

Nelle gare private, le squadre scommettono spesso piccole somme di denaro o degli oggetti di valore modesto che vanno allo schieramento vincente. Per i tornei e le guerre simulate, l'organizzatore offre dei premi più generosi in denaro e tesori.

PNG importanti

Alleati:

Questi personaggi parteggiano per i PG. Offrono sostegno e informazioni e, quando i PG si trovano nei guai, tentano di aiutarli.

Murad: In qualità di mufti, Murad dispone di molti pretesti per interessarsi agli affari dei PG. Inoltre, essendo un Makistani, mostra comprensione per i problemi derivanti dai pregiudizi nei confronti degli stranieri e aiuta quelli che ignorano i costumi locali a stare lontani dagli inconvenienti più seri.

Mustafà: Come segretario della provincia, Mustafà è sempre in cerca di avventurieri affidabili e da pagare poco per inviarli in varie missioni. È sempre disponibile a fare un favore ai PG, sebbene si aspetti di essere ricambiato quando ha dei problemi complicati da affrontare.

Daood: Grasso e pigro, Daood disdegna questi rozzi uomini di campagna che danno somma importanza alle arti marziali, alla forma fisica e all'indomito coraggio. Di conseguenza, trova spesso dei compagni tra gli stranieri (come lo sono quasi tutti i PG). Daood è un avventuriero capace che non viene apprezzato dai suoi pari; più i PG gli mostrano rispetto e stima, più cresce la sua amicizia e la disponibilità a collaborare.

Il barbiere: Il barbiere è alleato di tutti. Può essere amico di Orcus, fintanto che Orcus gli permette di chiacchierare di astrologia e alchimia. È una fonte gratuita di informazioni e suggerimenti; se i PG riescono a trovare le parole giuste e a proporre un caso degno di attenzione, il barbiere può anche mettere a disposizione le sue abilità magiche.

Neutrali:

Questi personaggi dovrebbero inizialmente mostrarsi riservati e leggermente ostili, proporre delle sfide ai PG e valutare le loro reazioni. Se i PG si dimostrano degni di stima, questi personaggi diventano loro alleati o quantomeno tenere un atteggiamento benevolmente neutrale. Se i PG tengono un comportamento inelegante, arrogante o disonorevole, questi PNG possono rifiutarsi di prestare aiuto e di fornire informazioni, o anche prendere delle misure contro i PG.

Hannar: È un nano guerriero esperto e arcigno e, essendo uno straniero adattato da tempo ai costumi Ylariani, può essere di grande aiuto ai PG forestieri. Hannar è estremamente riservato, tuttavia, ed è improbabile che prenda iniziative, a meno che nel gruppo non vi sia un nano, o che il gruppo venga presentato da un chierico del santuario.

Qadi Ramman: La carica di Qadi e le responsabilità che comporta gli impediscono di unirsi ai PG in un'avventura, ma può offrire il suo aiuto, sostegno e seguaci leali per una buona causa, o in seguito alla richiesta dell'emiro o di altri PNG di alto rango.

Qadi Azezeh e i Duru: Cauto e riservato in ogni cosa, Azezeh aiuta i PG solo quando la sua tribù è in pericolo o quando la richiesta è ineludibile.

Qadi Urabi e gli Humum: Urabi e la sua tribù incarnano perfettamente gli ideali di virtù e onore tipici di Ylaruam. Tuttavia, non si immischia in affari che non riguardano la tribù, a meno che vi siano coinvolte tribù di infedeli, o che non si presenti una circostanza di grande importanza in termini di onore e virtù da un PG degno di stima e dotato di grande eloquenza.

Guerrieri del villaggio e delle tribù: Non collaborano con i PG senza l'approvazione dei loro Qadi. A discrezione del DM, qualche guerriero o abitante del villaggio può lasciare la tribù (o chiedere il permesso di farlo ai capi) e unirsi ai PG come guida o guardia, per una spedizione nelle terre selvagge.

Mendicanti: Se trattati con rispetto e generosità, possono offrire informazioni o aiuto, oppure procurare delle guide tra gli abitanti del villaggio.

Khamil il predicatore capo: Khamil dedica le sue abilità magiche al benessere del villaggio. Tuttavia, se il villaggio è in pericolo, il suo aiuto è disponibile; *sincerità, preveggenza* e vari incantesimi "curativi" possono essere messi a disposizione di seguaci devoti.

Nizam (il faris): Nizam può diventare facilmente molto brusco. Essendo membro della fazione Abbashana, odia i PG stranieri e può tenere un comportamento sdegnoso nei loro confronti. Tuttavia, se i PG seguono una causa degna, onorevole ed eroica, Nizam può anche essere persuaso a collaborare, anche se sul piano personale detesta i PG.

Said (il venditore di cavalli): Said ha la possibilità di presentare i PG ai capi nomadi. Senza qualcuno che li presenti, i capi difficilmente si dimostrano disponibili nei confronti dei PG.

Ostili:

Questi personaggi sono generalmente dei nemici. Per la maggior parte sono semplicemente degli umani malvagi, e non dei mostri veri e propri e, nella peggiore delle ipotesi, sono dei fantocci manovrati da più potenti creature del male. Gli unici personaggi completamente malvagi del villaggio sono quelli corrotti da Barimoor, il sacerdote del fuoco Magiano, o dai Sommi Malvagi che avete espressamente deciso di inserire nello scenario (vedi Grandi Malvagi nella sezione Avventura).

Qadi Mehmet e i Menahil: A meno che non abbiano uno status personale di alto rango, i

IL VILLAGGIO DI KIRKUK

PG godranno di scarso rispetto e attenzione da Mehmet. Generalmente, i Manahil sono zotici scontroso, ma non creature del male vere e proprie.

Se i PG sono guerrieri valorosi e abili, possono tentare di agire in modo da portare Mehmet a usare le sue risorse e quelle della sua tribù in una sfida di coraggio e abilità con le armi. Se i PG sono di livello modesto, hanno buone probabilità di diventare le vittime delle prepotenze di Mehmet e della sua tribù, nel qual caso si troverebbero a sperimentare in uno scontro vero o simulato. Lo stile di combattimento duro e scorretto dei Manahil.

Qadi Rezah: Ogni volta che i PG incontrano Rezah, vengono trattati da lui con evidente disprezzo e puntualmente provocati, senza avere però un motivo sufficiente per reagire apertamente. Si tratta di uno zotico solitario, apparentemente facile da trattare, ma in realtà gli uomini della sua tribù sono pronti a sostenerlo pur detestandolo. L'ideale sarebbe riuscire a liberarsi di Rezah senza coinvolgere la sua tribù, che è priva di colpe.

Nizam Al Hosni (ufficiale delle tasse): In questo caso, i PG devono affrontare il terribile mostro della burocrazia. Nizam vuole esaminare tutti i beni dei PG, il che facilmente scatenerà qualche conflitto.

Nizam decide allora che qualche bene posseduto dai PG potrebbe provenire da altre nazioni, il che comporta l'obbligo di pagare un dazio. A meno che i PG non abbiano una ricevuta per dimostrare di aver già pagato (il che è altamente improbabile, dato che le guardie di confine generalmente non tediano gli avventurieri con simili piccolezze), dovranno versare il 5% del valore dei loro tesori.

Non è questo il momento di combattere: Nizam qui rappresenta la legge. Nessuno lo apprezza in modo particolare, ma nessuno è comunque disposto a tollerare atteggiamenti arroganti verso la legge. Se i PG diventano prepotenti con Nizam, anche i PNG più amichevoli inizieranno a dar loro la caccia per portarli di fronte al magistrato locale. Ramman Al Saddam.

Se i PG non hanno denaro, possono ottenere un prestito da Daoud o Hannar, che provano simpatia verso gli stranieri in difficoltà. In alternativa, possono chiedere al segretario, o al mufti di intercedere per loro presso Nizam. Potrebbero anche tentare di intimidire Nizam con i loro contatti a livello politico.

Buzurg il lamento: Durante il giorno, Buzurg tiene d'occhio di nascosto i PG; di notte diventa un ladro o una spia, si introduce negli alloggi dei PG per rubare i loro tesori, cercare documenti importanti o qualche altro

indizio del fatto che i PG si interessano alla sua banda di briganti e banditi. I personaggi solitari di basso livello possono anche essere attaccati. Buzurg ha qualche amico nel villaggio che potrebbe essere disposto a collaborare a operazioni sporche in cambio di un lauto compenso, e se i PG incontrano il pubblico risentimento per il fatto di essere stranieri, infedeli, disonorevoli o facoltosi.

Yasir Al Achmed degli altopiani del nord: Il piccolo Yasir, abile spadaccino e indomito combattente, è il capo di una banda di più di 130 briganti che compiono le loro scorribande nel territorio confinante con gli insediamenti civilizzati della regione. Il quartier generale dei briganti si trova sulle colline a circa 18 chilometri a nord di Kirkuk. Yasir è di Nithia e la banda annovera tra i suoi membri parecchi uomini tra cui un sacerdote del fuoco Magiano con i suoi discepoli. La banda di Yasir è l'unica che può contare sull'apporto di svariati maghi molto abili. Yasir si sforza in ogni modo di tenere nascosto il fatto a chiunque tranne che ai suoi uomini più fidati.

Yasir è un uomo senza fede né legge, onorevole e generoso con i suoi luogotenenti e la sua banda, un eccellente cavallerizzo e un capo carismatico. Egli ammira gli uomini senza paura, disprezza i fedeli devoti e ha una passione fuori dal comune per le storie eroiche. Nelle sue scorribande è scaltro e risoluto, non si preoccupa per la vita delle sue vittime ed è molto prudente (ben consigliato in materia dal suo stregone Magiano) quando sono coinvolti dei maghi.

Come nemico è estremamente pericoloso. Come alleato è affidabile se si ottiene il suo rispetto, se dà la sua parola, se i suoi uomini sono trattati in modo adeguato e se viene pagato lautamente.

Briganti di Yasir: 120 G1; armatura di cuoio, arco a corta gittata, spada.

Luogotenenti di Yasir: 6 G2, 4 G3; armatura a piastre, spada, lancia.

Stregoni Magiani: 2 M1; 2 M3; 1 M5; 1 M9; pugnale.

Guardie del corpo: 3 G5; armatura a maglie +1, scudo, spada +2, lancia +1.

Yasir: G 24; armatura a maglie +2, scudo +1, spada +2, lancia +1.

Tutti i briganti montano normali cavalli da viaggio tranne i capi e gli stregoni che montano sauri di qualità superiore e Yasir che ha un sauro di qualità superba. I briganti di Yasir, altrimenti, sono come descritto nel regolamento Expert.

Briganti

Sono dei fuorilegge con origini e caratteristiche da nomadi del deserto, ma senza un

gregge di cui occuparsi. Sopravvivono derubando gli altri nomadi e i villaggi della zona. Tengono in grande considerazione l'abilità nel combattimento e le tradizioni dei nomadi, nel deserto sono eccellenti guerrieri, ma ignorando la proibizione di Al Kalim di attaccare altri fedeli si autocondannano. Per dare una ragione di questo comportamento i loro capi dichiarano le vittime come infedeli ricorrendo a vari pretesti estemporanei; pertanto, i briganti si considerano veri fedeli. I briganti Nithiani hanno abbandonato questo atteggiamento e operano apertamente come banditi. D'altro canto, i briganti allineati con la fazione Abbashana possono essere davvero legali come atteggiamento, e agire con l'approvazione dell'emiro di Abbashan.

I PG possono essere attaccati dai briganti durante una visita a un campo nomade o un viaggio con una carovana. Il governo organizza delle spedizioni militari contro i briganti, in particolare nell'emirato di Nithia. In tempo di guerra, il governo può chiedere aiuto a gruppi di briganti come ausiliari, cavalieri o mercenari. I PG potrebbero essere inviati a chiedere questo tipo di aiuto e dover dimostrare la loro abilità e scaltrezza per riuscire a ottenerlo.

Abu (faccia da cavallo): Abu non aprirebbe mai un conflitto con i PG, ma è un contatto importante con i banditi e briganti più terribili e crudeli.

Agenti di Barimoor: Gli agenti di Barimoor sono degli abitanti del villaggio assolutamente normali all'oscuro delle trame di Barimoor. Portano tutti un normale pugnale che è un oggetto tipico nell'abbigliamento Ylariano, ma si tratta in realtà di un'arma incantata. Ogni agente è ossessionato dall'idea di avere sempre con sé il suo pugnale, specialmente quando dorme, ma la cosa non risulta particolare agli occhi degli Ylariani.

Quando Barimoor ha un compito per un agente, il pugnale viene attivato da un comando telepatico. Ogni pugnale contiene l'anima di un mago catturata da Barimoor nella sua ricerca dell'immortalità e assoggettata ai suoi desideri con una stregoneria. I pugnali delle anime prendono il controllo delle menti degli agenti ed eseguono gli ordini di Barimoor. Sotto gli effetti dell'azione dei pugnali incantati, gli agenti sono effettivamente posseduti dalle anime che utilizzano i poteri dei pugnali per difendere il corpo posseduto e portarlo a raggiungere il suo scopo.

L'agente non ricorda nulla di ciò che ha fatto sotto il controllo del pugnale; pertanto, gli agenti vengono attivati solo durante le ore notturne. Se un agente fosse attivato durante il giorno, crederebbe di essere impazzito.

Pugnali delle anime: In 15, Ego 12, Volontà 30

Poteri principali: Individuazione del magico, Individuazione del bene, Individuazione dell'invisibile

Poteri straordinari: Illusioni, Visione a raggi X, Teletrasporto

I pugnali normalmente utilizzano questo poteri per consentire agli agenti di portare a termine il loro compito. Tuttavia, il potere del teletrasporto è riservato; se l'agente corre il rischio di essere catturato, il pugnale si teletrasporta nei sotterranei della torre dove Barimoor manda un agente per recuperarlo nel più breve tempo possibile.

Barimoor

Barimoor è un mago Alphatiano espatriato che non poteva più tollerare di essere semplicemente uno delle centinaia di maghi del 36° livello dell'impero Alphatiano. Circa otto secoli or sono, Barimoor andò in segreto in una colonia Nithiana con un seguito composto da stregoni, alchimisti, sapienti, mostri, orrori e altre creature di altri mondi. Da Surra-Man-Raa, Barimoor e il suo seguito si diressero verso il grande altipiano Afasiyano, dove evocarono creature magiche dalle sfere elementali per costruire una ampio complesso sotterraneo sotto le grandi saline dell'altopiano.

Questo complesso sotterraneo è dissimulato da manufatti magici, alimentati da passaggi di comunicazione per dimensioni oscure e inaccessibili da questa sfera senza incantesimi e risorse magiche difficilmente immaginabili al di fuori dell'impero Alphatiano.

Barimoor ricerca la Via della perfezione, per diventare un Immortale nella sfera dell'energia. La sua situazione attuale è la seguente:

La ricerca: Barimoor ha due possibili progetti in mente. Innanzitutto sa che il Planisfero Celeste è in possesso di uno stregone Makistani. Sfortunatamente, non conosce la vera identità dello stregone, né la posizione del Planisfero Celeste.

Barimoor ha creato migliaia di oggetti magici pressoché unici, tra cui i pugnali delle anime di cui si è parlato in precedenza. Sta però continuando a tentare di creare un oggetto assolutamente unico e sommo.

Seguito: Barimoor ha circa 120 apprendisti, molti dei quali sono aumentati di più di 12 livelli al suo servizio. La trasformazione della terra in un raggio di 160 chilometri dalla sua residenza sta proseguendo sottoterra a ritmo costante. La zona in un raggio di 25 chilometri dal complesso sotterraneo originale è articolata in centinaia di gallerie popolate da una

notevole varietà di abitanti e continuamente rifornita da nuovi arrivi provenienti da altre dimensioni. A questo ritmo, il lavoro potrebbe essere terminato in un paio di secoli.

Obiettivo: Barimoor è già il mago più potente nel raggio di 1.600 chilometri, ma essendo come sempre prudente, attende che siano soddisfatti tutti gli altri requisiti prima di fare la sua mossa. Barimoor ha ancora paura di possibili concorrenti dell'impero Alphatiano e intende accumulare risorse magiche e alleati ancora per qualche secolo prima di lanciare la sua sfida finale.

Note per il DM: Sostenere la parte di un mago di 36° livello, dei suoi apprendisti e delle sue legioni è un'attività davvero complicata.

Innanzitutto, immaginate un complesso urbano delle dimensioni di una città moderna, interamente situato sottoterra e popolato da centinaia di migliaia di mostri di ogni forma e dimensione.

Immaginate quindi che tutti gli stregoni e i signori malvagi, e le intelligenze mostruose di tutti i moduli di avventura lavorino nello stesso luogo alle dipendenze di Barimoor.

Pensate a un mago malvagio come Barimoor, ma incredibilmente meticoloso, attento e cauto, che non lascia nulla al caso.

Immaginate infine uno stregone potente come Barimoor che ha accumulato oggetti magici, risorse, alleati e apprendisti per otto secoli, preparandosi al momento in cui dovrà fronteggiare tutti i migliori maghi del mondo e probabilmente anche quelli dell'impero Alphatiano.

Per quanto sia complessa questa ambientazione, considerate che tutto ciò non è nulla se messo a confronto con i 1.000 maghi di 36° livello del Consiglio dei maghi di Alphia.

Non rivelate nulla di Barimoor ai giocatori. L'obiettivo principale di Barimoor è quello di restare nell'ombra fino al momento in cui sarà pronto a fronteggiare tutti i maghi nel raggio di 1.600 chilometri, e dedica tutte le sue potenti risorse a questo scopo.

Pensate all'impero sotterraneo di Barimoor come a un'Atlantide invisibile e sconosciuta. Gli apprendisti e gli agenti di Barimoor sono probabilmente responsabili di tutti gli episodi di magia oscura di questa parte del mondo negli ultimi secoli, ma le loro tracce sono state cancellate con cura. I suoi sgherri vengono identificati raramente perché lavorano quasi sempre tramite degli intermediari. Quando vengono identificati, non vengono mai catturati vivi, e si ha sempre l'impressione che lavorino in proprio. Occasionalmente, i PG possono imbattersi in qualche riferimento

enigmatico a una figura di un sommo stregone malvagio, o sentire qualche profezia dagli indovini di Ylaruam, o usare l'incantesimo *parlare coi morti* per entrare in contatto con un seguace di Barimoor morto ottenendo delle allusioni a una cospirazione di immense proporzioni, ma non riescono mai ad avvicinarsi abbastanza alla verità da intuire ciò che sta veramente accadendo. La preparazione di Barimoor per accedere alla Via della perfezione dovrebbe presumibilmente completarsi in due secoli, all'incirca lo stesso periodo necessario al Signore del deserto per consolidare il suo potere nelle terre a ovest dell'impero di Darokin. Coerentemente col suo spirito cauto e attento, Barimoor attende che il conflitto indebolisca le nazioni circostanti prima di lanciare la sua offensiva. Pertanto, sull'onda del Signore del deserto, un altro potente personaggio malvagio potrebbe tentare di conquistare il mondo.

Uomini lucertola non morti: Pur non essendo in senso stretto PNG, questi mostri possono seminare il panico nel villaggio se iniziano a sgusciare fuori dalla loro grotta. Gli zombi sono un fastidio, ma gli uomini del santuario dovrebbero essere in grado di tenerli a bada con una certa facilità. Gli uomini lucertola chierici e maghi sono tutt'altro problema; se non sono disponibili forze magiche di livello medio-alto, la soluzione migliore potrebbe essere quella di evacuare, adottare tattiche di contenimento e di attesa e aspettare dei rinforzi.

La razza degli uomini lucertola è più antica di quanto si possa immaginare: le loro tombe sono state ricoperte da un manto di ghiaccio 4.000 anni or sono, all'epoca in cui il mondo di Blackmoor era agli inizi della sua evoluzione. Dei loro discendenti sopravvivono in remoti angoli del mondo, sebbene vivano attualmente a uno stadio selvaggio.

Se vengono svegliati dal sonno della morte, gli uomini lucertola si scatenano con furia per ciò si trovano di fronte. Dove sorgevano le loro case vi è ora un deserto popolato da orribili mammiferi dalle sembianze ridicole. Si rendono conto di non essere realmente vivi, ma sostenuti solo da un incantesimo arcano, risvegliati solo per difendere il santuario delle loro tombe.

Gli uomini lucertola possono reagire in molti modi diversi a questi risvegli:

- Possono essere più che felici di ritornare alla quiete della morte dopo aver difeso la santità delle loro tombe.
- Potrebbero istintivamente sforzarsi di distruggere il mondo alieno in cui si trovano improvvisamente calati.

IL VILLAGGIO DI KIRKUK

• Gli uomini lucertola chierici e stregoni non morti potrebbero pensare di riformare una razza di loro simili.

Altri PNG

Una carovana: Durante la notte, a Kirkuk si ferma sempre una o più carovane per far bere gli animali, ripulirsi dalla polvere del deserto, gustare un pasto decente e scambiare qualche pettegolezzo dell'ultima ora. I PG potrebbero far parte di una di queste carovane. I mercanti, i lavoratori e le guardie sono di solito guerrieri abbastanza abili dotati di armatura, e possono essere chiamati a difendere il villaggio in caso di un attacco di mostri o briganti. Le categorie dei pellegrini e dei viaggiatori forniscono ai DM il pretesto per introdurre un qualsiasi tipo di PNG non previsto nello scenario. Inoltre, molti viaggiatori e pellegrini sono in realtà altri tipi di personaggi in incognito, come si racconta spesso nelle storie di avventura della cultura Ylariana. Un mercante di tappeti potrebbe in realtà trasportare dei campioni di tappeti magici per "l'aviazione" del sultano; un pellegrino con l'aspetto del turista potrebbe essere uno stregone malvagio venuto per carpire i segreti della grotta misteriosa o della torre.

Travestimenti

Viaggiare in incognito è pratica comune per avventurieri, spie, fuorilegge, fuggitivi e monarchi. Molti PNG che i personaggi incontrano, non sono in realtà ciò che appaiono.

Si tratta di un elemento importante nelle avventure. I PG possono così avere l'opportunità di smascherare un vile criminale, una spia Alplatiana, o un sacerdote Magiano del fuoco. Possono inoltre incontrare persone di prestigio e talento che viaggiano in incognito per evitare attenzioni indesiderate, come sultani e visir che vogliono vedere da vicino le condizioni di vita dei loro sudditi, stregoni Makistani che tengono alla propria privacy, studiosi stranieri e avventurieri alla ricerca delle rovine di qualche città antica leggendaria, o nobili mercanti che accompagnano la spedizione di qualche preziosissimo tesoro da consegnare a un palazzo importante. Non tutti i fuggitivi sono malvagi; alcuni sono vittime di visir o mercanti prepotenti; altri sono pretendenti disperati respinti da genitori crudeli; altri ancora sono in viaggio per vendicare l'assassinio di un parente, o principesse che fuggono per scampare alle attenzioni indesiderate di qualche potente governante. I messaggi importanti vengono spesso recapitati da corrieri in incognito per evitare l'intercettazione da parte di agenti nemici.

Le identità di copertura più diffuse sono quelli di commerciante, mistico errante, pellegrino, studioso, lavorante di carovana, schiavo o mercante, tutti ruoli che giustificano un viaggio prolungato e che non richiamano l'attenzione.

Normalmente, i personaggi in incognito dovrebbero essere previsti in fase di preparazione dell'avventura, ma sono elementi così frequenti nello scenario di Ylaram che è facile inserirli al momento come informatori, alleati o altro, senza suscitare sospetti.

La carovana Abbashani: Nuri Ibn Djamal della tribù Awamir è il capo della carovana. Perennemente scontroso, Nuri grugnisce prima di ogni frase che pronuncia. Il suo soprannome, Lamaveloce, deriva da un uso entusiastico e indiscriminato della spada che ha fatto fin troppe vittime. Accompagnato da una guardia scelta di uomini della sua tribù, Nuri guida una carovana diretta a Selenica con un carico di caffè e spezie. Fanatici della fede e sostenitori della fazione Kin, Nuri e i suoi uomini sono decisamente ostili agli stranieri e agli infedeli, che insultano e provocano ad ogni occasione. Rudi, privi di umorismo e rigidamente tradizionalisti, questi Abbashani sono per altri versi Alasiyani onorevoli e devoti.

La spedizione dell'alchimista: Urabi Al Chukri, alchimista di Ylaram, è un Makistani con un lungo pizzetto bianco che gli spunta dal mento, che si è guadagnato il soprannome di "Gessetto" perché scrive continuamente formule, appunti e schemi sulla piccola lavagna che porta sempre con sé. Urabi è un importante fornitore di composti chimici, ha fitti rapporti commerciali con il ministero della magia e la gilda degli stregoni ed ha rapporti stretti con personaggi influenti di entrambi gli ambienti.

La carovana di Urabi è composta da due ampi carri, 20 mercenari, svariati apprendisti e numerosi avventurieri che viaggiano con Urabi e organizzano brevi spedizioni nei territori più pericolosi.

Urabi viaggia con un piccolo laboratorio chimico, una libreria, materiale per gli stregoni e una varietà di pozioni magiche. È un informatore affidabile per quanto riguarda le leggende e le voci relative ai manufatti e ai tesori magici, ed è disponibile a fornire servizi di alchimia a tariffe standard. A volte Urabi acquista componenti rari per incantesimi a prezzi equi o assolda degli avventurieri per procurarseli.

Il soldato vendicativo: Questo guerriero appare a Kirkuk giurando di volersi vendicare su qualcuno che ha infangato l'onore di sua

sorella. Potrebbe essere un abitante del villaggio o un componente della guardia del Qadi Ramman. Il soldato potrebbe anche essere troppo debole per riuscire a consumare da solo la sua vendetta e chiedere quindi l'aiuto dei PG in cambio di denaro o come questione d'onore. Oppure, il soldato potrebbe essere decisamente più forte della vittima, magari un PNG amico dei PG, il che spingerebbe i PG a schierarsi contro il soldato per compensare lo squilibrio. La vendetta e l'onore offeso sono motivazioni importanti negli Emirati.

Il principe in incognito: Una situazione tipica delle Mille e una notte è quella in cui l'erede al trono di un reame lontano si nasconde in un luogo distante in attesa di poter tornare al suo reame e cacciare il visir malvagio che lo ha spodestato con un vile trucco. Se il principe ha modo di notare l'abilità e la rettitudine dei PG, o se essi si vengono casualmente coinvolti nei piani del principe per riconquistare il potere, un incontro col principe in incognito può dare il via a un'avventura che porta i PG a diventare fidati vassalli di un potente governante.

Il ragazzo che vuole unirsi al gruppo: Un PNG seguace di notevole fascino è il giovane orfano che si unisce al gruppo, lamentando la crudeltà dei suoi genitori adottivi e che chiede il permesso di unirsi al gruppo di eroi. Potete approfittarne per intrattenere i giocatori con la storia lacrimosa e commovente di questo povero ragazzo, usando elementi come dei vili criminali che tentano di rapirlo o delle feroci creature che lo inseguono. Questi pretesti possono portare a diversi sbocchi di avventura, come la ricerca dei veri genitori del ragazzo o altre ambientazioni in cui il ragazzo potrebbe risultare utile (avendo ad esempio la possibilità di entrare in passaggi inaccessibili per un uomo adulto). Nessuno può sopportare l'idea di abbandonare questi giovani fanciulli in balia del male.

Uomini, donne e bambini normali: Questi abitanti del villaggio praticamente esistono solo per essere terrorizzati dagli zotici prepotenti, ma un DM ispirato potrebbe improvvisarsi nella parte di una madre eroica che si scaglia armata di utensili da cucina contro un malvagio che picchia un bambino o che ruba i risparmi di una povera famiglia. Questi personaggi generalmente finiscono col morire eroicamente, stimolando lo spirito fiero dei PG. Nel momento in cui i PG si trovano poi nei guai, è divertente salvarli con una folla armata di forchette e mestoli di legno.

Guide e lavoranti potenziali per le spedizioni: Oltre al segretario, il mufti, Daood, Hannar e gli altri PNG avventurieri le cui

capacità sono evidenti, vi sono guerrieri delle tribù e abitanti del villaggio che possono lavorare come guide e tuttora nelle spedizioni, grazie alla loro conoscenza del territorio e del clima locale. Possono essere guerrieri di discreta abilità (G1-G3) o normali umani. Alcuni possiedono armi, armatura e cavalcatura, mentre altri hanno bisogno che gli sia fornito tutto quanto.

Idee di scenario

Le idee che seguono possono essere sviluppate in un'avventura usando come scenario Kirkuk.

Scorribande dei briganti: Bechir lo storico nota delle carovane particolarmente ricche o dei PG carichi di valori ed esce dal villaggio per contattare il capo dei briganti. La banda programma una spedizione notturna a sorpresa mentre le vittime si credono al sicuro al villaggio. La riuscita del piano dipende dalle abilità nel furto dei partecipanti, dalla velocità delle cavalcature e dai diversi, oppure dalla superiorità numerica.

Si tratta di scorribande su piccola scala (10-40 briganti), ma una banda di questo genere con l'apporto di svariati maghi di basso livello può diventare un avversario formidabile. I PG probabilmente verranno sorpresi nel sonno, in un ambiente che conoscono poco mentre gli abitanti del villaggio sono in preda al panico.

Se avete posizionato Kirkuk in Nithia, le bande possono essere di 100-300 uomini, data la debolezza dell'apparato governativo in quella zona; queste bande potrebbero attaccare Kirkuk in pieno giorno. Negli altri emirati, bande di questa consistenza si formano solo in periodi di particolare instabilità politica. I briganti sono particolarmente disperati quando attaccano per razziare cibo. Ai PG potrebbero essere assegnati incarichi di difesa o protezione, oppure di organizzazione della difesa del villaggio durante la difesa contro un assedio prolungato.

Scorribande di mostri: Le pendici settentrionali delle montagne di Altan Tepe sono state scenario di scorribande di tribù di goblin sostenute dai giganti delle colline. I PG ricevono dal loro patrono l'ordine di organizzare la difesa di Kirkuk, indagare sui motivi di queste incursioni e trovare i possibili rimedi. Questo scenario potrebbe articolarsi nella seguente catena di episodi:

1. Arrivo a Kirkuk, incontro con PNG importanti.

2. Esplorazione delle colline circostanti e

incontro con un gruppo di goblin (vengono fatti dei prigionieri e si scopre che i goblin soffrono per una carestia). Ritorno a Kirkuk e approntamento delle difese.

3. I goblin arrivano e si accampano. I giganti loro alleati aprono delle brecce nella mura, ma si ritirano di fronte ad attacchi concentrati.

4. In evidente inferiorità numerica, i PG devono puntare a uno stallone o ricorrere a qualche astuzia. Possono tentare di creare dei dissensi tra i goblin offrendo del cibo o contattare i giganti e spiegare loro che i goblin li utilizzano come truppe avanzate mentre evitano di correre rischi in proprio. I giganti si rivoltano contro i goblin. Come alternativa, i PG potrebbero preparare un'incursione nel campo dei goblin per eliminare i loro capi e abbattere così il morale delle truppe, o contattare i giganti e pensare a delle offerte che li potrebbero allettare. I giganti si uniscono ai PG in difesa del villaggio. I PG combattono sulle spalle dei giganti e incrinano il morale dei goblin. Dopo una gloriosa vittoria, i giganti fanno divertire i bambini del villaggio portandoli in groppa e si convertono diventando fedeli dell'Eterna Verità.

L'uovo di Roc: Un pastore arriva trafelato al villaggio gridando: "Ho trovato un uovo gigante sulla collina". Alcuni abitanti del villaggio allettati da sogni di benessere istantaneo prendono un carro e partono per andare a prendere l'uovo.

La femmina del Roc torna al suo nido e reagisce davvero male. Dà un'occhiata nei dintorni e individua l'uovo nel villaggio. Dopo aver distrutto un paio di abitazioni e massacrato qualche abitante del villaggio, si siede a covare l'uovo. Il Roc maschio la raggiunge.

I PG vengono assoldati per cacciare il Roc dal villaggio in modo che gli abitanti possano riprendere possesso delle loro case. Per inciso, va detto che il sultano pagherebbe una fortuna per avere un uovo di Roc intatto.

Per questo scenario, i PNG più potenti come Daood, Mustafa, Murad e Hannar devono essere assenti dal villaggio per motivi di affari. Il Roc può essere grande o gigante a seconda del livello del gruppo. Per creare una situazione ancora più difficile, sostituite all'uovo un cucciolo di drago e usate due enormi draghi come genitori premurosi.

In entrambi i casi, l'idea di una creatura volante gigantesca che si aggira a Kirkuk è piuttosto bizzarra. Un atterraggio poco meno che perfetto non può che provocare la distruzione di un paio di costruzioni. Un lieve tornado di sabbia potrebbe infatti radere al suolo l'intero villaggio. Inoltre, la naturale simpatia che ispirano i genitori e il cucciolo

rende la missione dei PG leggermente diversa da un normale scontro con dei mostri.

Il figlio rapito: Il patrono dei PG ha ricevuto un rapporto relativo al ritrovamento avvenuto a Kirkuk di un anello che apparteneva al figlio scomparso. I PG vengono mandati in missione per tentare di ritrovare il figlio scomparso.

Il patrono omette però di dire che il figlio è fuggito perché il padre voleva che sposasse la figlia di un importante nobile dall'aspetto orribile, impedendogli di sposare la sua innamorata. Il ragazzo fuggito vive a Kirkuk facendo lo stalliere al caravanserraglio, sperando che un giorno il padre gli consenta di fare a modo suo, ma per il momento ha ancora paura di tornare a casa.

La riuscita della missione dipende dal lavoro di indagine tra gli abitanti del villaggio. La storia della maggior parte degli abitanti è conosciuta da tutti, visto che molti vi sono nati e rimasti per sempre. Solo tra gli stranieri potrebbe quindi nascondersi un principe in incognito, e gli stranieri per la maggior parte sono chiamati dalla gilda dei mercanti per lavorare al caravanserraglio.

La descrizione fisica fornita ai PG è troppo vaga per essere utile. Potrebbero essere d'aiuto incantesimi ESP, ricerche tra gli oggetti personali, interventi apparentemente casuali sull'argomento durante le conversazioni e così via. Infine, il ragazzo si rifiuterà di tornare dal padre a meno che non gli venga assicurato che potrà decidere chi sposare indipendentemente dal padre. Questo comportamento non si conviene a un figlio e i PG hanno dunque il diritto di costringerlo a tornare, ma i giocatori più romantici potrebbero anche provare simpatia per il figlio e dover quindi affrontare un dilemma difficile.

La faida tribale: Un guerriero rispettato appartenente alla guardia personale di un Qadi uccide il figlio di un altro Qadi in circostanze poco chiare. I Qadi dichiarano reciprocamente una faida e la pace del villaggio ne viene compromessa. In qualità di agenti di un qualche personaggio del governo, i PG vengono inviati a indagare sull'incidente e cercare di calmare la furia dei due schieramenti.

La guardia nega di aver assalito la vittima, ma il suo alibi non trova sostegni. Mentre le indagini proseguono, gli incidenti tra le due tribù aumentano fino ad avvicinarsi a una guerra.

Gli episodi possono alternare incontri investigativi (interrogazione dei testimoni, ad esempio), incontri diplomatici (tentando di calmare i due Qadi evitando di offenderli nell'onore), e incontri di azione in cui i mem-

bri delle due tribù vengono messi a confronto.

In realtà, un agente Thyatiano e un mago hanno cospirato in modo da impersonare la guardia del Qadi e incastrarlo nel delitto, con lo scopo di creare dei disordini per destabilizzare la situazione politica locale. Se i PG riescono a ricomporre questo mosaico e a risalire al vero autore del delitto, possono portare il caso alla corte del magistrato o del segretario provinciale. Naturalmente, l'accusato tenterà un attacco disperato e una fuga se i PG saranno riusciti a trovare delle evidenze pesanti a suo carico.

Il pozzo avvelenato: Il Pozzo del Profeta è stato avvelenato! Ciò non costituisce una minaccia per gli umani, dato che la loro acqua viene sempre purificata, ma il bestiame del villaggio è in serio pericolo. L'emiro si avvale di alcuni itineranti per i bisogni immediati, ma la fonte dell'avvelenamento deve essere localizzata e neutralizzata.

Un agente di Barimoor è stato inviato al pozzo per recuperare il leggendario Letto di pelle lucertola. Naturalmente, l'agente ha disturbato "colui che non dovrebbe essere disturbato": solo il potere di teletrasporto del pugnale delle anime ha potuto salvare la vita del povero agente. Ora le acque del pozzo sono inquinate ed è solo questione di tempo prima che gli uomini lucertola guidati dai loro tristi maestri emergano dal pozzo e ricomincino a seminare il terrore tentando di restaurare l'antico dominio delle Razze Rettili.

Le rovine del forte: Le fonti Thyatiane dicono che il tesoro della guarnigione di Kirkuk non è mai stato recuperato. In questo tesoro era stato immesso un oggetto a fini di sicurezza, l'idolo Carneliano, un manufatto scoperto nelle vicinanze di una torre di un antico stregone ed è reclamato dal Qadi attuale come tesoro locale. La leggenda dice che il manufatto è maledetto, ma è la chiave per scoprire un tesoro il cui valore è sufficiente ad acquistare un impero.

Naturalmente se l'idolo viene rinvenuto al forte, rimane di proprietà del villaggio. È abbastanza difficile fare un'opera di scavo di questo tipo senza farsi notare, ma dei PG abili e risoluti potrebbero riuscirci. In alternativa, l'operazione potrebbe essere compiuta apertamente, ottenendo l'autorizzazione per gli scavi al ministero delle province e al Qadi locale e chiedendo la collaborazione degli abitanti del villaggio.

Naturalmente, nessuno può immaginare gli orrori arcani per potrebbero venire alla luce da un dungeon sepolto da secoli. Le trappole e i guardiani del tesoro saranno probabilmente scoraggianti. Anche l'idolo stesso riserverà

delle brutte sorprese.

Il viaggio nella sfera elementale del fuoco: Vi ricordate di Mussa il cieco, il mendicante che si aggira balbettando nella lingua della sfera elementale del fuoco? Bene, finalmente si è ricordato ciò che voleva dire e apre un passaggio dimensionale per la sfera elementale del fuoco. Indovinate dove si trovano "casualmente" i PG quando questo accade?

A meno che non lasciate intuire l'imminente avvenimento con qualche vaga profezia, i giocatori potrebbero pensare che si tratti di una decisione arbitraria (ovviamente lo è; nessuno deciderebbe di viaggiare nella sfera del fuoco per diporto. Si tratta di un piccolo trucco per lanciare i vostri PG di alto livello in un'avventura interessante).

Le ampole incantate di Al Kalim: Nelle sue avventure, Al Kalim ha incontrato svariate creature malvagie che ha punito imprigionandole in piccole ampole chiuse da sigilli magici, che costituiscono un monito significativo. In un passaggio del Nahmeh si riferisce che Al Kalim ha seppellito numerose ampole in un pozzo molto profondo.

Si tratta forse del Pozzo del Profeta? Un'ampolla contenete uno spirito malvagio sarebbe di valore inestimabile per chi pensasse di viaggiare nella sfera elementale del fuoco, o per chi fosse abbastanza malvagio (o irresponsabile) da voler scendere a patti con una simile creatura.

Le ampole si trovano ancora al loro posto, ma nello stesso luogo si vivono molti uomini lucertola non morti. Per ulteriori dettagli, fate riferimento al paragrafo *Il pozzo avvelenato*.

Lo spirito della torre: La gilda dei maghi, il Qadi Ramman oppure uno studioso Glantriano in incognito, assolda i PG perché partecipino a un'indagine sui misteri magici della torre. La sequenza degli episodi potrebbe essere:

1. Arrivo e scoperta delle anomalie magiche della torre. Succede qualcosa di spiacevole, ma non letale.

2. Raccolta di informazioni presso i PNG riguardo alle leggende sulla torre, che porta a molte indicazioni prive di coerenza e a qualche elemento utile.

3. I PG sorprendono un agente di Barimoor nelle loro stanze che fruga tra i loro oggetti nel pieno della notte. Ne nasce un combattimento. L'agente fugge grazie a un'illusione terrificante e al teletrasporto, lasciando sbigottiti i PG.

4. I PG continuano a indagare. Barimoor sacrifica un agente mandandolo ad attaccare i PG nei dungeon più profondi, lasciando chia-

re tracce del fatto che l'agente era un mago pazzo che ruba nel villaggio e alimentando le voci oscure sulla torre per dissimulare il nascondiglio dei suoi oggetti preziosi. I PG uccidono l'agente, il pugnale si teletrasporta via e i PG restano a mani vuote.

5. Se i PG continuano a indagare, Barimoor manda un apprendista e una squadra di elementali del fuoco per tendere un'imboscata ai PG nei dungeon più profondi. I sopravvissuti di basso livello avranno bisogno di aiuto. I personaggi di alto livello che sopravvivono, si guadagnano il diritto al trattamento reale.

6. Arriva Barimoor in persona accompagnato da un'orda di malvagi servitori e abili apprendisti. Possono anche distruggere la torre, il villaggio e i PG. Può darsi che rimangano impressionati dai PG e decidano di rinunciare all'operazione di Kirkuk. In ogni caso, Barimoor sopravvive e prosegue nel suo progetto diabolico.

Qualche altra idea

È solo un gioco. . . : I PG che accettano l'ospitalità di Qadi Ramman vengono invitati (o sfidati) a unirsi alle forze di Ramman in uno scontro simulato nella settimana successiva alla celebrazione del pellegrinaggio del Profeta. Nonostante le rassicurazioni generali sul fatto che si tratta solamente di un gioco, i PG scoprono che Mehmet e i suoi Manahil giocano in modo davvero duro e interpretano il senso dell'onore in modo estremamente discutibile.

La reliquia scomparsa: La Rosa Eterna, una reliquia del passaggio di Al Kalim a Kirkuk, è stata rubata dal santuario durante la notte. Le leggende attribuiscono a questa reliquia il potere di resuscitare i morti, anche se i chierici di Kirkuk sanno che è meglio non scherzare con un oggetto come quello. Chi ha rubato la reliquia, e perché?

Cacciatori di banditi: La gilda dei mercanti decide che i banditi locali devono avere dei contatti all'interno del villaggio. I PG vengono reclutati con l'incarico di entrare nel villaggio in incognito e scoprire le talpe dei banditi.

Il capo ostile: Si dice che Mehmet dei Manahil conosca la dislocazione di un'antica rovina. Qualcuno desidera avere questa informazione e paga i PG perché la ottengano. Per riuscire a parlare con Mehmet, i PG devono prima ricevere un invito, avere a che fare con i suoi modi prepotenti, impressionarlo con le loro abilità per poi costringerlo o convincerlo a rivelare i suoi segreti.



Preparazione di una campagna a Ylaruam

Seguono dei suggerimenti e delle direttive di massima su come preparare una campagna ambientata a Ylaruam.

Quanto devono conoscere i giocatori?

Questa campagna è stata pensata per il Dungeon Master. Tuttavia, se i personaggi che vi partecipano sono nativi di Ylaruam, alcune delle informazioni che seguono dovrebbero essere note anche a loro.

Prima di iniziare la campagna, stabilite quali informazioni possono essere lette dai giocatori e quali devono rimanere segrete. A seconda dell'educazione e dell'estrazione del personaggio, i nativi di Ylaruam possono conoscere più o meno elementi degli argomenti trattati nell'Atlante. Per esempio, un nomade Alasiyano difficilmente sarà ben informato per quanto riguarda le strutture politiche e governative.

I personaggi stranieri conoscono Ylaruam solo per notizie di seconda mano, che costituiscono una fonte poco attendibile. Per formarvi un'idea del livello di conoscenze relative a

Ylaruam che presumibilmente può avere uno straniero, fate riferimento alla sezione *Notizie universalmente conosciute sugli Emirati*.

Alcuni passaggi di questo libro (riportati in corsivo) sono riservati al DM, e i giocatori non dovrebbero leggerli. Inoltre, nessun giocatore può leggere le sezioni *Il villaggio di Kirkuk* e *La campagna di Ylaruam*.

Gli atlanti D&D propongono dei problemi che non si presentano con le avventure su moduli. Nel secondo caso, i giocatori hanno semplicemente il divieto di leggere il modulo. Nel caso degli Atlanti, vi sono delle informazioni che i giocatori devono conoscere per presentare correttamente il loro personaggio. Spetta a voi decidere quali informazioni possono essere comunicate al giocatore.

Ambientazione temporale della campagna

Questo Atlante presenta Ylaruam nell'undicesimo secolo DT. Tuttavia, la cultura di Ylaruam è così stabile che l'evoluzione sociale non implica cambiamenti significativi nello spazio di qualche secolo. I periodi antecedenti e posteriori offrono opportunità per delle campagne davvero molto peculiari e divertenti.

Prima di Al Kalim (prima dell'800 DT):

La maggior parte di Ylaruam è popolata da insediamenti sparsi e da tribù nomadi. Le terre selvagge sono abitate da mostri e stregoni. Solo nelle colonie Alphatiane e Thyatiane vi sono degli insediamenti consistenti. Non esiste un governo centrale e il commercio tramite carovana costituisce un'attività a rischio. Non è ancora nato l'ideale dell'Eterna Verità come forza unificatrice per gli Ylariani. I guerrieri sono valorosi, ma non ancora organizzati come diverranno in seguito le armate degli Emirati. Questa ambientazione lascia estrema libertà e si presta particolarmente a delle missioni contro i mostri o alla scoperta di tesori nelle terre selvagge, ed a conflitti intertribali su piccola scala.

Epoca di Al Kalim: È possibile sviluppare una campagna epica seguendo le gesta di Al Kalim, l'unificazione degli Ylariani, la sconfitta dei dominatori coloniali e la ricerca degli Immortali. Questa campagna propone molte situazioni di scontri e diplomazia tra umani, e occasionalmente anche ricerche di contributi magici. Nelle ambientazioni basate sulla vita di Al Kalim, può essere necessario ricorrere all'aiuto di compagni e discepoli di Al Kalim per effettuare ricerche in tutto il mondo, nelle varie sfere elementali, per ottenere informa-

LA CAMPAGNA DI YLARUAM

zioni e trovare alleati per aiutarlo nella sua ricerca della Via del Dinasta.

Il tredicesimo secolo DT: Questo è il periodo dell'epica guerra del Signore del deserto, una campagna che si estende su molti dei mondi conosciuti, sviluppata in dettaglio nei moduli X4 e X5.

In questo periodo, il governo di Ylaruam è diviso in due fazioni. La fazione dei Kin, che è quella attualmente al potere a Ylaruam, e quella dei Precettori, i cui esponenti sono considerati fuori legge e vivono nascosti presso le tribù di fedeli. La fazione Kin è incline ad allearsi con il Signore del deserto (il Grande Malvagio di quella campagna). La fazione dei Precettori rimane neutrale fino a quando si convince della malvagità del Signore del deserto, per poi unirsi alle altre nazioni nella resistenza contro il Signore del deserto.

Una campagna ambientata in questo periodo dovrebbe contemplare dei PG appartenenti alla fazione dei Precettori che combattono per rovesciare il dominio degli usurpatori della fazione Kin cercando di riportare al governo i Precettori. Questi PG possono anche unirsi alla guerra globale contro il dominio del Signore del deserto.

Introduzione alla campagna per i personaggi

Da dove vengono? Se i personaggi sono nativi di Ylaruam, presumibilmente partiranno dal livello di esperienza 1. Se i PG sono in visita a Ylaruam, ma provengono da altre nazioni possono partire dal primo livello oppure, a vostra discrezione, utilizzare altri personaggi di livello già superiore e usarli nell'ambientazione di Ylaruam.

Perché si trovano qui? Il DM dovrebbe conoscere le motivazioni fondamentali dei personaggi in modo da adeguare le avventure della campagna alle loro caratteristiche. Le tre motivazioni più comuni dei personaggi richiedono tre tipi di avventura differenti.

- Per guadagnare ricchezze e potere: i giocatori sono interessati fondamentalmente a guadagnare tesori e a sconfiggere mostri malvagi, in modo da avanzare di livello e acquisire nuovi poteri. Le avventure nelle terre selvagge e gli oggetti magici sono gli scopi principali dei personaggi di questo tipo.
- Per salvare il mondo (e la loro stessa vita) dalla minaccia del male: Questi giocatori prediligono i personaggi di stampo eroico le cui azioni sono giuste e valorose. Le ricchezze e i tesori sono utili, ma solo per affrontare il male con maggior efficacia. In queste campagne, la scelta dell'esponente di punta dello

schieramento del male è molto importante, e questo personaggio deve avere un ruolo centrale nelle loro avventure.

- Per vivere delle avventure e migliorare i personaggi con l'esperienza: Questi personaggi hanno un interesse equamente distribuito per interpretare con i loro personaggi situazioni di combattimento, diplomazia e sfide morali. Apprezzano vari tipi di avventura mentre i loro personaggi sviluppano una coerenza sempre maggiore con la cultura Ylariana. In questi scenari è opportuno enfatizzare dei dettagli peculiari riguardo alla società di Ylaruam (raccontare storie, cavalcare, considerare l'onore, Al Kalim e così via).

Come guidare i personaggi nelle avventure: Seguono svariati esempi di motivazioni per obbligare i personaggi ad accettare e con impegno delle avventure pericolose.

- Reclutamento come mercenari: Una volta che un personaggio ha accettato di mettersi al servizio di un patrono, è disonorevole rifiutare un incarico. Un rifiuto di questo tipo renderebbe difficile trovare un altro incarico da mercenario.
- Obbligo con un amico, la famiglia o la tribù: È fonte di disonore una missione configurata come obbligo di amicizia, di sangue o tribale.
- Obblighi religiosi e morali: Gli obblighi religiosi e morali sono molto importanti presso gli Ylariani. Chi trascura questi obblighi incorre nel disprezzo dei veri fedeli. Inoltre, è un grande onore essere invitati a un pellegrinaggio insieme a un eroe stimato e ammirato. Rifiutare un'offerta di questo tipo significa offendere un personaggio cui è sconsigliabile mancare di rispetto.
- Profezia: È sciocco tentare di evitare il proprio destino. Dopo che un profeta ha avuto una visione riguardo al vostro fato, prima o poi dovrete fronteggiarlo; posticipare è solo segno di vigliaccheria.
- Schiavitù: Un trucco efficace è quello di chiedere a ogni personaggio di iniziare l'avventura come schiavo. Evitate di usare questo espediente più di una volta.
- Guerra: Quando una zona di Ylaruam è minacciata da mostri o guerrieri nemici, solo i codardi decidono di fuggire.
- Giuramenti: Quando un personaggio ha giurato con il rituale della *sincerità* e non mantiene la parola, rischia di incorrere in una maledizione.
- Onorare l'autorità: Quando riceve un ordine dal Qadi della tribù, da un ufficiale del governo, dal sultano e da un altro esponente dell'autorità, un Ylariano è obbligato a compiere quella missione al meglio delle sue

possibilità. Gli Ylariani temono non solo il disonore, ma anche le conseguenze pratiche, dato che la disobbedienza all'autorità è considerata reato e punita con severità.

- Vendetta e orgoglio: Un Ylariano che subisce un'ingiustizia o un'umiliazione resta macchiato dalla vergogna fino a che non consuma una giusta vendetta.
- Una storia a sfondo morale: Un PNG racconta una breve storia, da cui si può trarre una morale che indica l'azione appropriata che il personaggio deve compiere. Non si tratta di un obbligo stringente, ma di un modo più sottile a disposizione del DM per suggerire a un personaggio la decisione da prendere.

Struttura della campagna

Quando si inizia una campagna con dei personaggi basati sulla civiltà di Ylaruam, i personaggi devono partire come stranieri o giovani esponenti di una tribù nomade con una scarsa conoscenza di Ylaruam al di fuori della regione in cui vivono.

Guidate quindi i personaggi fino a Kirkuk. Posizionate Kirkuk sulla mappa di Ylaruam in accordo con le vostre esigenze. Gli stranieri possono essere esplicitamente inviati a Kirkuk per incontrare un determinato personaggio, o vi possono capitare arrivando nella regione. I giovani nomadi possono appartenere a una delle quattro tribù accampate nelle vicinanze di Kirkuk.

Successivamente, fate incontrare i personaggi con un informatore/alleato con discrete conoscenze. Il segretario Mustafà, Murad il mufti o Hannar il nano si prestano allo scopo. Il DM può offrire informazioni riguardo alla storia, geografia e costumi di Ylaruam per bocca di questi personaggi in modo graduale e naturale, mentre i PG vengono progressivamente coinvolti nei vari scenari. Gli informatori/alleati possono accompagnare i PG nei loro primi passi o fungere semplicemente da primo contatto per instradare i PG verso la prima avventura.

Dopo che i PG hanno acquisito le prime notizie riguardo a Ylaruam, grazie alle esperienze fatte a Kirkuk, sono pronti per avventurarsi nella nazione di Ylaruam in cerca di avventura. Potrebbero anche decidere di stabilire la loro base operativa a Kirkuk e vivere le loro avventure tra le terre selvagge e il villaggio.

Premi in punti esperienza: Le uccisioni o le catture di mostri procurano circa un quinto dei PX. Dato che col termine "mostri" si può far riferimento anche a umani e ad altre razze intelligenti, non esitate ad accordare sostan-

ziosi premi in PX quando i PG riescono a eliminare o a catturare dei nemici usando mezzi non letali. Ad esempio, se la minaccia di incursioni da parte di goblin viene definitivamente eliminata tramite la diplomazia, un giuramento o un altro deterrente, i PG meritano la stessa quantità di PX che avrebbero ottenuto decimando i goblin e costringendoli a ritirarsi. Non incoraggiate i massacri di creature intelligenti come metodo per migliorare i personaggi. Le soluzioni di un conflitto ottenute tramite azioni giuste, onorevoli e abili strategie diplomatiche dovrebbero essere premiate generosamente.

Da 1/5 fino ai 2/5 dei PX deriva dal raggiungimento di obiettivi, sfide d'onore e interpretazione calzante del personaggio.

Gli obiettivi raggiunti possono riferirsi alle missioni (compimento di incarichi assegnati dal patrono, protezione del villaggio di Kirkuk e così via), oppure a obiettivi personali (come onorare il nome della famiglia e dimostrare il proprio coraggio).

Le sfide d'onore sono le situazioni in cui la considerazione sociale di un personaggio dipende da delle azioni appropriate. I personaggi con aspirazioni di questo tipo prestano particolare attenzione alle sfide d'onore; i personaggi che passano la maggior parte del tempo nelle terre selvagge affrontando mostri, stregoni malvagi e spiriti cattivi non si curano particolarmente della loro considerazione sociale.

Per interpretazione calzante del proprio personaggio si intende la capacità di calarsi nelle consuetudini di Ylaruam e di condurre il proprio personaggio in modo coerente. Dato che ciò contribuisce in modo decisivo al divenimento del gioco, premiate questa capacità con dei bonus in PX.

La parte rimanente di PX proviene dai tesori recuperati.

Cercate di essere prudenti nel distribuire tesori che danno grandi poteri, ma generosi con quelli che regalano PX. In una campagna in cui i tesori magici sono rari e difficili da recuperare, ogni oggetto acquista un valore relativo maggiore in termini di miglioramento dei personaggi. Per esempio, un personaggio che possiede una *bacchetta delle palle di fuoco* può fronteggiare un nemico di livello doppio.

Le penalità associate agli oggetti sono meccanismi che è possibile applicare a tutti i tesori magici. Imporre delle limitazioni, condizioni, handicap e penalità all'uso degli oggetti magici contribuisce a mantenere l'atmosfera magica dello scenario, senza lasciare che la magia diventi un elemento troppo con-

dizionante nell'avventura in corso.

Inoltre, pensate alle informazioni come se fossero un altro tipo di tesoro. La conoscenza può rivelarsi più utile della ricchezza e del potere per raggiungere determinati obiettivi. Ad esempio, se un personaggio ha il buon gusto e il rispetto di non profanare una tomba, può comunque riportare delle descrizioni dettagliate delle iscrizioni sui muri da studiare in un secondo momento; così facendo, il personaggio ha conquistato un tesoro più prezioso dell'oro che avrebbe trovato nella tomba.

Scelta di un Grande Malvagio

Uno o due Grandi Malvagi sono utili per collegare scenari e avventure diversi in una campagna coerente. Segue un elenco di candidati per questo ruolo:

Sacerdoti Magiani del fuoco: questi discendenti (e forse qualche stregone che vive da diversi secoli) dell'antica cultura Nithiana della venerazione elementale del fuoco dispongono di molte rovine nelle terre selvagge dove si possono nascondere, organizzare e tramare, nel tentativo di ristabilire il loro regno moribondo; praticamente, le caratteristiche tipiche di un Grande Malvagio.

Barimoor e i suoi seguaci: Un Alphetiano in esilio, impegnato nel percorrere la Via della perfezione, non si preoccupa per nulla delle faccende mortali. Essendo una forza del male così potente, nella parte iniziale della campagna opera solo tramite agenti e seguaci, e si rivela solo quando i PG raggiungono dei livelli che consentono loro di affrontarlo personalmente.

La fazione Kin/Abbashani: Essendo fanatici xenofobi e intolleranti, sono dei buoni antagonisti, anche se la loro religione si basa sulla parola di Al Kalim ed è quindi improbabile che possano essere completamente malvagi. D'altro canto, possono essere lo strumento inconsapevoli di un altro Grande Malvagio come i Magiani o Barimoor.

Agenti Thyatiani e Alphetiani: Ylaruam può diventare facilmente una pedina coinvolta nel grande scontro tra questi due imperi, con gli agenti Alphetiani che alimentano le ostilità contro Thyatis tramite trucchi e mosse diplomatiche, e gli agenti Thyatiani che cercano un'opportunità per acquisire capacità di influenza nei confronti del governo di Ylaruam, per tentare di indirizzare lo sforzo militare Ylariano contro Alphetia, o quanto meno mettere al riparo i propri confini da una possibile invasione Ylariana.

Gli uomini lucertola: Come mostri non umani di una civiltà morta, portatori di una

terribile piaga, impegnati nel tentativo di ristabilire il loro dominio senza preoccuparsi del destino della civiltà umana contemporanea, gli uomini lucertola possono rivestire il ruolo di Grande Malvagio in una campagna di livello base o Expert. Per controbilanciare dei personaggi di alto livello, hanno bisogno di potenti alleati con abilità magiche come Barimoor o i Magiani.

Mostri, uomini e creature fantastiche

Segue un elenco di mostri, uomini e esseri di altri mondi (che vengono comunque definiti mostri) che si possono incontrare negli Emirati e nelle avventure collegate agli Emirati

B, X, XI, CM: dopo ogni voce, tra parentesi viene riportata un'abbreviazione del libro o supplemento D&D in cui è descritto il mostro.

Dislocazione: indica i luoghi dove è probabile incontrare il mostro.

Note per il DM: suggerimenti su come inserire i mostri nelle vostre avventure.

Servi fluttuanti (CM): Dislocazione: sfera elementale dell'aria o nella sfera principale a seconda di come evocati da chierici malvagi o da nemici del Genio. **Note per il DM:** i Servi fluttuanti, o "Haoou", sono nemici del genio. Dato che molti geni sono alleati di Al Kalim, e alcuni di essi sono addirittura veri fedeli, i PG in avventura nelle sfere elementali possono trovarsi alleati con il genio contro un Haoou.

Allosauro (X1): vedi Rettili giganti.

Anchilosauro (X1): vedi Rettili giganti.

Banditi (B): bande di ladri negli insediamenti urbani o rurali. Non hanno lunga vita a meno che non siano nascosti o protetti da un capo locale. Devono avere sostegno da dei cittadini, o non sopravvivono. Guerrieri scadenti; possono avere particolari abilità da ladri (al contrario dei briganti che sono buoni guerrieri, organizzati in bande che derubano altre tribù nomadi o gli insediamenti agricoli). **Dislocazione:** Nithia e villaggi della pianura costiera. **Note per il DM:** se i banditi operano allo scoperto, sono facili prede per i PG di basso livello. Se appartengono a una banda nascosta sono più difficili da catturare (lavoro diplomatico con i cittadini della zona).

Barimoor: Dislocazione: il vasto complesso sotterraneo di Barimoor si estende sotto il grande altipiano Alasiyano. I suoi agenti e apprendisti si possono incontrare ovunque. Barimoor in persona appare solo se

LA CAMPAGNA DI YLARUAM

sfidato da personaggi di alto livello. **Note per il DM:** Barimoor e i suoi apprendisti, agenti e discepoli sono antagonisti importanti nelle campagne di Ylaruam.

Briganti (X): Dislocazione: ovunque nelle terre selvagge e vicino ai confini; diffusi a Nithia. **Note per il DM:** fuori legge che razziano innocenti pionieri e nomadi delle tribù. Occasionalmente, i briganti possono essere uomini onorevoli trasformati in banditi da governanti malvagi o da una situazione economica disperata. Durante le crisi nazionali, i briganti possono essere arruolati come ausiliari per delle campagne militari.

Bugbear (B): Dislocazione: ai piedi delle colline di Altan Tepe. **Note per il DM:** incursioni negli insediamenti di Dythestia.

Cammelli (X): Dislocazione: greggi addomesticati in tutti gli Emirati. **Note per il DM:** uccidere cammelli è stupido come uccidere i cavalli, dato che sono animali di valore.

Cavalli (X): vedi *Kirkuk* per dei dettagli sui sauri Alasiyani.

Coboldi (B): Dislocazione: ai piedi delle colline di Altan Tepe. **Note per il DM:** protagonisti di incursioni sugli altopiani di Dythestia.

Dervisci (X): da non confondere con i druidi del deserto, i dervisci descritti nel *Regolamento Expert* vanno considerati delle varianti dei pirati.

Dimetrodonte (X1): vedi Rettili giganti.

Dinosauro (X, X1): vedi Rettili giganti.

Draghi blu e dorati (B, CM): Dislocazione: nelle terre selvagge. **Note per il DM:** si incontrano raramente come compagni degli stregoni Makistani. Il sangue di drago è un composto prezioso per gli alchimisti e i maghi.

Ectoplasma (CM): vedi Non morti

Efreeti (X, CM): Dislocazione: visitatori frequenti delle zone selvagge e delle rovine, o sigillati da Al Kalim in ampolle. **Note per il DM:** gli efreeti potenti sono spesso servitori magici dei maghi di alto livello. Più malvagi e violenti dei geni, gli efreeti sono spesso utili delle missioni cruente. Durante la sua vita, Al Kalim ha catturato diversi efreeti malvagi e li ha imprigionati in ampolle e contenitori di altro genere. Altri efreeti si aggirano sulla terra in varie forme, o sono intrappolati nelle vicinanze di determinati luoghi da un incantesimo. Gli efreeti solitamente promettono di rendere dei servizi se liberati dai loro vincoli, ma spesso è pericoloso per i personaggi di basso livello trattare con loro se non si dispone di un aiuto magico.

Elementali (X, CM): Dislocazione: raramente nelle sfere principali, a meno che non

siano evocati da stregoni. **Note per il DM:** sono in genere servi dei Magiani veneratori del fuoco, come gli elementali del fuoco.

Elioni (CM): Dislocazione: sfera elementale del fuoco. **Note per il DM:** possono essere alleati dei PG contro le salamandre, gli efreeti e altri abitanti della sfera del fuoco evocati come servi o alleati dai sacerdoti Magiani del fuoco.

Formica gigante (B): vedi insetti giganti.

Fungoide lurido (B): Dislocazione e note per il DM: si incontra nelle tombe antiche e come guardiano di antichi tesori.

Gargoyle (B): Dislocazione: torri degli stregoni e antiche rovine. **Note per il DM:** generalmente guardiani magici dei tesori.

Geni (X, CM): i geni visitano frequentemente gli Emirati, anche se raramente si rivelano agli uomini. Alcuni vivono nelle grandi città del cielo di questa sfera, ma la maggior parte vive nella sfera elementale dell'aria e viaggia con mezzi magici. Per secoli gli stregoni hanno trafficato con i geni; molti sono stati costretti a servire gli stregoni contro la loro volontà, e per questo motivo non si fidano facilmente degli umani. I geni che vengono intrappolati con un incantesimo possono barattare i loro servizi magici con la libertà. Al Kalim si avventura spesso insieme ai suoi seguaci nella sfera elementale dell'aria, per cercare l'aiuto di un genio. Al Kalim e i suoi seguaci sono rispettati e onorati tra i geni; alcuni geni si dichiarano anche veri fedeli, nonché amici e alleati degli umani fedeli.

I geni ammirano la bellezza e la capacità di raccontare storie degli umani, e spesso si aggirano durante la notte sperando di capitare in un luogo dove qualcuno sta raccontando una storia appassionante. Occasionalmente, possono anche svelarsi quando la storia è eccezionalmente bella o saggia.

Dislocazione: lì si può incontrare ovunque nei loro viaggi, ma la loro invisibilità li nasconde agli occhi degli uomini. È frequente incontrare geni intrappolati per qualche scopo particolare nelle vicinanze delle rovine o delle abitazioni degli stregoni. **Note per il DM:** i personaggi di basso livello incontrano i geni soprattutto tramite tesori magici o incantesimi di stregoni amichevoli. I personaggi di livello più alto possono chiedere aiuto a un genio nelle varie sfere elementali. Diversamente dagli efreeti, i geni sono benevoli per natura. Gli efreeti si adattano meglio a obiettivi più violenti, ma sono crudeli e inaffidabili come alleati.

Ghoul: vedi Non morti.

Gigante delle nuvole (X): Dislocazione: strati alti dell'aria. **Note per il DM:** si incon-

trano nelle avventure insieme ai geni e agli ippogrifi.

Giganti, delle colline (X) e delle rocce (X): Dislocazione: ai piedi delle montagne Altan Tepe. **Note per il DM:** protagonisti di incursioni sugli altopiani di Dythestia, spesso come alleati di goblin, bugbear, orchetti o altre tribù di mostri.

Gnomo (B): Dislocazione: quartieri stranieri; lavorano con (o in concorrenza con) i nani artigiani. **Note per il DM:** potenziali compagni, alleati o seguaci dei PG.

Goblin (B): Dislocazione: ai piedi delle montagne Altan Tepe. **Note per il DM:** protagonisti di incursioni sugli altopiani di Dythestia.

Golem (X, CM): Dislocazione: abitazioni di stregoni. **Note per il DM:** guardiani semplici.

Grandi felini (B): Dislocazione: terre selvagge. **Note per il DM:** tipico incontro con i mostri.

Grifone (X): Dislocazione: ai piedi delle montagne Altan Tepe. **Note per il DM:** tormento delle spedizioni su cavalcature contro i mostri degli altopiani di Dythestia. Possono fare da alleati o da trasporto per i mostri.

Hobgoblin (B): Dislocazione: ai piedi delle colline di Altan Tepe. **Note per il DM:** protagonisti di incursioni sugli altopiani di Dythestia.

Idra (CM): Dislocazione: sfera dell'acqua. **Note per il DM:** le Ondine, richieste come alleate dai PG nel corso dell'avventura nella sfera dell'acqua, possono chiedere come prezzo dell'alleanza di combattere contro le Idre (loro nemiche).

Ippogrifo (X): Dislocazione: strati superiori dell'aria. **Note per il DM:** nemici dei pegasi. I PG possono conquistare l'amicizia dei pegasi proteggendoli dagli ippogrifi.

Leoni (B): Dislocazione: pianura costiera, altopiani di Nithia e Dythestia. **Note per il DM:** gli Ylariani considerano il leone come un animale nobile di grande intelligenza. Appaiono spesso nelle storie fantastiche di animali parlanti.

Lucertole giganti: vedi Rettili giganti.

Mandria di animali (X): antilope (selvatica), capre e pecore (domestiche); DV 1-2; D 1-4. Altri animali domestici sono il cavallo, il cammello e il mulo. **Dislocazione:** In tutte le regioni con insediamenti o nelle terre di confine. **Note per il DM:** durante le gare nei campi nomadi. Inviare dei nomadi di primo livello a tenere unito il gregge durante gli scontri tra tribù, o come pastori alla ricerca di animali dispersi.

Mercanti (X): Dislocazione: ovunque ne-

gli Emirati. **Note per il DM:** nei mercati e nelle carovane lungo le piste commerciali. Spesso reclutano degli avventurieri come guardie, o possono essere salvati dalle mani dei banditi da un intervento dei PG.

Mulo (B): Dislocazione: ovunque negli Emirati. **Note per il DM:** comune animale da soma.

Mummia (X): vedi Non morti.

Nano (B): Dislocazione: li si incontra normalmente in veste di artigiani negli insediamenti di una certa consistenza o come ingegneri itineranti o avventurieri, specialmente in Makistan e nelle terre selvagge. **Note per il DM:** potenziali alleati, seguaci o compagni dei PG.

Necrospettro (X): vedi Non morti.

Nomadi (X): Dislocazione: in tutte le terre selvagge e di confine del territorio degli Emirati. **Note per il DM:** vedi *Kirkuk* per degli esempi di tribù nomadi native.

Non morti (B, X, CM): Dislocazione: nelle tombe dell'antica aristocrazia Nithiana o come servitori e alleati dei sacerdoti Magiani del fuoco. **Note per il DM:** gli antichi stregoni Nithiani erano maestri nell'arte della necromanzia. Nel tentativo di ripristinare l'antico reame Nithiano, i Magiani hanno evocato numerosi non morti da questa civiltà scomparsa.

Orchetti (B): Dislocazione: alle pendici di Altan Tepe. **Note per il DM:** protagonisti di incursioni sugli altopiani di Dythestia.

Orda (CM): Dislocazione: sfera della terra. **Note per il DM:** le Ondine richieste come alleate dai PG nel corso dell'avventura nella sfera dell'acqua possono chiedere come prezzo dell'alleanza di combattere contro le Orde (loro nemiche).

Pegaso (X): Dislocazione: strati superiori dell'aria. **Note per il DM:** ricercati come cavalcature da eroi di alto livello.

Pirati (X): Dislocazione: pianura costiera, in particolare vicino a Nithia. **Note per il DM:** attacchi alle navi da carico. Dei pirati potenti possono anche attaccare gli insediamenti costieri, specialmente lungo le coste di Nithia.

Plasma (CM): Dislocazione e note per il DM: si incontrano in veste di guardiani di stregoni o tesori, o come servitori dei sacerdoti Magiani del fuoco.

Presenze (X): vedi Non morti.

Pterodattilo (X1): vedi Rettili giganti.

Ragno gigante (B): Dislocazione e note per il DM: si possono incontrare nelle terre selvagge come guardiani di stregoni o tesori.

Rettili giganti: Dislocazione e note per il DM: incontri tipici delle zone selvagge.

Roc (X): Dislocazione: regioni montuose

verso i confini degli Emirati. **Note per il DM:** si dice che degli antichi eroi Alasiyani abbiano usato dei Roc come cavalcature. Un uovo di Roc ha un valore incalcolabile. I viaggiatori delle montagne possono essere attaccati se passano vicino a un nido (vedi *Kirkuk*).

Sacerdoti Magiani del fuoco: Dislocazione: si incontrano principalmente sugli altopiani di Nithia, ma i Magiani operano segretamente ovunque negli Emirati. **Note per il DM:** i Magiani, stregoni malvagi e chierici discendenti dei Nithiani, sono maestri nelle arti necromantiche e nelle magie elementali, in particolare quelle del fuoco. Il loro obiettivo ultimo è quello di ripristinare l'impero Nithiano e la dinastia dei re Nithiani. Al Kalim li ha dichiarati nemici di tutti gli uomini giusti e d'onore; le pratiche rituali dei Magiani sono proibite e punite con la morte in tutta Ylaruam.

Ogni volta che a Ylaruam si verificano avvenimenti oscuri, è probabile che vi siano coinvolti i sacerdoti Magiani. Nemmeno gli stregoni più malvagi della regione considerano la necromanzia come pratica legittima.

Salamandre (X): Dislocazione e note per il DM: si incontrano occasionalmente nella sfera principale in qualità di servitori e alleati dei sacerdoti Magiani del fuoco.

Scarabeo gigante (B): vedi Insetti giganti.

Scheletro (B): vedi anche Non morti.

Sciame di insetti (X): Dislocazione: terre selvagge o luoghi dei tesori. **Note per il DM:** guardiani naturali o evocati con la magia per proteggere i tesori.

Scorpione gigante (X): Dislocazione e note per il DM: si possono incontrare nelle terre selvagge come guardiani di stregoni o tesori.

Segugio invisibile (X): Dislocazione: abitazioni di stregoni. **Note per il DM:** guardiani semplici.

Serpente (B): Dislocazione e note per il DM: si possono incontrare nelle terre selvagge come guardiani di stregoni o tesori.

Serpente gigante: Dislocazione e note per il DM: li si incontra comunemente nelle terre selvagge come guardiani di stregoni o tesori.

Spettri (B): vedi Non morti.

Spirito (CM): vedi Non morti.

Statue viventi (B): Dislocazione: abitazioni di stregoni o luoghi dei tesori. **Note per il DM:** stregoni comuni e guardiani di tesori.

Tirannosauro (X1): vedi Rettili giganti.

Triceratopo (X1): vedi Rettili giganti.

Troll (X): Dislocazione: ai piedi di Altan Tepe. **Note per il DM:** autori di incursioni sugli altopiani di Dythestia.

Undine (CM): Dislocazione: sfera del-

l'acqua. **Note per il DM:** possono ricevere dai PG richieste di aiuto per tentare di realizzare il sogno di Al Kalim del Giardino nel deserto.

Uomini lucertola (B): Dislocazione: sepolti in catacombe nascoste in tutta Ylaruam. **Note per il DM:** questi uomini rettili di un'antica razza estinta possono ritornare come non morti o essere resuscitati per magia se le loro tombe vengono profanate.

Uomini scorpione (CM): Dislocazione: non nativi di Ylaruam, ma possono essere stati chiamati da stregoni o signori malvagi. **Note per il DM:** possono essere guardiani o mercenari di PNG del male.

Verme porpora (X): Dislocazione e note per il DM: incontri tipici delle terre selvagge.

Zombi (B): vedi Non morti.

Ricerche di tesori negli Emirati

Questo capitolo include tre sezioni: *Conoscenza delle leggende*, un sistema per determinare il livello delle conoscenze dei personaggi riguardo a un tesoro magico leggendario, *Apposizione di trappole e maledizioni su un tesoro*, ostacoli fisici e magici che devono rendere difficile il cammino dei cercatori di tesori, e *Tesori mitici di Ylaruam*, ossia delle descrizioni di famosi e oscuri oggetti magici, con dei suggerimenti per ambientare questi oggetti nelle campagne.

Conoscenza delle leggende

I cantastorie potrebbero sapere qualcosa di questi tesori delle leggende Ylariane. Tirate un dado percentuale, aggiungete il punteggio Raccontare storie del personaggio, sottraete l'eventuale penalità e fate riferimento alla Tabella Conoscenza delle leggende.

Penalità: Ogni tesoro è tanto difficile da scoprire quanto è oscura la leggenda che ne parla. I tre livelli di oscurità corrispondono ai tre livelli fondamentali di gioco in D&D: Basic, Companion e Expert.

Codici del livello di oscurità

Codice	Penalità	Descrizione
B	Nessuna	Conosciuto (leggende popolari, livelli di base)
X	-20	Conoscenza circoscritta (storie tra studiosi, livelli Expert)
CM	-40	Oscuro (grandi misteri, Companion)

LA CAMPAGNA DI YLARUAM

Tabella Conoscenza delle leggende

1-99: Mai sentito parlare dell'oggetto.

100-119: Ha sentito parlare dell'oggetto, ma non ne conosce la storia

120-139: Ha sentito parlare dell'oggetto, ha una vaga idea dei suoi poteri magici

140-159: Conosce a grandi linee la storia (ma non i nomi, i luoghi e i dettagli degli episodi), e ha un'idea approssimativa dei suoi poteri.

160-179: Conosce la storia dell'oggetto nei dettagli, ma non tanto da collegarla agli eventi e i luoghi reali su cui si basa la storia.

180 o più: Conosce la storia nei minimi dettagli, e in 1n - 1d20 settimane può arrivare a ricostruire la vera storia dell'oggetto. *Il personaggio deve avere accesso a una biblioteca fornita, come quelle possedute dai nobili con interessi letterari o dai santuari e monasteri più grandi. Il DM tira in segreto 1d20, in modo che il personaggio non sappia quante settimane impiegherà per raggiungere il suo scopo e se vi riuscirà. Se il tiro è uguale all'intelligenza, il personaggio conosce già la vera storia dell'oggetto. Se il tiro è inferiore all'intelligenza, il personaggio può non riuscire a ricostruire la vera storia, oppure ne ricava una storia sbagliata, senza rendersene conto, in 1d20 settimane.*

Note per il DM: la ricerca di tesori è un metodo diffuso negli Emirati per diventare ricchi e famosi. Prodi avventurieri e ricchi sultani sono sempre interessati alle storie dei viaggiatori e dei cantastorie riguardo a città perdute, manufatti antichi, anelli e lampade magici, porte nascoste e altri tesori favolosi.

Le storie di questi tesori consentono di dare inizio a delle avventure in molti modi:

1. Un sultano o un nobile facoltoso viene a sapere di un tesoro misterioso e organizza una spedizione guidata da un consigliere fidato per trovare il mitico tesoro.

2. I PG ascoltano i cantastorie locali per conoscere eventuali leggende riguardo a misteri da svelare (molti PG spesso si aggirano nelle taverne in cerca di simili notizie).

3. Dei PNG accennano a delle leggende durante altre avventure, facendo digressioni collaterali. Se i PG sono interessati, al termine dell'avventura in corso possono decidere di approfondire quegli elementi come spunti per una nuova avventura.

Conoscere le leggende consente ai PG anche di scoprire il significato di oggetti che hanno recuperato o visto nel corso di altre avventure. Se riescono a conoscere una leggenda, i PG possono anche riuscire a riconoscere un oggetto oscuro come tesoro magico, e a decifrare in linea di massima il suo funzio-

namento, il che è particolarmente utile quando i PG si trovano in situazioni di difficoltà e non hanno la possibilità o il tempo per tornare alla sede appropriata per studiare l'oggetto accuratamente.

La tabella Conoscere le leggende può aiutare anche a stabilire quanto aiuto può fornire un PNG quando i PG gli chiedono di esaminare un oggetto.

Apposizione di trappole e maledizioni su un tesoro

È raro riuscire a recuperare un tesoro senza aver prima affrontato una serie di ostacoli come trappole o guardiani magici che lo difendono. Seguono alcune idee sui tipi di trappole con cui proteggere i tesori.

Maledizione magica: La trappola più diffusa a difesa dei tesori è la maledizione. Partite dal presupposto che tutti gli oggetti magici di qualsiasi valore siano associati a un qualche tipo di maledizione.

La maledizione viene attivata quando l'oggetto viene toccato o quando viene usato per uno scopo specificamente proibito da una maledizione. La natura della maledizione può essere simile a quella dell'incantesimo dei chierici *maledizione* (l'inverso di *benedizione*) o, meglio, può essere un prodotto dell'immaginazione sfrenata e perversa del DM. Gli effetti più comuni di una maledizione sono:

- La vittima prova un dolore come quello di una ferita a contatto con l'acqua salata; perde 1d3 punti ferita per ogni round.
- La vittima si trasforma in una bestia come ad esempio un'ape, un mulo o una capra.
- L'oggetto rivela i peccati, veri o immaginari, del personaggio a tutti i presenti.
- L'oggetto scompare se non viene pronunciata la parola appropriata.
- Un efreeti o un segugio invisibile appare per punire il profanatore dell'oggetto.
- La vittima contrae una malattia.
- La vittima viene stregata (amnesia, ipnosi o possessione).

Trappole fisiche: Le trappole fisiche possono essere posizionate in modo da difendere il tesoro vero e proprio, oppure possono consistere in una serie di dispositivi che bloccano l'accesso al tesoro.

Le trappole di questo tipo consistono spesso in punte avvelenate o veleni a contatto, ma anche un marchio o un segno caratteristico può essere una trappola. Ad esempio, se su un oggetto è apposto il sigillo del sultano, e se un baule reca un segno che lo identifica come appartenente alla moglie dell'emiro, la sco-

perta dell'oggetto da parte di un PG può risultare letale quanto un veleno.

I dispositivi mortali includono i tipici trabocchetti a scatto, le porte a scivolo, punte acuminate, gabbie che si aprono lasciando uscire bestie feroci, soffitti che si abbassano e altro ancora. Una trappola più originale potrebbe consistere in un tesoro di entità modesta per distogliere l'attenzione dei PG da un tesoro vicino ben più prezioso.

Guardiani: I guardiani più comuni dei tesori sono mostri magici. Serpenti normali o magici, giganti o in numero considerevoli, sono gli animali da guardia più diffusi. Gli efreeti e le statue viventi sono tipici guardiani magici.

Potrebbe essere divertente dare ad ogni guardiano magico il valore di un piccolo tesoro. Per esempio, di fronte alla porta di una stanza con un tesoro si trova una statua di un serpente gigante con scintillanti denti color diamante e le scaglie che riflettono la luce come piccoli specchi. Quando i PG entrano, il serpente si anima e attacca. Dopo che il serpente è stato ucciso, il suo sangue si trasforma in un pozione curativa, i denti in gioielli e le scaglie possono essere usate per fabbricare un'armatura magica con proprietà incredibili.

Tesori mitici di Ylaruam

I tesori elencati di seguito sono conosciuti tramite la leggenda e le storie di Ylaruam. Ogni voce include qualche elemento sulle origini dell'oggetto; il DM dovrebbe abbellire queste nozioni schematiche coerentemente con i dettagli della campagna in corso e onorando la ben nota passione per le storie epiche molto diffusa negli Emirati.

Inoltre, vengono forniti dei suggerimenti per delle avventure attinenti ai tesori magici. Molti oggetti sono associati a elementi di collegamento con altre avventure descritti in altri punti dell'atlante, in modo da costituire un telaio di riferimenti incrociati.

L'idolo Carneliano (X): Questo idolo magico è un grifone scolpito in pietra preziosa rossa. Quando la pietra viene toccata, la mente della vittima si riempie di voci mormoranti che la spingono a dirigersi verso le terre selvagge in cerca del legittimo proprietario.

Il proprietario è un mago morto da tempo di una civiltà scomparsa secoli addietro. L'idolo conduce la vittima in una costruzione o in una città in rovina dove potrà trovare altri tesori. La vittima non potrà però resistere all'impulso di partire immediatamente. Questo tesoro si trova spesso nelle mani di un corpo posseduto che inizia a marciare nel deserto senza un

equipaggiamento adeguato, oppure scintilla nella sabbia là dove è stato abbandonato dall'ultima vittima, le cui ossa sono ora sepolte tra le dune.

Note per il DM: L'idolo Carneliano può essere mischiato a un grande tesoro nelle rovine di un vecchio forte Thyatiano nel villaggio di Kirkuk. La posizione dell'idolo può essere individuata tramite l'ultimo proprietario, il famoso mago Thyatiano Moracles che morì al tempo della distruzione del forte. Gli scritti relativi al mago possono essere reperiti presso la gilda dei magi di Thyatis, e la morte di Moracles durante la difesa di Kirkuk è menzionata in molte storie relative alla campagna di Al Kalim contro i dominatori coloniali Thyatiani.

La lampada magica (X): Sfregando la lampada si evoca un efreeti. Il DM effettua in segreto un tiro salvezza contro gli incantesimi sul personaggio che compie l'evocazione. Se il tiro dà esito negativo, l'efreeti è libero di ignorare o attaccare il personaggio che l'ha evocato. Se ha esito positivo, l'efreeti è obbligato a esaudire un desiderio del personaggio. Se il tiro fallisce, l'efreeti finge di essere al servizio del personaggio, per poi tradire o attaccare il suo inconsapevole "padrone", e fa scomparire la lampada per prevenire ulteriori evocazioni indesiderate. Tuttavia, se il desiderio di chi lo ha evocato incontra il senso dell'umorismo dell'efreeti, questi può decidere di esaudirlo indipendentemente dal risultato del tiro salvezza.

Note per il DM: Al Kalim ha imprigionato svariati efreeti in queste lampade nel corso delle sue avventure. Le leggende popolari e alcuni passaggi del *Nahme* possono contenere delle allusioni riguardo ai luoghi dove si trovano le lampade.

La lancia scintillante (X): Questo attrezzo era stato forgiato per Farid, quando si apprestava ad accompagnare Al Kalim nelle sue avventure nelle sfere elementali. Nella sfera principale, questa è una lancia +4 contro gli efreeti e gli altri abitanti della sfera del fuoco (+6 se utilizzata nella sfera del fuoco). Possiede il potere *individuazione dell'invisibile* e scintilla di una luce intensa ogni volta che un abitante della sfera del fuoco si trova in un raggio di 90 metri. Si tratta di un oggetto molto conosciuto nella sfera del fuoco, a causa delle imprese del potente Al Kalim, e molte creature della sfera del fuoco rispettano colui che brandisce la lancia.

Note per il DM: Questo famoso oggetto fu rubato dagli archivi dell'università di Ylaruam diversi decenni or sono. I ladri, sacerdoti Magiani del fuoco, portarono la lancia in un

santuario nascosto sugli altipiani di Nithia, dove intendevano usarlo per delle avventure nella sfera elementale del fuoco. Se ne possono avere notizie da viaggiatori o creature provenienti dalla sfera del fuoco (dove la lancia è stata usata di recente dai Magiani), o dalle profezie dei chierici fedeli dell'Eterna Verità.

L'olio di Dendan (B): Il Dendan è un grande pesce che vive nelle acque delle coste degli Emirati. La leggenda dice che questo pesce può essere ucciso da un urlo di un umano. Questa leggenda è falsa. L'olio che si ricava dal pesce è una pozione per *respirare sott'acqua*, ed è un tesoro di valore incalcolabile per chi vuole emulare il pellegrinaggio di Al Kalim presso il Vecchio del mare.

Note per il DM: I poteri magici dell'olio di Dendan appartengono al bagaglio di conoscenze degli alchimisti e dei cantastorie. I Dendan (balene) vengono avvistati di tanto in tanto dai pescatori, ma solo gli uomini del nord cacciano questi mostri marini che distruggono una barca con un colpo di coda. Le frecce e le lance arrecano ben poco danno a questi mostri del mare, ma degli avventurieri coraggiosi e molto abili potrebbero riuscire a catturarne o ucciderne un esemplare usando la magia.

Le briglie dorate (CM): Queste splendide briglie magiche, tempestate di gemme e rifiniture dorate, erano state create per Al Kalim. Un pegaso obbedirà fedelmente a chiunque possieda queste briglie, almeno fintanto che si comporterà in modo onorevole e virtuoso. Se il proprietario commette un atto che implichi disonore o malvagità, il pegaso abbandonerà il suo padrone portandosi via le briglie.

Note per il DM: Cercate queste briglie nel Tempio della luna, un palazzo splendido nel mondo delle nuvole popolato da pegasi e altre favolose creature dell'aria. Le leggende dicono che l'eroe degno di tale onore deve arrivare al tempio su un raggio di luna e che solo il Vecchio del mare conosce il modo per compiere un simile prodigio.

La tunica magica (CM): Questa elegante tunica ricamata è stata creata da un maestro artigiano e mago per il sultano. Il suo potere è quello di rivelare la silhouette della compagna perfetta. La tunica venne rubata dal geloso visir del sultano, che successivamente scomparve.

Note per il DM: Il sultano in cerca del suo amore incarica i PG di ritrovare il visir e recuperare la tunica. Il visir potrebbe essersi rifugiato ovunque, in una provincia remota, alla corte di un nobile rivale o in terre lontane. Si tratta di un pretesto efficace per inviare

i PG in un viaggio esplorativo, potenzialmente molto interessante, in tutti gli Emirati e dintorni e, in caso di esito positivo, è anche una buona scusa per elevare il grado di nobiltà dei PG tramite la gratitudine del sultano.

Il cavaliere d'ottone (CM): Questi golem d'ottone sono stati creati da un'antica razza originaria della Città d'ottone come guardiani o guide. Obbediscono a chiunque conosca le parole magiche e attaccano immediatamente chiunque altro. Solo imparando le parole segrete e trovando un cavaliere d'ottone è possibile visitare la favolosa Città d'ottone, dato che è lecito chiedere ai cavalieri di condurre i loro padroni alla città e proteggerli durante il viaggio (vedi *Avventure a Ylaruam* per ulteriori dettagli sulla Città d'ottone).

Note per il DM: Numerosi avventurieri e nomadi hanno incontrato dei cavalieri d'ottone nella Valle della morte; coloro che sono riusciti a fuggire potrebbero essere disponibili a vendere delle informazioni o ad unirsi al gruppo in cambio di una parte di tesoro.

Rimane però il problema di imparare le parole segrete. Si dice che queste parole siano scritte sugli stessi golem, ma avvicinarsi abbastanza da riuscire a leggerle può essere molto pericoloso. Si racconta che anche i geni e gli efreeti conoscano la lingua della Città d'ottone, e che abbiano familiarità con le meraviglie delle terre selvagge. Forse alcuni hanno letto le parole segrete sul corpo dei cavalieri d'ottone, e potrebbe essere possibile convincerli a rivelarle.

Le bisacce magiche (B): Recentemente, un povero pescatore della pianura costiera Nithiana ha ripescato una lampada sigillata con le sue reti. Ha aperto la lampada sigillata liberando un genio, che lo ha poi ringraziato donandogli queste bisacce da cui si può estrarre il necessario per un sontuoso banchetto tre volte al giorno. Pare che la qualità dei cibi potrebbe soddisfare addirittura un sultano.

Note per il DM: I PG vengono assoldati da un nobile che affida loro una somma sostanziosa per acquistare le bisacce dal pescatore. I PG scoprono l'identità e la residenza del pescatore (tramite il ministero della tassazione, o tramite i pettegolezzi locali) e si recano a fargli visita per scoprire che il figlio più giovane del pescatore ha rubato le bisacce ed è fuggito. Il pescatore e sua moglie pregano i PG di ritrovare il ragazzo e di convincerlo a tornare a casa, promettendogli il perdono.

Il ragazzo, non molto furbo, va sbandierando a tutti il suo tesoro, lasciando così una traccia facile per chiunque da seguire. Un gruppo di banditi non particolarmente abile viene a conoscenza del ragazzo e del suo

tesoro e decide di rapirlo; il ragazzo è ora prigioniero nel covo dei banditi che tentano di obbligarlo a rivelare la parola magica che può far funzionare le bisacce.

I PG dovrebbero ritrovare i banditi, recuperare il ragazzo e le bisacce, riportare entrambi al pescatore, acquistare le bisacce per una somma principesca e portarle al loro patrono per ricevere dopo tutto questo una sontuosa ricompensa.

Le gemme ionie (X): Il mago Thyatiano Macrodrus, nel terzo secolo, diede ad ognuno dei suoi fedeli seguaci una gemma incantata. Queste gemme hanno i seguenti poteri: cura e ESP e possibilità di invertire gli incantesimi. Chi possiede una di queste gemme ha anche la possibilità di comunicare telepaticamente con i possessori delle altre gemme (raggio d'azione: 300 chilometri).

Macrodrus possedeva la gemma principale con poteri simili, e l'ulteriore possibilità di usare l'incantesimo *charme* sui possessori delle altre gemme, caratteristica che gli assicurava la loro lealtà.

Tre seguaci di Macrodrus morirono durante la difesa delle colonie Thyatiane otto secoli or sono e le loro gemme andarono perdute. Macrodrus fu giustiziato per tradimento nel quarto secolo; i suoi effetti personali furono confiscati dall'imperatore e inglobati nel tesoro nazionale. I tre seguaci sopravvissuti si diedero alla macchia per evitare di essere coinvolti nel tradimento di Macrodrus.

Recentemente, la gemma principale di Macrodrus è stata rintracciata da Polibius, uno dei ministri della magia dell'imperatore, e rubata dal tesoro. Polibius sta conducendo degli esperimenti con la gemma nella speranza di riaffermare il potere della sua gemma sugli possessori delle altre.

Note per il DM: Attualmente, le gemme sono in possesso di tre Ylariani: un avventuriero (forse un PG) che ne conosce i poteri fondamentali e li usa, uno stregone che insegna all'università ed è membro del Consiglio dei Precettori, che conosce i poteri della gemma, ma non li usa, e il figlio di un emiro che è all'oscuro dei poteri della gemma che è incastonata nel suo pugnale personale.

Improvvisamente, questi tre uomini iniziano a comportarsi stranamente. Uno scompare. Uno assume comportamenti bizzarri, sostiene di sentire delle voci e viene giudicato pazzo e imprigionato.

Appare sulla scena uno straniero proveniente da Thyatis, che sostiene di conoscere il mistero delle gemme, dato che anch'egli ne possiede una. Racconta la storia di Macrodrus, Polibius e la gemma principale.

Le gemme devono essere individuate e distrutte oppure Polibius otterrà il controllo sui possessori delle altre gemme e li obbligherà a eseguire i suoi ordini.

Sfortunatamente, la gemma mancante è scomparsa. Lo straniero è stato ucciso misteriosamente; i PG devono trovare le gemme e eliminarle o, ancora meglio, individuare Polibius e distruggere la gemma principale.

Questa situazione può diventare un intrigo molto interessante, con dei gruppi con diverse motivazioni, di allineamenti differenti che competono per recuperare le gemme ionie e la gemma principale. Polibius e la gemma principale potrebbero trovarsi a Thyatis, oppure a Ylaruam con i possessori delle altre gemme.

L'anello del sigillo d'oro di Al Kalim (CM): Questo anello, forgiato dai nani e incantato da uno stregone Makistani, è stato usato da Al Kalim per confinare gli efreeti malvagi nelle ampole o in altri contenitori. L'efreeti deve entrare nel contenitore al comando di colui che porta l'anello; se il contenitore viene sigillato immediatamente, e l'anello appone il sigillo, l'efreeti non potrà uscire finché il sigillo non viene rotto.

Gli efreeti conoscono questo anello e temono molto di essere imprigionati in un'ampolla. Per evitare di fare questa fine, si offrono spesso di obbedire a colui che porta l'anello. I termini del servizio offerto dipendono dall'abilità e dalla tendenza all'inganno dell'efreeti, che comunque è un servitore inaffidabile.

Note per il DM: L'anello del sigillo è in possesso del Consiglio dei Precettori. Può essere dato in prestito a degli eroi rinomati nei momenti di crisi nazionale o spirituale, o per pellegrinaggi autorizzati da permessi speciali. Coloro che devono avventurarsi nella sfera del fuoco possono ottenere questo anello in modo da avere la possibilità di patteggiare con gli efreeti che incontreranno.

I sacerdoti Magiani del fuoco vogliono mettere le mani sull'anello e potrebbero tentare di rubarlo o di tendere un'imboscata a colui che lo porta per rapirlo. Una profanazione di questo tipo può giustificare una chiamata alle armi di tutti i fedeli dell'Eterna Verità.

Il Kohl giallo (B): Il Kohl è una polvere scura che si usa come trucco per gli occhi. Un alchimista malvagio ha scoperto una formula per trasformare i metalli in oro e ha dissimulato il composto inserendolo in una borsetta come quelle che si usano per i trucchi femminili. Lo stratagemma ha finito però per rovinarlo; un apprendista della sua bottega ha

infatti scambiato il composto per un normale trucco e lo ha venduto a una donna.

Note per il DM: Un alchimista recluta i PG per recuperare la borsetta sostenendo che gli è stata rubata. Il compenso è eccezionalmente alto, ma l'alchimista lo giustifica spiegando che quel trucco si basa su una formula segreta con un grande valore commerciale per i suoi affari. un apprendista terrorizzato e sfigurato fornisce ai PG una descrizione dettagliata della donna, di come era vestita, del suo accento e della borsetta.

La donna può essere rintracciata chiedendo informazioni in città. Quando viene ritrovata, sostiene che in realtà ha venduto la borsetta dei trucchi a un altro uomo che l'ha pagata per acquistare quella particolare borsetta dall'alchimista. Spiega inoltre di non aver mai visto prima quell'uomo, e di non avere avuto ulteriori contatti dopo che le aveva pagato 200 dinari per un trucco che lei aveva pagato solamente 2 dinari.

Uno stregone aveva sentito da uno degli apprendisti dell'alchimista (un informatore a pagamento) delle ricerche sulla possibilità di trasformare i metalli in oro che l'alchimista stava conducendo e del Kohl giallo. Ha quindi assoldato la donna per comprare la borsetta. Ora, lo stregone sta tentando in ogni modo di riprodurre la formula studiando il prodotto in suo possesso.

L'oro prodotto dal Kohl è maledetto, e provoca nel suo possessore l'ossessione dell'oro, di ottenerlo e accumularlo.

Questa situazione offre parecchi spunti per possibili scenari:

1. I PG rintracciano lo stregone, recuperano il Kohl, lo riportano all'alchimista e ricevono il premio promesso.

2. Intuiscono che le apparenze nascondono qualcosa di più e indagano sull'alchimista. Scoprono le sue ricerche segrete e lo denunciano per pratiche di magia nera. In questo caso possono scegliere se perseguire anche lo stregone.

3. Rintracciano lo stregone, che gli racconta la verità riguardo al composto e tenta di scendere a patti con i PG. I PG scelgono di accettare il patteggiamento, vengono pagati con l'oro maledetto e ne scontano le conseguenze, oppure recuperano il Kohl a dispetto delle resistenze dello stregone, lo restituiscono e indagano sul perché dell'inganno dell'alchimista. Se non vengono soddisfatti dalle sue risposte, possono tornare allo scenario 1.

Il planisfero celeste (CM): Questo manufatto minore permette di comunicare con le sfere elementali così come una sfera di cristallo consente di comunicare con la sfera princi-

pale. Chi la utilizza ha la possibilità di parlare con colui che vede, ma l'oggetto è maledetto. Con un tiro salvezza contro gli incantesimi che prevede una penalità di -10, osservare o comunicare con un'altra sfera provoca una calamità, come un terremoto, una tempesta o una tempesta di fuoco che causa danni terribili in entrambe le sfere coinvolte.

Note per il DM: Ogni campagna dovrebbe includere almeno un oggetto magico che non provoca altro che disastri, come in questo caso. I PG che lo utilizzano con leggerezza, si possono attirare una serie di problemi tali da offrire al DM spunti sufficienti per settimane di avventure.

Il planisfero celeste risiede nelle terre selvagge più remote, nella torre sopra il tesoro magico di Istakhr, stregone Makistani molto potente ma un po' eccentrico. Solo i personaggi di alto livello possono superare le bizze difese magiche del tesoro e scontrarsi con gli strani guardiani evocati da altre sfere.

Una volta giunti all'interno, i PG scoprono che Istakhr è assente. Hanno quindi la possibilità di esplorare liberamente e curiosare tra gli oggetti dello stregone. Se un personaggio tocca il planisfero, lo attiva, stabilendo un contatto con qualcuno di un'altra sfera e, probabilmente, provocando una terribile calamità su entrambe le sfere coinvolte.

La torre è assolutamente disordinata. Istakhr è molto seccato, ma consente ai PG di cavarcela in cambio di un piccolo favore. Se riusciranno a sopravvivere a questo incarico, i gruppi che hanno subito i danni nell'altra sfera sono altrettanto seccati e hanno sicuramente qualche favore da chiedere a loro volta. È facile immaginare che i personaggi rimarranno occupati per qualche tempo.

Se riescono infine a rubare il planisfero celeste, gli agenti di Barimoor lo scoprono e si mettono alla ricerca dell'oggetto.

Potenziali avventure a Ylaruam

Le idee che seguono possono essere sviluppate in avventure di una campagna a Ylaruam. Le lettere tra parentesi indicano il livello di esperienza consigliato per i personaggi, ma molte avventure sono adattabili a personaggi di qualsiasi livello.

La caverna incantata di Aladino

Uno stregone Makistani travestito da vecchio cantastorie avvicina i PG raccontando una storia di un tesoro nascosto in una caverna nelle vicinanze. "Io riesco appena a cammi-

nare; ho bisogno di persone giovani e forti per trasportare il tesoro in superficie attraverso passaggi stretti e scoscesi".

I PG vengono condotti a una porta nascosta nelle terre selvagge. Sulla porta vi sono delle incisioni in un linguaggio non familiare ai PG, ma il vecchio apre la porta con facilità dopo aver mormorato poche frasi. I PG scendono nella caverna e il vecchio chiude la porta alle loro spalle. La porta è chiusa con una magia e i PG non possono fuggire! Il vecchio promette di liberarli solo se riporteranno i tesori che seguono (alcuni incantesimi *chiamistello magico* reiterati possono anche riuscire ad aprire la porta, a vostra discrezione).

La caverna contiene queste meraviglie:

- Una stanza col pavimento d'oro, le pareti tempestate di diamanti e pile di pietre preziose ovunque. Appare una donna bellissima, preceduta dal suo delizioso profumo. Se entrate nella stanza, perdetevi i sensi e vi risvegliate all'esterno della caverna. Sono passate due settimane e il vecchio non si riesce a trovare in nessun modo.
- Una stanza con uno strapiombo infuocato. Nel centro dello strapiombo c'è un albero con i rami pieni di gemme. Per riuscire a prendere le gemme, dovete trovare un modo di attraversare le fiamme indenni.
- Un efreeti sorveglia una porta, dietro la quale vi sono centinaia di uomini incatenati ai muri e mucchi di gemme sul pavimento. "Potete fermarvi solo cinque minuti", dice l'efreeti, "e ognuno di voi deve portarmi cento gemme, o non vi lascerò più uscire". I prigionieri supplicano di essere liberati. Se i PG obbediscono all'efreeti, ma non liberano i prigionieri, riescono a fuggire con 1.000 dinari di gemme, ma vengono maledetti dai prigionieri. Se rinunciano alle gemme e liberano i prigionieri, questi ultimi diventano fedeli seguaci. Con l'aiuto del loro leader, un chierico, i PG possono riuscire a eludere l'efreeti di guardia.
- La caverna è un intricato labirinto. Se i PG non provvedono a lasciare delle tracce sul loro cammino o a disegnare una mappa accurata, si perdono.
- Un'ampia stanza del tesoro. I PG che falliscono un tiro salvezza contro gli incantesimi, diventano ossessionati dalla cupidigia, e si rifiutano di uscire se non dopo aver preso tutti i tesori. I PG devono essere obbligati ad uscire, o convinti con uno stratagemma.
- Un guerriero metallico con un elmetto rosso sta in piedi di fronte a voi. "Nessuno passerà, se non dopo avermi sconfitto in un duello". Potrebbe essere dotato di armi non convenzionali, ma l'acqua lo brucia come se

fosse fuoco (l'elmetto rosso è un simbolo dei sacerdoti Magiani del fuoco, e il guardiano è un elementale polimorfo di importanza secondaria).

Dopo che i PG hanno esplorato la caverna, devono fuggire. Lo stregone attende vicino all'unica porta, e si rifiuta di aprirla prima che i PG abbiano giurato su Al Kalim di cederli tutti i tesori che hanno recuperato. I personaggi possono usare l'astuzia, la forza o gli oggetti magici eventualmente trovati, per eludere lo stregone e fuggire.

La valle dei diamanti (tutti)

Si dice che questa valle si trovi ai piedi delle montagne Altan Tepe nelle terre selvagge a ovest di Ctesiphon. Pare che un avventuriero leggendario di nome Sinbad sia ritornato da quella valle con una fortuna in diamanti.

La valle è in realtà un grande strapiombo circondato da pareti scoscese. Sul fondo si possono vedere i diamanti che scintillano al sole, ma un Roc gigante ha fatto il nido su un picco vicino ed è allarmato dalla presenza dei PG. I PG devono calarsi nello strapiombo evitando gli attacchi del Roc.

Nella valle sottostante, quelli che apparivano come diamanti sono in realtà quarzi senza valore.

In profondità, nelle caverne, si trovano invece diamanti in grande quantità. Nelle caverne vi sono però anche serpenti di ogni tipo, e dei serpenti giganti. I serpenti sono decisamente troppo numerosi e pericolosi perché un gruppo di personaggi di basso livello possa riuscire a sconfiggerli.

Tuttavia, in una delle caverne si trova anche un vecchio diventato pazzo in seguito ad anni e anni di solitudine. Se i PG lo trattano con gentilezza, egli si riprende e indica loro un passaggio nascosto che permette ai PG di evitare la maggior parte dei serpenti. Se i PG riescono a sconfiggere il grande serpente che si trova nella stanza centrale, recuperano poi un'enorme quantità di diamanti. I PG devono quindi uscire dalla valle scalando le pareti, rallentati dal carico e dal vecchio.

Se i PG riescono a portare fuori anche il vecchio, questi rivela loro di essere un governante deposto di una città delle vicinanze e offre ai PG di ricompensarli con titoli nobiliari se accettano di aiutarlo a ritornare al potere spodestando l'usurpatore.

Un problema in un bazar (B, X)

Mentre attraversano il villaggio, i PG incontrano una coppia di vecchi Makistani che

discutono con un mercante Alasiyano. I Makistani sono visibilmente confusi e parlano un Alasiyano stentato. Si raduna un capannello, mentre il mercante si altera progressivamente e accusa gli stupidi stranieri che lo hanno "insultato e sprecato il suo tempo". Nella confusione, uno dei Makistani balza sul mercante, che scaraventa il vecchio per terra. La folla inizia a prendere a calci il vecchio e a stratonare la donna.

Improvvisamente, un mago dell'Ethengar si fa avanti per proteggere il vecchio, indossando una tunica che spiega chiaramente le sue abilità magiche. Il mercante resta interdetto, ma il suo orgoglio gli proibisce di tirarsi indietro. I Makistani sono terrorizzati e si disperano nella loro lingua. Il mago dell'Ethengar, furioso, apparentemente non parla Alasiyano, ma è chiaramente pronto a lanciare i suoi incantesimi più terribili alla minima provocazione.

Solo l'intervento dei PG può prevenire un tumulto mortale che potrebbe coinvolgere decine di persone. Un'offesa a un mago dell'Ethengar, ospite di un nobile importante, potrebbe provocare una crisi diplomatica. I PG possono intervenire fisicamente, con la magia o con la diplomazia. Se riescono a evitare che i Makistani subiscano danni ulteriori senza provocare una rissa, i PG possono guadagnarsi l'amicizia della coppia di anziani e di un importante mago straniero.

Il lago dai mille colori (X)

I PG che viaggiano nelle terre di confine vengono sorpresi da una tempesta misteriosa. Il vento soffia forte, i bagliori dei fulmini attraversano il cielo, l'aria è carica di elettricità e delle voci sussurrano parole in un linguaggio inintelligibile. Al termine della tempesta, un lago la cui superficie brilla di riflessi con i colori dell'arcobaleno è apparso di fronte ai PG. Al di là del lago, si scorge una torre molto alta.

Il lago contiene migliaia di pesci multicolori, che parlano! Raccontano del loro governante imprigionato nella torre da una strega malvagia. Chiedono quindi ai personaggi di liberare loro e il loro governante dall'incantesimo della strega.

Nella torre vi sono parecchi guardiani di minore importanza. Nel dungeon giace un principe con la metà inferiore del corpo trasformata in pietra. Il principe racconta ai PG della strega che vive in cima alla torre (M8, specializzata nell'incantesimo *autometa-morfosi*). Se i PG riescono a uccidere la strega, o a obbligarla ad annullare l'incantesimo

operato sul principe, il lago si trasforma in una città, i pesci ritornano ad essere i suoi abitanti e il principe ricompensa generosamente i PG per questa impresa.

Il torneo delle tre corone

L'emiro di Dythestia, preoccupato dai frequenti rapporti di incursioni di mostri contro le carovane e gli insediamenti nelle isole di sudest, ordina al suo gran visir di risolvere il problema, minacciandolo di fargli tagliare la testa. Il gran visir propone di impiantare una serie di fortezze lungo la pista per le carovane. Per scegliere i candidati più adatti a ricevere l'incarico di comandare le fortezze con le ricchezze annesse, il visir propone di organizzare un grande torneo. Solo due candidati equivalgono ai PG. Uno è un giovane e abile Cavaliere della Rosa del Deserto, mentre l'altro è uno straniero misterioso e apparentemente invincibile.

Il torneo si sviluppa in modo che solo un PG e lo straniero misterioso ottengono il premio finale. L'emiro mette a disposizione il suo sostegno per procurare acqua per l'irrigazione della zona delle fortezze in cambio del compito che si assumono i vincitori di proteggere le piste delle carovane, costruire degli avamposti e formare delle pattuglie armate contro le incursioni dei mostri, e di fornire un sostegno militare contro le invasioni di mostri stranieri. I PG possono sviluppare le loro fortezze secondo le regole Expert e cercare dei soldati per difendere i nuovi insediamenti.

Nel frattempo, lo straniero misterioso viene accusato di tradimento e obbligato a rinunciare al comando della fortezza. Lo straniero, che è in realtà un agente Thyatiano in incognito supportato da un gruppo di stregoni, stringe un patto con i mostri, proclama la sua sovranità sulla regione in nome della tribù dei mostri, si autonoma loro protettore e interrompe i traffici commerciali tra est e ovest.

L'emiro ordina ai PG di stringere d'assedio la fortezza dello straniero e giustiziare il traditore. Questa avventura può essere sviluppata come una combinazione tra una campagna militare (usando le regole di guerra della scatola Companion) e una serie di missioni personali dei personaggi, come un assalto a sorpresa alla fortezza, un'imboscata ai generali dei mostri o un attacco aereo con un gruppo di maghi.

La città d'ottone

Il sultano fa chiamare i PG e affida loro la missione di localizzare la favolosa Città d'ot-

tone. Questa città, che un tempo era la più ricca e bella del mondo, fu maledetta dagli Immortali a causa dell'orgoglio e della vanità dei suoi governanti e abitanti.

Innanzitutto, bisogna trovare un cavaliere d'ottone e scoprire le parole segrete che consentono di ottenere i suoi servizi. Il cavaliere d'ottone conduce i PG attraverso terre selvagge estese per centinaia di miglia e la terra avvelenata e desolata, fino a una grane città semisepolta nella polvere dei secoli. I cancelli sono chiusi e bloccati. Delle lastre di marmo sono incassate nelle mura di fianco alla porta, e ammoniscono gli uomini a non cadere nel peccato dell'orgoglio (queste lastre, che recano le iscrizioni del leggendario cantastorie Suleiman Al Nasir valgono una fortuna e conferiscono un bonus di +20 ai PG quando fanno ritorno dal sultano).

Gli incantesimi scagliati contro il portale rimbalzano contro chi li lancia sotto forma di incantesimi distruttivi dello stesso livello. Un incantesimo di protezione respinge al di fuori delle mura coloro che provano a scalare i muri o a entrare volando. Solo il cavaliere d'ottone può aprire i cancelli, ma deve ricevere un ordine preciso in questo senso.

Una volta all'interno dei cancelli, si scorge una statua di un demone di pietra con gli occhi chiusi appoggiata sopra un piedistallo. Prima del demone, vi sono altre statue in vari pose. Il demone apre gli occhi e coloro che falliscono il tiro salvezza rimangono pietrificati. Se il demone viene ucciso, i PG caduti vittime delle pietrificazione ritornano alla vita, e le altre statue si riducono in polvere.

In tutta la città non rimane anima viva, ma nella stanza del trono del palazzo, una splendida incantatrice attende i PG, compie dei gesti e tutto intorno si trasforma. I PG si risvegliano in una città viva, brulicante di persone. hanno compiuto un viaggio a ritroso nel tempo. Nessuno parla la loro lingua o riconosce i loro vestiti. Solo un mago della città può aiutarli a ritornare nel loro tempo. Non appena il mago lancia il suo incantesimo, si tramuta in polvere e di fronte ai PG appaiono nuovamente la stanza del trono e l'incantatrice. Quest'ultima compie dei gesti e tutto cambia di nuovo.

I personaggi si trovano ora di fronte ai cancelli. Le statue hanno le sembianze dei PG. Quando i PG toccano i cancelli, cadono svenuti. All'interno si scorge un incredibile paradiso di vegetazione lussureggiante, in cui le bestie feroci giocano pacificamente con le loro prede abituali. Vengono salutati da un leone parlante che li conduce alla stanza del trono dove vedono una splendida incantatrice

che gesticola; tutto cambia nuovamente.

I personaggi si risvegliano di fronte ai cancelli il cui contatto li aveva fatti svenire. La vegetazione è scomparsa, la terra è ricoperta di scheletri e uomini e donne dall'aria malsana si aggirano tormentati da una peste.

Se i PG si avventurano un'altra volta all'interno dei cancelli, nella stanza del trono troveranno non più la splendida incantatrice, ma un serpente gigante che è la forma autentica della creatura che sorveglia la città. Dietro al serpente, si può intravedere un tesoro dal valore inestimabile.

Se i personaggi riescono ad uccidere il serpente, possono prendere il tesoro e fuggire. Quando ritornano alla civiltà, tuttavia, il tesoro si tramuta in polvere.

Se si rivolgono con cortesia al serpente, questi li mette in guardia riguardo al peccato d'orgoglio e presunzione, e li avverte che il tesoro più prezioso resta spesso nascosto agli occhi avidi, poiché all'apparenza è l'oggetto più modesto. In sostanza, suggerisce ai PG di cercare un tesoro nascosto nella stanza del trono. Una porta nascosta dietro al serpente cela un tesoro magico. Se i personaggi non pensano di chiedere educatamente al serpente di spostarsi, in modo da poter cercare, non troveranno il tesoro.

Il tesoro consiste apparentemente in una splendida spada infilata in un fodero di cuoio. la spada ha di per se stessa un valore modesto. Il vero tesoro è il fodero. Si tratta del fodero della leggendaria spada del tuono di Al Kalim. Con un appropriato comando, il fodero provoca l'apparizione della spada che combatte come un guerriero di 20° livello.

La terra dell'oscurità (CM)

I PG indagano su un'anomalia riscontrata nel deserto. Giungono sul posto e si trovano di fronte a una guerra magica incredibile. Il cielo è pieno di passaggi dimensionali, da cui escono svariati abitanti della sfera elementale del fuoco. Bestie feroci e nobili si affrontano nella pianura che si estende di fronte ai personaggi, mentre due schieramenti di efreeti si osservano ai lati opposti del campo di battaglia, lanciandosi a vicenda lampi di energia magica per sondare le difese degli avversari. La terra trema e brilla mentre campi di forza si infrangono l'uno contro l'altro nel mezzo delle due forze schierate.

I personaggi più sensibili hanno la tentazione di girarsi e fuggire quando un piccolo efreeti sfreccia sopra le loro teste fumante e urlante, e si schianta sul terrapieno alle loro spalle. L'efreeti si alza in piedi, si spolvera, si

accorge della presenza dei PG e lancia un'occhiata preoccupante verso di loro. "Voi dovete essere gli eroi che Danish stava aspettando. Venite avanti, non è consigliabile farlo aspettare". Se i PG si dimostrano titubanti, Khurt, l'efreeti che li ha notati lancia un fischio per richiamare una squadra di suoi simili come guardia d'onore. I personaggi vengono presi e portati direttamente attraverso il campo di battaglia.

Khurt tenta di proteggerli dalla battaglia, ma i colpi che sibilano nelle vicinanze sono sufficienti a preoccupare decisamente i PG. Le guardie provocano i personaggi, tentando di portarli a commettere un atto stupido (se i PG non affermano la loro dignità, o almeno vengono catturati in questo tentativo, dovranno affrontare un trattamento ancora peggiore più tardi).

Infine, una voce tonante proveniente dall'interno li invita ad entrare. Le guardie li accompagnano. Se i personaggi subiscono le loro prepotenze passivamente, le guardie iniziano a spintonarli e annunciano con ironico disprezzo: "Ecco gli eroi che stavi aspettando, ha ha". Se i personaggi hanno almeno diffidato le guardie a continuare con quel tipo di scortesie, vengono trattati con un certo rispetto.

Danish, il duca del fuoco, arriva subito al punto. "Avrei bisogno di un favore da voi; vorrei uniliare il mio rivale, il duca Gobro. Vi manderò al suo campo con un messaggio. Voglio che voi vi annunciate come degli Immortali in forma mortale, diciate che lavorate per me, e che gli strapperete la testa dal collo a meno che non si prostri immediatamente ai vostri piedi e giuri di sottomettersi a me, duca Danish, per l'eternità".

I personaggi potrebbero protestare. Danish è molto educato, ma insiste nell'accettare la generosa offerta di aiuto che i personaggi gli propongono.

"Oh, una cosa ancora. Per rendere più completa questa umiliazione, dopo averlo obbligato a promettere sottomissione, dovete rivelare di fronte a tutti i suoi sottoposti che vi siete burlati di lui, e che in realtà siete un misero gruppo di mortali, ma il suo giuramento sarà a quel punto valido, e il vostro primo ordine sarà quello di permettervi di uscire indenni dal suo campo".

I personaggi potrebbero protestare ulteriormente. Danish offre allora di ricompensarli generosamente un giorno o l'altro, e quindi li ringrazia ancora per l'offerta di aiuto e consiglia loro di muoversi prima che possa accadere qualcosa di spiacevole: "Congedati".

Khurt è fuori dal padiglione, in attesa di

accompagnare i PG al campo di Gobro. Una mossa falsa e si troveranno davvero nei guai fino al collo.

In effetti si tratta di una missione molto semplice, se i PG sono abbastanza coraggiosi. Gobro è terrorizzato dagli Immortali, troppo sciocco per intuire che degli Immortali non lavorerebbero mai per un duca elementale e, una volta giurata obbedienza a Danish, sa perfettamente che non potrà più disobbedirgli se non incorrendo nella punizione del Sommo elementale della sfera del fuoco. Tuttavia, Gobro farà del suo meglio per convincere i personaggi che li brucerà vivi, dopo aver capito di essere stato ingannato.

I luoghi di morte

La battaglia tra Thanatos e i Guardiani Immortali ha avuto luogo in una regione remota degli altopiani Nithiani. Nella sua disperata difesa, Thanatos ha aperto passaggi dimensionali comunicanti con tutte le sfere elementali e ha evocato i suoi alleati. il posto esatto della battaglia è conosciuto solo dalle tribù di origine Nithiana. I luoghi di morte, come vengono chiamati nelle leggende, sono considerati tabù. Nessuno può parlare di questi luoghi, o recarvisi, senza rischiare di incorrere nell'ira degli Immortali. I luoghi di morte non sono altro che un pezzo di terra arida coperta di dune di sabbia. Di tanto in tanto, le dune si spostano rivelando i resti della devastazione provocata dalla battaglia degli Immortali. Fuoco, tempeste, terremoti e trombe d'aria hanno ridotto il terreno in un letto di roccia che veniva inghiottita in se stessa, trasformata in gas, disintegrata in frammenti e cristallizzata in microquarzi fusi insieme alla sabbia e alla polvere trasportata dal vento.

Il centro della regione è una grande depressione trasformata per fusione in vetro dalla magia degli Immortali. Gli avversari di Thanatos crearono questo ammasso cristallizzato per sigillare i passaggi dimensionali e isolare in questo modo Thanatos dai suoi alleati elementali. Al termine della battaglia, il vasto ammasso cristallizzato fece da barriera contro eventuali nuovi intrusi extra-dimensionali. La depressione fu poi riempita di sabbia e pulviscolo, ma occasionalmente, i venti riportano alla luce lo strato sottostante.

Una spedizione di maghi Glantriani, accompagnata da guide native, è partita in segreto per studiare questi luoghi mitici. Un sopravvissuto, un portatore locale, è riuscito a tornare a Surra-Man-Raa. "Chiamatemi Ismail; sono l'unico a poter raccontare la storia". I maghi Glantriani hanno tentato in

ogni modo di sollevare la crosta che ricopriva la crepa nel terreno aperta dalla battaglia degli Immortali. Delle creature hanno iniziato, e continuano tuttora, a uscire da un bordo della crepa.

I PG vengono chiamati al loro destino da una profezia che li indirizza verso Surra-Man-Raa in cerca di colui che racconta la storia, Ismail. Ismail è un uomo spezzato, che si aggira mormorando in continuazione, bofonchiando del peccato dell'orgoglio e della follia delle azioni umane, ma racconta la sua storia ed è possibile convincerlo a ricondurre i PG sul luogo dell'accaduto.

Il viaggio può proporre degli incontri di minore importanza con briganti, mostri, Magiani con i loro alleati elementali, ma l'evento principale è nei luoghi di morte, in cui gli antichi passaggi dimensionali per le varie sfere hanno iniziato ad affiorare, riaprendosi sotto la crosta vetrosa. Strane creature ed esseri di altri mondi escono dai passaggi e affollano le terre selvagge, preparandosi a distruggere il sigillo e ad aprirlo completamente, stabilendo così una testa di ponte sulla sfera principale per un'invasione dei mondi.

Un problema di questa portata dovrebbe tenere i vostri giocatori occupati per diverse sessioni di gioco.

Il pellegrinaggio di Al Kalim (tutti)

I fedeli dell'Eterna Verità ricevono generosi premi in PX se riescono a ricreare delle parti del pellegrinaggio di Al Kalim alla ricerca del Patrono della sfera del tempo, nel suo percorso diretto all'Immortalità lungo la Via del Dinasta. Seguono gli episodi salienti di questo pellegrinaggio; potete comunque improvvisarne altri con la massima libertà.

Fondazione dell'Università Eterna: Durante la ricerca dell'Immortalità, Al Kalim costruì l'Università Eterna di Ylaruam, per poi viaggiare in tutto il mondo e nelle sfere dell'esistenza, radunando testi di vari argomenti e leggende riguardanti gli Immortali. I fedeli dell'era contemporanea partono spesso (o accompagnano altri avventurieri) alla ricerca di nuovi testi per aumentare le risorse del sapere dell'università.

Ricerca di magie e oggetti d'acqua: I seguaci di Al Kalim continuano a cercare nuovi metodi per produrre acqua e permettere la coltivazione delle terre selvagge di Ylaruam.

Ricerca di doni per onorare i Patroni Immortali: Al Kalim ha offerto dei manufatti magici, alcuni dei quali di sua creazione e altri radunati nelle sue avventure, per guadagnarsi la benevolenza del suo Patrono Immortale. I suoi seguaci continuano a cercare oggetti favolosi per continuare a godere dei favori del Vecchio del mare.

Rivivere episodi del vero pellegrinaggio di Al Kalim presso il Vecchio del mare: Ciò è considerato l'atto estremo di devozione dei veri fedeli, e merita il premio più generoso in termini di PX e gloria. Le avventure di Al Kalim, come vengono descritte nel Nahmeh, includono i seguenti passaggi:

- Richiesta di aiuto da parte di Al Kalim al genio per ottenere i tesori della Città del Cielo dei Giganti delle nuvole.
- Per ottenere indicazioni necessarie per individuare il rifugio del suo patrono, il Vecchio del mare, Al Kalim si avventurò nella sfera dell'acqua, aiutò le Ondine in una campagna contro i loro nemici, le Orde della sfera della terra.
- Al Kalim viaggiò con gli uomini del nord a caccia del potente Dendan, il cui olio conferisce la capacità di respirare sott'acqua. Nel

corso del viaggio, affrontò serpenti marini, pirati e un capitano impazzito.

- Partito su una piccola barca per raggiungere il reame del suo patrono, Al Kalim superò le prove propostegli dal Vecchio del mare sotto forma di uragani e mareggiate, che portarono Al Kalim al naufragio su un'isola non segnata sulle carte, dove rimase fino a che non venne rinvenuto da un genio benevolo.

- Ripartito nuovamente, Al Kalim fu attaccato e catturato dai tritoni e quindi condotto nel regno sottomarino, dove servì il re dei tritoni come suo schiavo. Al Kalim si guadagnò i favori del re e quindi la libertà, guidando le sue truppe alla conquista del regno degli uomini-granchio.

- Insieme a un gruppo di tritoni, Al Kalim esplorò il fondale sottomarino alla ricerca della montagna dove si diceva abitasse il Vecchio del mare. Dopo numerose avventure e incontri con mostri e creature degli abissi, Al Kalim giunse infine ai piedi del regno degli Immortali.

- Dopo una serie di incontri con i guardiani della montagna sottomarina, Al Kalim arrivò infine al cospetto del suo patrono.

- Il Vecchio del mare escogitò una serie di prove per verificare certi aspetti della personalità di Al Kalim, come l'onore e la sincerità, la dedizione alla sfera del tempo e agli elementi dell'acqua, la sua abilità nel risolvere enigmi, la persistenza nell'affrontare le avversità, la pietà e carità di cuore e la sua saggezza.

- Dopo che Al Kalim ebbe superato tutte le prove, ritornò alla montagna sottomarina dove la sua richiesta per raggiungere l'Immortalità tramite la Via del Dinasta fu accolta con piacere dal suo patrono, il Vecchio del mare.

DUNGEONS & DRAGONS® **ATLANTE**

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Gli Emirati di Ylaruam

di Ken Rolston

Questo Atlante è il secondo di una serie che si basa su un concetto del tutto nuovo di documentazione di supporto per DUNGEONS & DRAGONS. Propone una panoramica storica, geografica e sociologica riguardo agli Emirati di Ylaruam. Il villaggio di Kirkuk è presentato in dettaglio (con una descrizione e una mappa della zona) e rappresenta il tipico villaggio degli Emirati. Una sezione estesa relativa allo svolgimento di una campagna negli Emirati aiuta il DM a preparare delle avventure personalizzate e ad arricchire quelle pubblicate.

Inoltre, questo volume contiene una mappa a colori di grandi dimensioni degli Emirati e delle città di Surra-Man-Raa e Tameronikas, di un tipico villaggio degli Emirati e di un accampamento di carovana. Questa mappa è perfettamente compatibile con tutti gli altri Atlanti di questa serie; i DM e i giocatori possono dunque usarli affiancati per avere una panoramica ancora più completa.

Questa serie di atlanti costituisce un riferimento utile per i giocatori come per il DM e semplifica notevolmente le operazioni di gioco.

