

THE 13TH MOON

- Eberron -

Regole di campagna condivisa per giocatori, DM e autori



di Davide C. Milano



Un mondo di avventure

Adoro Eberron dall'inizio.

Dal primo momento in cui l'*Eberron Campaign Setting* è finite nelle mie mani, ho percepito che era arrivato qualcosa di grande. Era un modo nuovo e fresco di percepire il gioco con una pioggia di temi, atmosfere e sfide da affrontare con gli amici.

Adesso, con l'uscita della *Wayfinder's Guide to Eberron* è il momento di condividere questa passione. La *Xanathar's Guide to Everything* offre delle regole interessanti per creare grandi avventure facendo incontrare due mondi: Eberron e il gioco organizzato.

Ho ristrutturato le regole per rendere l'approccio il più semplice possibile, così che i giocatori possano trovarlo semplice, i DM possano preparare rapidamente le avventure e tutti abbiano l'opportunità di scrivere avventure e vederle giocate da altri giocatori ovunque la campagna condivisa possa arrivare. Perché D&D in fondo è questo: risplendere insieme.

Spero vi piaccia.

D

Ma cos'è *The 13th moon*?

È un progetto di campagna condivisa ambientata su Eberron. In questa piccola guida ci sono alcune regoline da seguire per fare in modo che i giocatori possano portare il proprio personaggio ad ogni tavolo. Dati l'atmosfera e lo stile dell'ambientazione, l'esperienza *non* sarà omogenea: i giocatori al tavolo sono cruciali e cambiandone uno solo, DM incluso, porterà a due avventure diverse.

Per consentire questa libertà serve definire lo spazio dove muoversi e questo è lo scopo di queste regoline.

Cosa c'è in questo documento?

Nella **Guida del giocatore** ci sono delle linee guida su come preparare un avventuriero di Eberron, che manuali usare e le variazioni dalle normali regole di D&D 5^a edizione

Nella **Guida del DM** ci sono le poche regole insolite per gestire avventure su Eberron e alcuni consigli su come improvvisare.

Nella **Guida per autori** ci sono alcuni suggerimenti su come scrivere avventure per *The 13th moon*.

È tutto?

Le regole sono ancora in cambiamento: tutti coloro che vogliono utilizzarle per giocare o scrivere avventure può dare dei suggerimenti sul loro sviluppo. Scrivetemi pure sulla [DMSGuild](#) o [su Twitter](#).

Prossimamente

- Lista degli oggetti magici del 2019 per gli scrittori
- Regole varianti per gli oggetti magici di trama

Guida del giocatore

Queste regole sono pensate per fare in modo che i giocatori riescano a sedersi al tavolo e giocare ciascuno portando il proprio personaggio e il DM portando la propria avventura minimizzando gli ostacoli. A questo scopo si applicano le seguenti regole, che rimpiazzano quelle esistenti.

Manuali

Il *Manuale del Giocatore [PHB]* e la *Wayfinder's Guide to Eberron [WGE]* sono considerati **manuali principali**, utilizzabili da ogni personaggio. Puoi scegliere un altro manuale dalla lista seguente per il tuo personaggio. Questi tre libri verranno chiamati I tuoi **manuali scelti** da ora in avanti.

Manuali permessi

- Elemental Evil Player's Companion
- Sword Coast Adventurer's Guide
- Volo's Guide to Monsters
- Xanathar's Guide to Everything
- Mordenkainen's Tome of Foes

La lista includerà tutti I manuali ufficiali prodotti dalla Wizards of the Coast.

Creazione del personaggio

Segui le regole del PHB, con queste indicazioni:

- Scegli razza e classe dai tuoi manuali scelti, ignorando le restrizioni di razza per le classi
- Determina i punteggi di caratteristica utilizzando la "Variante: Personalizzare i Punteggi di Caratteristica" (i punteggi standard "15, 14, 13, 12, 10, 8" sono una scelta valida)
- Scegli un background da qualsiasi manuale principale, permesso o da qualsiasi avventura ufficiale. Puoi cambiare le abilità o competenze del background per adattare alla storia del personaggio, ma sempre due abilità e due tra linguaggi e strumenti.

- Aggiungi l'equipaggiamento derivante dalla tua classe e background, incluso l'oro
- Scegli talenti e/o incantesimi dai tuoi manuali scelti
- Utilizza il valore medio per i punti ferita quando sali di livello

Esperienza

Non utilizzare le regole normali dei punti esperienza. Guadagni 1XPC (experience checkpoint) ogni 2 ore di gioco (arrotonda per difetto). Se l'avventura ha una durata preindicata si usa quella per determinare gli XPC. Di norma una sessione dovrebbe assegnare 1XPC. Passi di livello quando guadagni abbastanza XPC.

Livello	XPC necessari per salire
1-4	2
5-10	4
11-20	8

Non puoi guadagnare XPC a livello 20 (ma puoi guadagnare TP, vedi sotto).

In breve: tesori

In base al livello, il tuo personaggio avrà a disposizione un ammontare d'oro e dei Punti Tesoro (TP). Oro e TP rappresentano l'equipaggiamento a disposizione del tuo personaggio.

Le **monete d'oro (mo)** rappresentano un ammontare di risorse che hai sempre a disposizione all'inizio di un'avventura e che il tuo personaggio può utilizzare: tutto ciò che si acquista con l'oro è temporaneo e viene rimosso alla fine dell'avventura. Alla prossima avventura avrai a disposizione la stessa quantità d'oro.

I **Punti Tesoro (TP)** rappresentano ciò che il tuo personaggio acquisisce in maniera permanente. Equipaggiamento che si vuole a disposizione per

ogni avventura, insieme con oggetti magici che non si consumano o incantesimi aggiunti al libro.

Vediamo nel dettaglio.

Equipaggiamento temporaneo - Oro

Le avventure non fanno guadagnare oro. Ogni avventuriero ha un ammontare fisso d'oro all'inizio dell'avventura a seconda del livello del personaggio.

Un personaggio può spendere la propria Ricchezza (Wealth, vedi più avanti), se ce l'ha, per aumentare la quantità d'oro a sua disposizione per una singola avventura.

Liv. PG	Oro base	Oro con Wealth
1	By background	50
2-4	50	400
5-10	400	1500
11-16	800	5000
17-20	1000	12000

I PG possono utilizzare l'oro per comprare equipaggiamento, oggetti magici a consumo e componenti materiali costose all'inizio dell'avventura. Quest'oro e questi oggetti non si possono conservare: alla fine di ogni avventura questi oggetti vengono rimossi e l'oro viene reimpostato al valore indicato.

I PG possono utilizzare l'oro per comprare oggetti dai loro manuali scelti, componenti materiali per gli incantesimi che sanno lanciare ed oggetti magici consumabili dalla loro Lista di Oggetti Magici (vedi più avanti).

Oggetti magici consumabili

Gli oggetti magici consumabili sono pozioni, munizioni, pergamene e tutti gli altri oggetti magici con un numero limitato di utilizzi.

Ogni personaggio inizia l'avventura con una *pozione di guarigione* adeguata al proprio rango di gioco (Tier).

Tier	Pozione di...
1	guarigione
2	guarigione maggiore
3	guarigione superiore
4	guarigione suprema

Inoltre, all'inizio dell'avventura un PG può spendere il proprio oro per ottenere fino a **due** altri oggetti magici consumabili dalla propria lista.

Rarità	Prezzo usuale
Non comune	50mo
Raro	200mo
Molto raro	800mo
Leggendario	8000mo

Come accade per gli altri oggetti acquisiti con l'oro, questi oggetti vengono rimossi alla fine dell'avventura.

Ma questi incantesimi costano troppo!

Scugno segreto di Leomund [*Leomund's secret chest*] e *Resurrezione pura* [*True resurrection*] hanno un costo molto alto, superiore a quello che un personaggio può avere al livello appropriato.

Se puoi lanciare *Scugno segreto di Leomund* puoi spendere 2TP (vedi più avanti) per ottenere tutte le componenti materiali per lanciarlo: il tuo scugno sarà a tua disposizione da ora in poi.

Per lanciare *Resurrezione pura*, serve invece lo sforzo combinato di più personaggi che stanno giocando l'avventura (che possono, se vogliono, utilizzare la loro Ricchezza) per comprare il diamante da 25000mo. L'unica alternativa è di trovare il diamante come bottino nell'avventura ed utilizzarlo nella stessa avventura.

Example

Priscilla, maga di livello 15, sta per iniziare una nuova avventura. Ha la sua *Pozione di guarigione superiore* ed ha 800mo da spendere. Decide di spendere 200mo di polvere di diamanti per lanciare il suo incantesimo di *Pelle di pietra*, 50mo per una *Pergamena Palla di Fuoco* dalla sua lista di oggetti magici e 350mo per una *Pergamena di Rinascita* – lei non può utilizzarla,

ma forse nel suo gruppo potrebbe esserci qualcuno che può. Le rimangono 200mo che potrà utilizzare durante l'avventura.

Ricchezza [Wealth]

All'avventura il tuo personaggio potrà trovare grandi quantità di oro, gemme e gioielli: questo verrà rappresentato dalla Ricchezza [Wealth], una nuova regola simile all'Ispirazione.

Guadagnare ricchezza

Il tuo personaggio può segnare Ricchezza quando trova grandi tesori o è ricompensato per le sue gesta eroiche. Di solito le avventure scrivono quali condizioni vanno soddisfatte affinché i PG guadagnino Ricchezza. Il DM, a fine sessione, dirà se i personaggi possono segnare Ricchezza – seguendo le indicazioni e a sua discrezione, anche per ricompensare un comportamento al tavolo particolarmente buono, che abbia migliorato l'esperienza di gioco per tutti.

Come per Ispirazione, hai o non hai Ricchezza: non puoi accumularla.

Usare la ricchezza

Se hai la ricchezza, puoi spenderla per aumentare l'oro a tua disposizione per la sessione.



Alcune avventure e/o gruppi di gioco organizzati hanno delle regole speciali per l'utilizzo della ricchezza – chiedi al tuo DM maggiori informazioni.

Equipaggiamento permanente - TP

Come per gli oggetti magici consumabili, anche quelli permanenti trovati durante l'avventura possono essere utilizzati solo durante l'avventura. Alla fine questi oggetti vengono rimossi ed aggiunti alla Lista degli Oggetti Magici del personaggio (vedi sotto).

Ogni volta che un personaggio guadagna 1XPC guadagna anche 1TP (*Treasure Point*, Punto Tesoro). Tra una sessione e l'altra puoi spendere i TP per guadagnare un oggetto magico permanente dalla tua lista.

I punti Tesoro sono di qualità differente, dipendentemente dal livello a cui sono stati acquisiti.

Tipo TP	Acquisiti a livello...	Spendibili per oggetti fino a...
Rame	1-4	Non comuni
Argento	5-10	Rari
Oro	11-20	Molto rari

Costo

Il costo degli oggetti magici permanenti è tipicamente quello nella tabella seguente. Gli oggetti magici minori (come indicato nella *Xanathar's Guide to Everything*) hanno il loro costo in TP dimezzato.

Item rarity	TP cost
Uncommon	8
Rare	10 (almeno Argento)
Very rare	12 (Oro)

Un momento! E i comuni? E i leggendari?

Ogni personaggio può ottenere un oggetto magico *comune* a livello 5 senza nessun costo. Ne può prendere un altro a livello 11 e un altro a livello 17. Tra un'avventura e l'altra può spendere la Ricchezza per sostituire un oggetto *comune*



con un altro, a scelta da qualsiasi *manuale permesso* o avventura ufficiale della WotC.

Gli oggetti *legendari* invece sono, per l'appunto, da leggende. Un personaggio può aggiungere molteplici oggetti magici *legendari* alla lista ma può acquisire solo **un singolo** oggetto *legendario*, da livello 17 spendendo 14TP oro.

Altro equipaggiamento permanente

Puoi spendere 1TP per aggiungere 300mo di oggetti non magici e non consumabili dai tuoi manuali scelti. Puoi anche spendere questo oro per aggiungere incantesimi a un tuo libro degli incantesimi o dei rituali se hai la pergamena nella tua Lista di Oggetti Magici (non devi comprare la pergamena, basta averla in lista).

Esempio

Andrea spende 1TP per avere 300mo di equipaggiamento. Compra un libro degli incantesimi di scorta (50gp) e una corazza a strisce (200mo). Copia poi l'incantesimo *Servitore inosservato* spendendo 25mo perché dimezza il costo per copiare gli incantesimi di Evocazione. Rimangono 25mo che potrà spendere più tardi per altro equipaggiamento permanente.

Lista degli Oggetti Magici

Ogni personaggio tiene una Lista degli Oggetti Magici che ha incontrato nelle proprie avventure. Si aggiunge a una base di oggetti magici disponibili a tutti.

Se un personaggio trova un oggetto magico durante un'avventura lo può utilizzare normalmente. Alla fine dell'avventura i giocatori aggiungono tutti gli oggetti magici trovati alla loro Lista. Tali oggetti non possono essere tenuti, ma potranno essere acquisiti spendendo Oro o TP.

Vendita e scambio

Gli oggetti non si possono vendere o scambiare. Ci saranno occasioni speciali in cui si potrà

permettere di riottenere i TP o di aggiungere/rimuovere gli oggetti magici sulle proprie liste ma, di norma, non si fa.

A fine sessione puoi spendere la Ricchezza, se disponibile, per rimuovere un oggetto magico e riottenere i TP che hai speso per quell'oggetto. Puoi spendere la Ricchezza per vendere il tuo equipaggiamento permanente e riottenere i TP spesi.

Quindi è un negozio di oggetti magici?

No: gli oggetti magici non vengono acquistati con TP ed Oro. Sono un'astrazione, rappresentano le scoperte, lo studio e gli sforzi che il personaggio ha messo in atto per comprendere i tesori che ha trovato e per trovare le risorse necessarie a creare o ottenere in altro modo le proprie cose, dalle pozioni alle spade.

Usa questa struttura per aggiungere una storia speciale ai tuoi oggetti magici.

Rallentare

Se lo desideri, puoi saltare l'acquisizione di XCP e TP alla fine di una sessione, mantenendo il tuo livello ed evitando di salire troppo velocemente, per qualsiasi ragione tu possa avere. Aggiungi il resto (oggetti sulla Lista, Ricompense di Trama, ecc.) come di norma.

Personaggi di livello superiore al 1^{mo}

Se necessario puoi creare un personaggio di livello 5 o 11: crea un personaggio di livello 1 ed aggiungi quanto segue:

Livello	Aggiungi...
5	8TP[rame]
11	8TP[rame] e 24TP[argento]

La Lista di Oggetti Magici, tuttavia, è quella iniziale: solo le avventure danno la possibilità di ottenere tesori straordinari ed oggetti meravigliosi.

Guida del DM

Il lavoro di un DM non è semplice: deve mantenere il in movimento facendo attenzione che al tavolo si divertano tutti – incluso sé stesso.



Di conseguenza ogni DM ha un ampio margine di controllo sul gioco. Come idea generale, se tutti si divertono e nessuno al tavolo lamenta problemi va tutto bene.

Ricompense da DM

Ricoprire un ruolo importante non dovrebbe impedire di sviluppare un proprio PG. Ogni volta che fai da DM ottieni gli stessi XPC e TP degli altri giocatori al tavolo. Inoltre, ogni 5 avventure che gestisci da DM puoi aggiungere un oggetto magico dalla lista degli *Oggetti da DM* (in costruzione). Le avventure, inoltre, possono assegnare ricompense specifiche – di solito, se le avventure formano un trittico o un quartetto, masterarle tutte ti fa aggiungere un oggetto proveniente da quelle avventure.

Punti eroe

Le avventure di *The 13th moon* utilizzano la regola opzionale dei Punti Eroe presente nella *Guida del Dungeon Master* con una variante: un personaggio di livello 1-10 ha 2 Punti Eroe, dal livello 11 in poi ne ha 3 e i Punti Eroe si recuperano tutti all'inizio dell'avventura.

I Punti Eroe possono avere altri utilizzi, come progettato dall'avventura – gli scrittori possono sfruttare questo strumento per offrire nuove formule di gioco ai giocatori.

Perché?

Dal punto di vista dell'autore, sapere che tutti i PG hanno un ammontare di Punti Eroe consente di bilanciare meglio l'avventura. Inoltre i DM non devono controllare i Punti Eroe rimasti di ciascun personaggio e i giocatori non devono segnarsi da una sessione all'altra, snellendo le procedure.



Comunicazione e dichiarazione di intenti

Comprendi e raggiungi un accordo, insieme con i tuoi giocatori, su cosa ci si aspetta dalla serata: chi gioca a D&D può aspettarsi storie e stili estremamente differenti, dal dungeon-crawling stile gioco da tavolo ad azioni furtive da *Mission Impossible*, da scene di intrigo a piani elaborati degni di *Ocean's Eleven*.

Per fare in modo che tutti si divertano, mantieni un buon livello di comunicazione con i tuoi giocatori e fa' in modo che non rimangano delusi da aspettative sbagliate. Dichiarare l'intento della sessione: spiegare all'inizio che l'avventura della serata avrà uno stile da *Salvate il soldato Ryan* farà in modo ci sia un maggiore affiatamento tra giocatori, DM incluso.

Momenti delicati

Tutti sono al tavolo per divertirsi ed è importante fare in modo che accada. A volte, le avventure pulp/noir di Eberron possono andare a toccare temi oscuri o scomodi – e a volte non è possibile prevederlo. Per questo motivo, serve chiarezza in anticipo.

Di' ai tuoi giocatori che se qualcosa li sta mettendo non a loro agio di dirtelo **subito**. Nel caso accada la scena si ferma, non si fanno domande e si passa oltre.

Ricompensa i comportamenti positivi

I giocatori che mettono in atto scene eccezionali o preparano la scena affinché gli altri riescano a mettere in gioco momenti memorabili sono di grande aiuto al DM. Ricompensa pure questi

comportamenti assegnando **Ispirazione** o **Ricchezza**.

Come gestisco un'avventura ufficiale?

Le avventure ufficiali come *L'Ascesa di Tiamat* possono essere giocate su Eberron con un po' di lavoro di adattamento e non molti problemi. A questo scopo puoi considerare come avventura sia il capitolo che l'intero volume, a seconda delle esigenze: i PG possono utilizzare gli oggetti che trovano senza problemi e, quando richiesto, consolidare il personaggio, rimuovendo gli oggetti, aggiungendoli alla Lista e spendendo i TP a piacere.

E gli oggetti di trama?

Oggetti speciali dell'avventura, come la *Sunsword* di *Curse of Strahd*, devono essere gestiti in altro modo. Quando un tuo personaggio ne incontra uno nella tua storia, solo lui dovrebbe utilizzarlo durante la storia e tutti dovrebbero poter aggiungere un oggetto simile alla Lista.

Per esempio, se un personaggio trova la *Sunsword*, che serve per la trama, tutti potranno aggiungere una *Lama del sole (Sun blade)* alla Lista e, finché l'avventura non termina, un personaggio potrà usare la *Sunsword* senza spendere TP. Al termine dell'avventura un personaggio potrà aggiungere *anche* la *Sunsword* alla lista e, a livello 17 con 14TP, potrà utilizzarla anche al di fuori dell'avventura.

In futuro verrà preparata una lista degli oggetti di trama e delle possibili varianti.



Guida per autori

Scrivere un'avventura è un'esperienza emozionante e personale: nessuno ha lo stesso stile, ritmo o attenzione agli stessi dettagli scrivendo un'avventura di D&D, quindi non ci saranno suggerimenti in merito. Tieni a mente solo questi punti.

La storia è importante...

La cosa importante da ricordare è che Eberron è molto basato sull'atmosfera, il conflitto, l'eroismo e la tensione drammatica.

Cerca di scrivere una storia che tenga conto dei giocatori, piazzando agganci per i tratti della personalità, difetti, ideali e legami. Usa gli agganci provenienti dal campaign setting.: sono lì per essere utilizzati – da te!

Ricorda che i personaggi sono spinti ad utilizzare pozioni, pergamene e punti eroe, sono molto più duri e intrepidi dei normali personaggi di D&D, piazzagli delle sfide interessanti!

...la tempistica è importante...

Progetta la tempistica dell'avventura: in generale, prova a strutturare le avventure in modo da giocare in 2-3 ore una volta alla settimana – questo è il ritmo per cui sono pensate le regole. Con questo tipo di struttura i giocatori prenderanno ragionevolmente 1XPC/settimana.

...gli oggetti magici no (ok, non troppo)

Molti giocatori non saranno d'accordo, ma gli oggetti magici di un certo spessore non appaiono spesso. Anche se trovano un oggetto magico in metà delle avventure e riescono ad ottenerli solo la metà delle volte, rimangono comunque tanti oggetti magici, adeguati alla quantità di TP che otterranno.

Fa' in modo che questi oggetti siano degni di essere trovati dai giocatori che se li sono guadagnati, ed usa i tratti speciali (GDM pag. 142)

per renderli speciali, unici per la tua avventura unica.

Ogni stagione ci sarà una lista di oggetti da utilizzare come ricompense. Scegli da quella lista il tesoro da piazzare nelle tue avventure.

Nuove meccaniche

Puoi esplorare nuovi modi di sviluppare le tue avventure: ricorda che i PG hanno i Punti Eroe da usare per vincere gli ostacoli.

Una sessione investigativa può bloccarsi se un indizio cruciale viene affidato al tiro di dado e non trovato: puoi permettere di trovarlo spendendo Punti Eroe.

Sperimenta: hai solo il cielo come limite!

Multi-tavolo!

L'esperienza di un'avventura giocata da molteplici gruppi allo stesso tempo, come nelle *Epic* dell'Adventurers' League, è speciale.

Se hai esperienza con questo genere di avventure puoi aggiungere alcuni suggerimenti per aggiungere regole multi-tavolo alle tue avventure

Regole multi-tavolo standard

Una volta durante ogni combattimento, un giocatore può utilizzare l'azione del suo turno per aiutare un altro tavolo: quel giocatore può andare a un altro tavolo e dire al DM che è lì per aiutare. Effettuerà un turno completo per aiutare gli altri e tornerà al proprio tavolo.

Accorrere quando i giocatori di un tavolo chiamano aiuto è già un'emozione in più.

Regole speciali

Prenditi le libertà di aggiungere il tuo stile: mostri che si spostano di tavolo in tavolo, eventi che coinvolgono tutti i gruppi in un'area – sfoga la tua fantasia!

Lista base di oggetti magici

Uncommon	Rare	Very rare
300mo equip. permanente [1TP]	Armatura +1 [10TP]	Armatura +2 [12TP]
Pozione di guarigione* [50gp]	Pozione di guar. magg. * [200gp]	Pozione di guar. magg. * [800gp]
Perg. Incantesimi (lv0-1) [50gp]	Arma +2 [10TP]	Arma +3 [12TP]
Arma +1 [8TP]	Bacch. mago da guerra +2 [10TP]	Bacch. mago da guerra +3 [12TP]
Bacchetta mago da guerra +1 [8TP]	Scudo +2 [10TP]	Scudo +3 [12TP]
Scudo +1 [8TP]	Verga del patto risp. +2 [10TP]	Verga del patto risp. +3 [12TP]
Verga del patto risp. +1 [8TP]		
Borsa conservante [4TP]		

Nota: * = rarità incrementata

Ma... le fazioni?

Il gioco organizzato può offrire oggetti speciali disponibili solo a fazioni specifiche. L'Aurum, i Dodici, i Custodi dei Portali e molte altre organizzazioni possono assegnare potenti oggetti ai loro agenti. Arriveranno ulteriori suggerimenti in futuro – raccogliendo anche i suggerimenti dei giocatori.





Un grazie speciale a...

...*Ziggy and the spiders* e tutti i compari della [UESM](#) che mi hanno aiutato a dare forma a tutto questo.

...*Alex Melluso* e *Riccardo "Musta" Caverni* per l'idea della dichiarazione di intenti, che ho citato solo marginalmente e su cui tutti dovrebbero approfondire.

...*Andrea Back* che mi ha indicato alcune idee interessanti da testare ed implementare.

...*David_* che ha individuato alcuni punti da chiarire nel regolamento.

Legal disclaimer

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.