

ATL 3

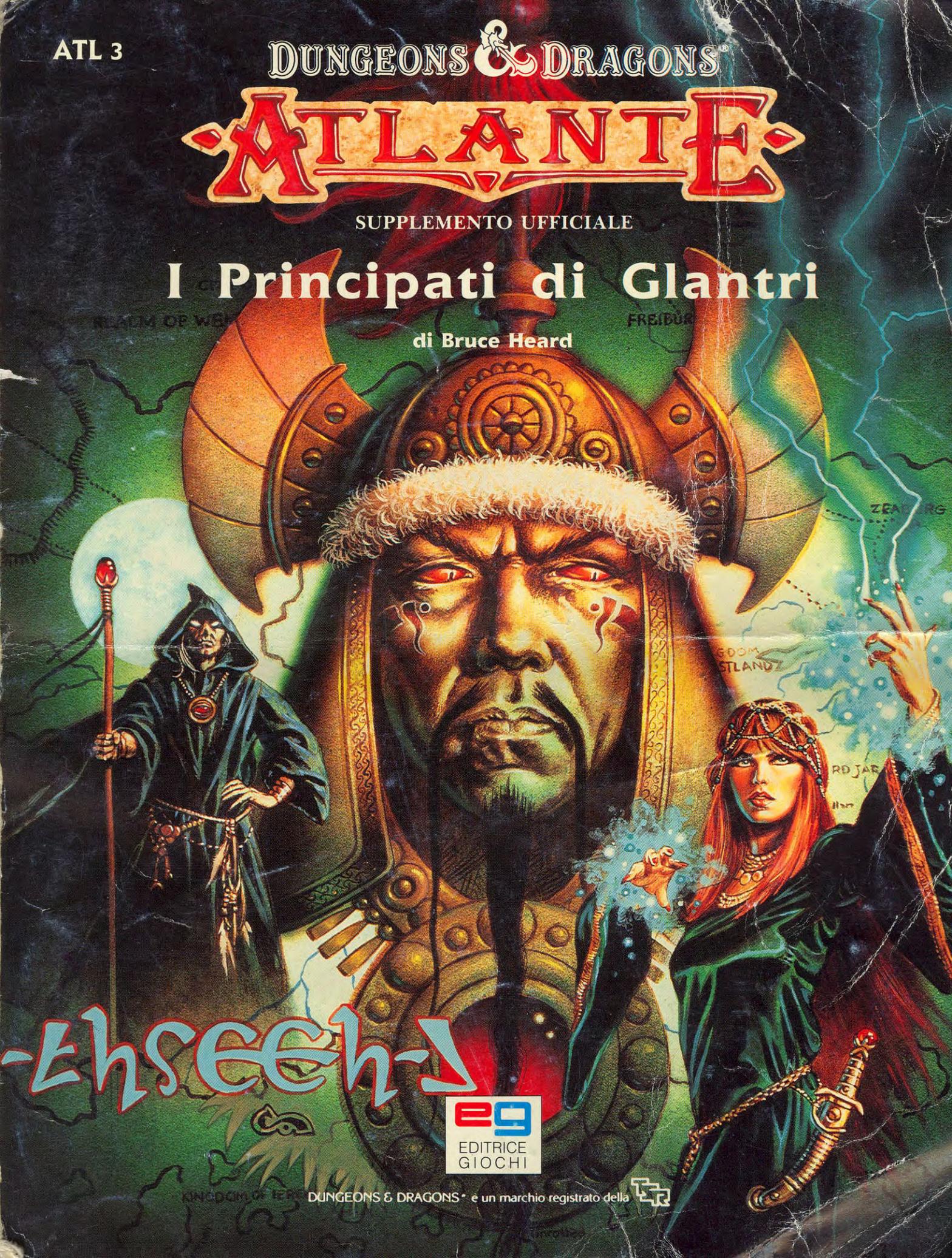
DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

I Principati di Glantri

di Bruce Heard



-Ehseeh-

eg
 EDITRICE
 GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS® e un marchio registrato della



DUNGEONS & DRAGONS

Un modulo di avventura ufficiale per D&D®

I Principati di Glantri

di Bruce Heard

Indice

Benvenuti a Glantri	2
Storia di Glantri	4
Geografia di Glantri	6
L'economia di Glantri	9
Il grande esercito di Glantri	13
Politica e rivalità a Glantri	14
Malfattori, maghi e maestri	22
Gilde e confraternite	32
Glantri di notte	38
Vivere a Glantri	49
La grande scuola di magia	58
Incantesimi e oggetti magici	64
Il segreto della Radiosità	68
Le sette arti segrete di Glantri	72
Avventure a Glantri	80
Bestiario di Glantri	93

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.



BENVENUTI A GLANTRI

"Sappiate che nulla, nelle ere oscure, si formò dalle credenze di selvaggi o dalle superstizioni di sciamani primitivi. Come per la vita, la scintilla del sapere non scaturisce dal nulla, ma è un dono che arriva dalle alte sfere dell'universo. Coloro che controllano il potere della Radiosità non ne conoscono le vere origini.

Eoni addietro, quando Blackmoor era ancora un grande impero, dei visitatori vennero dalle stelle su di un grande carro di fuoco e presero terra nel reame dei comuni mortali. Ben presto scomparirono, lasciandosi dietro alcuni frammenti della loro scienza. Tra questi, un enorme oggetto che produce una potente energia fu sotterrato in profondità tra le rocce sopra le quali sarebbe sorta la città di Glantri. Era un grande e magnifico pezzo di una macchina, forse proprio quell'oggetto che permetteva ai visitatori di viaggiare tra le stelle. Sì! Questa è la vera natura della Radiosità!

Essa è rimasta nell'oscuro mondo sotterraneo, irradiando la sua formidabile aura per secoli".

L'Atlante

Questo libro descrive i Principati di Glantri. Riservato alla lettura del solo DM, racconta degli eventi passati e presenti, e anche dell'altimo futuro dei Principati di Glantri. Questo Atlante fornisce un'ambientazione completa per avventure in cui la magia riveste un ruolo fondamentale. Gli avventurieri saranno condotti in un fantastico viaggio, cominciando dal loro primo apprendistato e seguendo le loro gesta fino a quando non si saranno resi degni di entrare a far parte dell'alta nobiltà di una delle più potenti incantocrazie conosciute nel mondo di D&D. Infine, se ne saranno capaci, saranno condotti fin nelle sfere superiori.

I Principati di Glantri

Glantri è una grande nazione che si trova a Nord-ovest del Granducato di Karameikos (vedi l'Atlante 1 per dettagli).

È una federazione di dieci principati governata da un consiglio di maghi. Glantri è una nazione governata da maghi per maghi. Il loro scopo è di promuovere la magia e farla diventare la principale forza del mondo. Il

centro del loro potere è la Grande Scuola di Magia, dove la maggior parte dei maghi glantriani e un infinito numero di maghi stranieri arrivano per imparare le più raffinate tecniche magiche.

Scopo della campagna

Uno strano potere magico si sprigiona dal centro della capitale, la città di Glantri. Nonostante la maggior parte dei maghi credano che sia una leggenda, alcuni di essi si sono resi conto che si tratta di un fatto reale. Questa energia, chiamata Radiosità, aumenta il potere dei maghi; ad alcuni, particolarmente potenti e fortunati, può consentire di raggiungere l'immortalità. Nel corso del gioco, i PG dovranno scoprire gradualmente l'esistenza di questo potere e i suoi effetti. Il primo scopo della campagna consiste nel fornire un esempio di come si possa raggiungere l'immortalità. Questa dovrà essere ottenuta solo alla fine di una lunga serie di avventure, a conclusione della campagna.

Il secondo scopo di questo Atlante consiste nell'offrire ai giocatori e ai DM nuove possibilità nell'uso della magia. Alla Grande Scuola di Magia si potranno imparare alcuni nuovi incantesimi; inoltre, in queste pagine saranno introdotte nuove regole sulla acquisizione degli incantesimi e sugli oggetti magici, oltre a un sistema di calcolo dei punti esperienza concepito appositamente per i maghi.

L'ultimo scopo di questo supplemento consiste nell'offrire un'ambientazione per avventure in terre dove la magia prevale su tutto. Questa ambientazione potrà essere usata sia per delle avventure isolate nella città di Glantri, sia per giocare una campagna completa. Sono descritti dei metodi specifici che permettono ai PG di diventare signori in una terra governata da maghi, e delle strategie che consentiranno loro di scalare i ranghi della nobiltà e di diventare uno dei principi maghi di Glantri.

Chi può giocare a Glantri

Ovviamente, risultano avvantaggiati in una campagna di questo tipo i maghi e gli elfi. Ma ogni cosa ha il suo prezzo: i diplomati alla Scuola di Magia sono guardati con diffidenza e timore, e a volte anche odio, in terre straniere. Oltre i confini di Glantri, i chierici, i guerrieri e i nani hanno spesso perseguitato i maghi glantriani o allievi della Scuola di Glantri. Sembra che sconfiggere un mago di

Glantri sia un modo di procurarsi fama. È chiaro che nelle altre nazioni non si comprende chiaramente la cultura glantriana, e perciò la si percepisce come un'annacchia. Un personaggio Glantriano che si allontani dal suo paese si troverà spesso ad essere trattato con ostilità.

Sebbene i maghi e gli elfi siano avvantaggiati, anche altri personaggi possono essere impersonati in Glantri. Anche se non potranno diventare nobili (questo privilegio è riservato ai maghi) restano loro aperte molte strategie di gioco.

I chierici a Glantri sono considerati eretici e, se scoperti, vengono giustiziati. Assumere il ruolo di attivista di una setta segreta di chierici è certamente pericoloso, ma proprio per questo può risultare estremamente interessante. Per i chierici e i druidi può essere saggio fare del proprio personaggio un guerriero.

I nani sono molto ben valutati a Glantri, grazie alla loro resistenza naturale alla magia. Gli alchimisti locali, infatti, non badano a spese quando si tratta di procurarsi qualche interessante esemplare per i loro esperimenti di laboratorio. Detto in altri termini, impersonare nani o halfling può rivelarsi un'esperienza tutt'altro che salutare.

Nonostante la loro diffidenza nei confronti di ladri e guerrieri, i maghi ne riconoscono il valore. Un buon guerriero potrà fare camera nell'esercito di Glantri e ad un ladro esperto non mancherà mai il lavoro: i maghi hanno un gran bisogno di ladri per recuperare segreti rubati, incantesimi e pergamene, e per spiare i loro rivali.

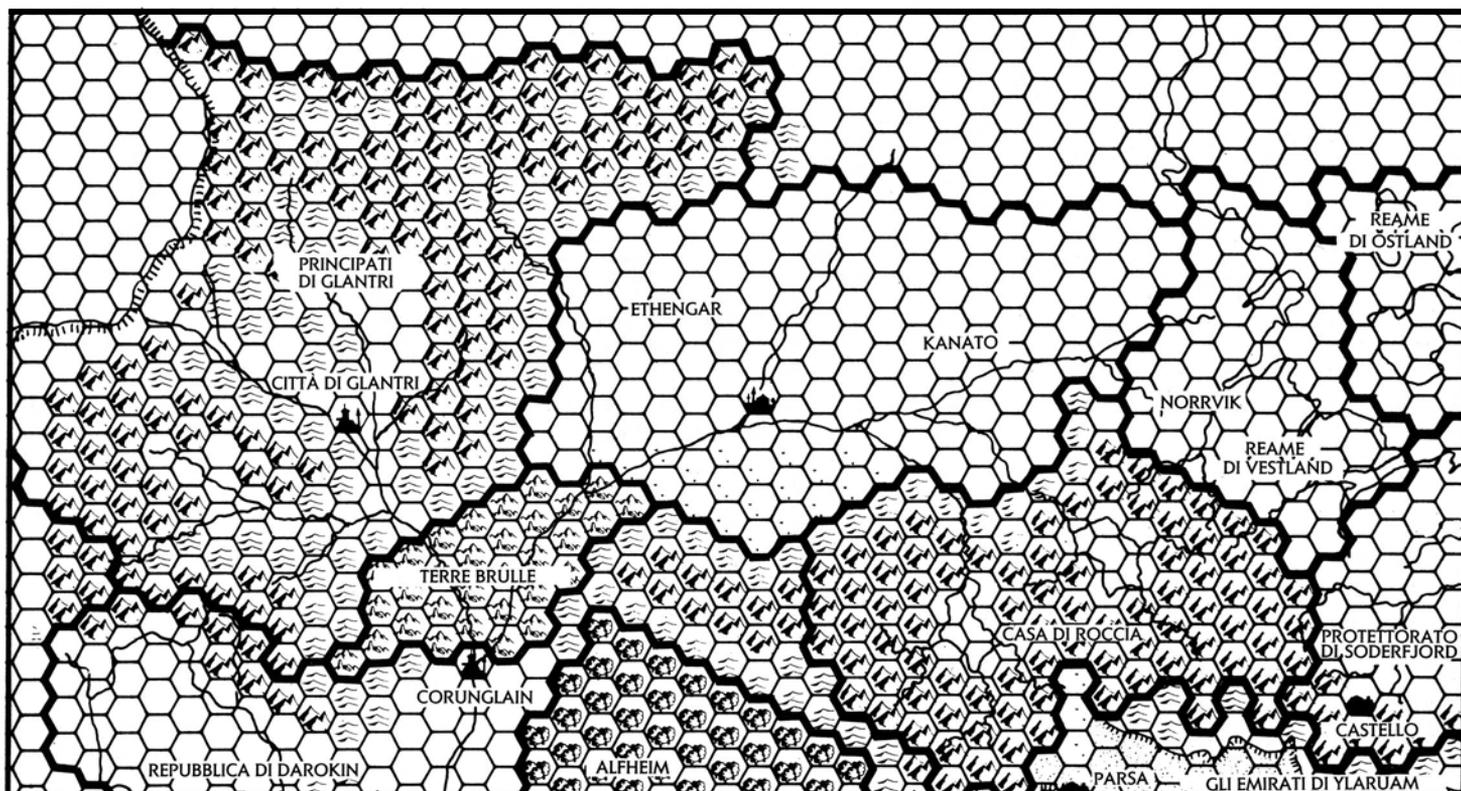
Per comprendere appieno il materiale usato in questo Atlante, è opportuno che il DM usi i regolamenti Base, Expert e Companion.

Come usare questo Atlante

Questo libro è organizzato come una guida per il viaggiatore che voglia avventurarsi nelle terre di Glantri. Ma ricordate che questa guida è riservata al DM; i giocatori impareranno a conoscere Glantri giocando.

Nei primi capitoli sono introdotte la storia, la geografia e l'economia di Glantri. Questi tre capitoli offrono la maggior parte delle informazioni di cui un personaggio deve disporre per creare un proprio possedimento.

Seguono i capitoli "Politica e rivalità in Glantri", "Il Grande Esercito di Glantri" e "Malfattori, maghi e maestri", che descrivono i personaggi famosi (ed infami), le gilde e le confraternite del luogo.



"Glantri di notte" e "Vivere a Glantri" forniscono una descrizione dettagliata della città; di essa viene fornita anche una mappa. Questi capitoli potranno essere usati per dare avvio alle avventure.

I capitoli "La Grande Scuola di Magia", "Incantesimi e oggetti magici", "Le sette Arti Segrete di Glantri" e "Il Segreto della Radiosità" consentiranno di affinare le abilità dei maghi. Inoltre, questi capitoli contengono nuove regole per il DM. Si deve però tenere presente che tutte queste regole sono opzionali e che il DM può cambiarle, se lo ritiene opportuno.

Verso la fine dell'Atlante si trova il capitolo "Avventure a Glantri", che contiene una serie di avventure; vi troverete non solo scenari, ma anche esempi concreti per impostare il gioco sulla base dell'ambientazione fornita nelle pagine precedenti. Ad esso fa seguito il "Bestiario di Glantri".

Molti capitoli iniziano con dei brani riportati all'interno di un riquadro. Questi brani

hanno lo scopo di suggerire al DM il possibile sviluppo di avventure e incontri, descrivendo alcune delle situazioni in cui i personaggi potrebbero venirsì a trovare nel gioco.

Anzitutto, il divertimento!

Partecipare a un'avventura vuol dire soprattutto divertirsi, e qualche volta perché questo sia possibile bisognerà che il DM sappia chiudere un occhio di fronte a un tiro di dado sfavorevole. Il vostro compito, come DM, è quello di far divertire i giocatori; per far questo non è sufficiente affidarsi al solo lancio dei dadi: questi forniscono un aiuto, ma non spetta a loro governare il gioco.

Proprio perché il divertimento è lo scopo principale del gioco, troverete molte parti di questo Atlante scritte in tono discorsivo, e anche ironico. Se dovesse capitare che in certi momenti questo non si addica alla vostra campagna, sentitevi completamente liberi di fare affidamento sulla vostra immaginazione.

Abbreviazioni

In questo Atlante verranno usate alcune sigle speciali, elencate in questo breve glossario.

- PI: Prima dell'Incoronazione. Termine usato per indicare il periodo antecedente la creazione del primo impero di Thyatis.
- DI: Dopo l'Incoronazione (vedi PI).
- dc: Ducato d'oro: la moneta base di Glantri, circa del valore della comune mo.
- cr: Corona: una moneta di platino del valore di 50 mo.
- sv: Sovrana d'argento: moneta d'argento di Glantri del valore di 1/10 di mo.

STORIA DI GLANTRI

Nella Grande Scuola una campanella risuona nei comdoi alle sei di sera. Gli studenti, chiacchierando e sghignazzando, entrano nelle aule e si siedono ai loro banchi. "Dov'è il Maestro?" chiede qualcuno. "E a te che t'importa?" rispondono dal fondo dell'aula, provocando nuovi sghignazzi.

Improvvisamente, una porta si apre e appaiono due file di soldati, con stivaloni di cuoio, mantelli, elmi e spade. "Guardie di Belcadiz? E che ci fanno qui?", sussurra uno studente.

Tra le due file di soldati sta una nobildonna, seguita da un imbarazzato Capitano della Guardia. "Come hanno potuto? A me! *Donna Carnelia-Maria-Juanita di Fedorias y Belcadiz!* La più importante Principessa del Consiglio. Spudorati! E dov'è la mia dama di compagnia? La voglio qui subito! Questi *Amberville* sono impossibili! Ah, che disgrazia!"

L'untuoso Capitano interviene, non appena la Principessa è costretta a tacere per un istante dalla necessità di riprendere fiato: "Vi prego, Vostra Altezza, una sola lettura e il nostro impegno sarà compiuto! La Vostra governante è sulla strada, una carrozza Vi aspetta e in un momento sarà tutto finito. Sarete certamente di ritorno in tempo per incontrare Don Hippolito!"

Senza proferir parola, la donna si siede e comincia a sfogliare nervosamente le pagine della *Storia di Glantri*. "La conosco, questa è la loro versione dei fatti! Bene.. vediamo che dice di questo...". Guardando severamente gli studenti, apre il ventaglio e con un gesto ordina alle guardie di uscire. Dopo un lungo momento di silenzio, la donna chiude il ventaglio e comincia a eseguire strani rituali, mentre gli apprendisti la fissano, totalmente ipnotizzati.

Storia di Glantri, di Donna Carnelia, Principessa di Belcadiz

Il silenzio subentra alla voce della Principessa. Straniti, gli studenti si guardano intorno. Ora si trovavano in terre montagnose coperte di neve e di ghiaccio. La principessa è scomparsa.

Da lontano giunge, soffocato, il rombo di un vulcano, mentre draghi bianchi sfrecciano nel cielo. Cacciatori elfi si avvicinano agli studenti, conducendo le loro rapide slitte. Rapidamente, estrag-

gono archi, pugnali e lance.

"Djamel'ne, djamel'ne o solinocha?" chiede un vecchio elfo, rivolgendosi agli studenti. Lo studente più alto, gesticolando in ogni modo per farsi comprendere meglio, risponde: "Ehi, salve, noi amici, solo visitare, voi capire, sì?" Quindi, tra i denti, mormora: "Dove diavolo siamo capitati? Qui si gela!"

L'eco della voce della Principessa risuona nella mente degli studenti: "Questi, cari studenti, sono i veri colonizzatori di Glantri. Furono i primi a giungervi dopo che il Reame di Blackmoor spirò nella Pioggia di Fuoco".

Gli elfi, d'improvviso, attaccano gli studenti. Uno di loro dirige la sua rapida lama d'argento verso il viso di uno studente; a questo punto, la scena si dissolve nel buio.

Nota per il DM: Secoli dopo la distruzione di Blackmoor, degli elfi del lontano sud colonizzarono questa terra. Formarono svariati e vasti clan... poi scoprirono un reperto misterioso di Blackmoor. Per ragioni sconosciute, questo oggetto esplose causando una catastrofe nella valle gelata. Si formarono nuvole fitte nel cielo, e il sole scomparve per anni. Tempeste di ghiaccio e tormenti di neve spadroneggiarono in quelle terre. Una strana malattia corruppe le carni e tutto ciò che cresceva in ogni luogo della valle. Gli elfi trovarono rifugio nelle più profonde grotte della valle di Glantri, lasciandosi dietro solo poche rune incise nella roccia. Oggi, le leggende degli elfi narrano di alcune tribù che emersero da grotte migliaia di miglia a sud, oltre le Terre Brulle.

Gli studenti, smarriti, ora si trovano in una splendida città dalle torri di ottone, tra una moltitudine di gente color del rame. Alla vista degli studenti, tutti gridano in un antico dialetto di Glantri: "Qalima! Qalima-shan! Infedeli!"

La folla circonda gli studenti e li spinge nel centro della piazza, incatenandoli rapidamente alle pietre del sacrificio.

Un vecchio, completamente ricoperto di tatuaggi, consacra cerimoniosamente la sciagurata festa e annuncia: "Possa la Grande Fiamma purificare questo san-

tuario e liberarci da questi visi pallidi!"

Lentamente, un pesante blocco di pietra si apre sotto i piedi degli studenti, rivelando un ammasso di carbone ardente. Mentre l'aria si riempie di vapore, la scena si dissolve di nuovo.

Nota per il DM: Nove secoli dopo, il ghiaccio si ritirò verso nord e una nuova specie occupò la valle. Erano uomini del colore del rame e dai capelli rossi, sconosciuti in questo mondo. Si chiamavano Flaem, che nel loro dialetto significa *seguaci del fuoco*. Erano una fazione degli Alphetiani opposta al vecchio regime, i *seguaci dell'aria*. Erano molto civilizzati ed abili nell'uso degli incantesimi relativi al fuoco.

I Flaem scoprirono la *Radiosità*, una strana forza magica che si irradiava all'incrocio del Vesubia e dell'Isola. Qui costruirono una grande capitale, Braejr, e prosperarono per altri tre secoli. Quindi, gli elfi ricomparvero dal sud.

Sfidando il pericolo delle Terre Brulle, gli elfi ritrovarono la strada per Glantri. Gli storici li credono gli antichi sperduti elfi che tornarono per reclamare il loro regno. Le notizie corrono veloci, sicché ben presto diversi clan di elfi e anche umani di Traladara (ora conosciuta come Karameikos) e di Thyatis, si stabilirono a Glantri, attratti dalla fama dello strano, magico, potere.

Gli studenti si materializzano sull'cima di una piccola collina, mentre si ode il suono di un corno e un piccolo gruppo di cavalieri avanza da sud. "Ora che c'è?", dice lo studente più giovane, "io voglio andare a casa!"

"Smettila di frignare, siamo qui per imparare" gli risponde il più adulto.

"Ragazzi!" esclama uno studente, guardando verso il nord. Un vasto esercito di cavalieri si lancia all'attacco uscendo dalla foresta, mentre centinaia di frecce volano da ogni parte.

La voce della Principessa risuona una volta ancora nelle menti degli studenti: "State per assistere alla grande battaglia di Braejr. Guardate come i maghi vincono le loro guerre!"

Un altro esercito si scaglia da sud tra le fiamme e i dardi infuocati. Con enorme fragore, le avanguardie si scontrano sulla

sommità della collina.

Mentre gli studenti fuggono per sottrarsi al massacro, la scena si dissolve ancora.

Nota per il DM: Disgustati dal pallore della pelle degli elfi e degli umani, i Flaem li soprannominarono *Visi Pallidi*. Dopo decenni di cattivi rapporti tra i Flaem e i coloni, i primi aprirono le ostilità, e le agitazioni sfociarono nella battaglia di Braejr, nel 785 PI, tra i Flaem e una coalizione fra i coloni umani ed elfi. La coalizione fu sconfitta e la maggior parte del suo esercito fu respinto a sud di Braejr.

L'evento più drammatico di questa era fu l'arrivo di un oscuro comandante, Halzunthram. Questi era il capo di un esercito colonizzatore che veniva da Alphatia. Si schierò con la coalizione e la salvò dalla distruzione. Ben presto, i Flaem furono ricacciati a nord del Vesubiae, durante la disastrosa battaglia di Braastar, le forze Alphatiane sconfissero i nemici.

Il *Trattato del 788* assegnava il sud agli elfi, il nord ai Flaem e l'ovest ai coloni umani. Fu fondato un consiglio per governare su Braejr e mantenere unite le tre province. Lo stesso anno Halzunthram organizzò una congiura, rovesciando il Consiglio. Dichiarò quindi l'intera zona protettorato di Alphatia, scoprendo così le sue vere intenzioni.

Infuriati, gli elfi dichiararono la loro indipendenza e anche i Flaem si ribellarono con l'aiuto dei coloni di Thyatis. Da questa ribellione scaturì la *guerra dei quarant'anni*.

In seguito, durante la guerra, si sparse la voce che era stato trovato dell'oro sulle montagne. Amvarono bande di fuorilegge armati formate da nani. Nello stesso periodo, un'epidemia colpì il paese, e più di metà della popolazione ne fu vittima. Sospettando dei nani, che resistevano bene alla malattia, i coloni li accusarono di essere loro i portatori della pestilenza. La popolazione infuriata perseguitò i nani fino a che quasi tutti abbandonarono il paese; questo periodo di violenza è conosciuto come *anno dell'infamia*.

Fu durante una delle comunissime *cacce al nano* che un certo Lord Alexander Glantri, un eroe di guerradiscendente dei Thyatiani, spodestò Halzunthram.

Dopo avere imposto la pace, Lord Glantri formò un governo che riconobbe i diritti delle varie comunità. La città di Braejr fu chiamata Glantri in onore di Lord Alexander.

La scena della battaglia si dissolve e gli studenti si ritrovano in un grande salone, seduti in mezzo a un gruppo di nobili. Nessuno nota il loro improvviso arrivo.

Un cavaliere sta nel mezzo del salone: "Mai! Mai potremo accettare una legge tanto assurda! Il nostro valore saprà difendere i nostri diritti! Non cederemo neppure un centimetro della nostra terra!"

"Amico mio", replica un mago dalla faccia color del rame, "temo che tu non abbia capito come stanno le cose. Questa legge è stata votata a grande maggioranza. Non ti è permesso di contrastare la volontà del popolo!"

Un cavaliere estrae la sua spada esclamando: "Se vuoi la guerra, guerra sia! Per la Sacra Spada, morte ai maghi!"

Raccogliendo questa esortazione, molti fra i nobili presenti estraggono spade e pugnali, dando vita a uno scontro furioso. Mentre un **gruppo** di cavalieri circonda gli studenti, la voce della Principessa risuona nuovamente: "State assistendo alla seduta del Parlamento in cui fu decretato che solo i maghi hanno diritto alla nobiltà. Questo è uno dei fondamenti della nostra incantocrazia". E la scena si dissolve ancora.

Nota per il DM: Durante gli anni di pace che seguirono, il Consiglio riformò molte leggi e istituì la Grande Scuola di Magia, che divenne il centro di tutte le scienze glantriane e fonte di sapere per tutto il mondo. A tutt'oggi, a Glantri, i maghi occupano pressoché tutte le posizioni importanti.

Durante una storica seduta del Parlamento, furono approvate le due principali leggi che influenzarono il futuro della nazione. La prima limitò il diritto di nobiltà ai soli maghi, mentre la seconda attribuì ai rappresentanti del consiglio il titolo di principe. Queste leggi causarono una rivolta popolare, che però fu presto stroncata. L'ordine fu restaurato e il paese conobbe un'era di prosperità.

La Principessa osserva gli studenti sognanti. Quindi batte le mani e li sveglia.

"Spero che abbiate tratto giovamento da questa lezione. Troverete altre notizie sulla nostra storia nella biblioteca della scuola. Ora è tempo che io vada".

Sinottica storica per il DM

3000 PI: La Grande Pioviggia di Fuoco cancella Blackmoor; l'angolo di rotazione del pianeta cambia, causando un'era glaciale nella regione di Glantri.

2200 PI: Elfi del sud arrivano nelle valli ghiacciate di Glantri.

1700 PI: Un cataclisma fa scomparire gli elfi.

800 PI: Il ghiaccio si ritira a nord.

0 DI: Fondazione del primo Impero di Thyatis.

395 DI: I Flaem colonizzano la regione; a Glantri si scopre la Radiosità.

400 DI: Alphia è riconosciuto come più potente impero dell'est.

450 DI: Viene fondata la città di Braejr.

585 DI: Razziatori di Ethengar si scontrano con i Flaem; i cavalieri del Khan vengono scacciati.

645 DI: Ethengar tenta un'invasione, ma viene sconfitta al Passo Comoteschio.

662 DI: I Flaem tentano di invadere Ethengar, ma vengono massacrati nelle steppe.

700 DI: Tensioni tra Alphia e Thyatis.

730 DI: Dei coloni giungono a Glantri; tensioni tra i coloni e i Flaem.

784 DI: Un colono Thyatiano uccide un lord dei Flaem: è la guerra.

785 DI: Battaglia di Braejr: i coloni vengono cacciati a sud del Vesubiae.

786 DI: Amvo di Halzunthram.

788 DI: I Flaem vengono sconfitti nella battaglia di Braastar; Glantri diventa un dominio Alphatiano; gli elfi dichiarano l'indipendenza; i Flaem si rivoltano.

802 DI: Corsa all'oro; epidemia; *anno dell'infamia*.

828 DI: I nani vengono cacciati e Lord Glantri spodesta Halzunthram; gli Alphatiani sono sconfitti; è la fine della *guerra dei quarant'anni*.

829 DI: Lord Glantri fonda la Repubblica di Glantri e ricostituisce il Consiglio.

845 DI: Si comincia a costruire la Scuola di Magia.

858 DI: La nobiltà viene riservata ai maghi; i membri del Consiglio assumono il titolo ereditario di principi.

859 DI: I nobili illegittimi vengono espulsi e i maghi reprimono un tentativo di ribellione.

875 DI: Termina la costruzione della Scuola di Magia.

898 DI: Nuova ondata migratoria: le popolazioni convivono pacificamente, calano le tensioni.

920 DI: Si firma un accordo economico tra Glantri e Darokin che stabilisce il libero passaggio delle merci; economia in forte crescita.

1000 DI: Oggi; il periodo contemporaneo di Glantri.

1200 DI: Guerra tra la repubblica di Darokin e il Maestro dei Nomadi del Deserto.

GEOGRAFIA DI GLANTRI

Alla debole luce di un candelabro, il giovane barone scorre le pagine di un polveroso tomo, sforzandosi di tenere gli occhi aperti. Improvvisamente, una folata di vento entra dalla finestra, facendo cadere un mucchio di pergamene dallo scrittoio. Solo dopo essersi chinato per recuperare i preziosi scritti il barone si accorge che qualcuno, ora, è di fronte a lui. Lentamente alza lo sguardo e mormora: "Oh, mio Signore! Non mi ero accorto che foste qui...è così scuro..." Inclinandosi al suo visitatore, il giovane barone torna al suo scrittoio lasciando cadere ancora qualche pergamena. Il Maestro è arrivato.

"Buona sera", saluta col suo forte accento Boldaviano. "Effettivamente è tardi, ma sei il benvenuto, in questo silenzio notturno, poiché questa notte potremo studiare le bellezze della nostra terra. Ora guardami attentamente, e per favore... niente aglio!"

Un cane ulula nella notte...

Uno scorcio presentato dal Principe Morphail di Boldavia

Il giovane barone fissa gli strani occhi del Principe, e subito comincia a sentirsi stordito. La stanza gli gira intorno. Come in un sogno, ha la sensazione di volare nella lieve notte estiva, mentre la voce del Principe gli echeggia nella mente, descrivendo la terra di Glantri.

Nota per il DM: Le Terre Alte sono una serie di vallate molto ventilate, chiuse tra alte montagne e colline scoscese. A nord si elevano i monti Wendarian, mentre le frontiere dell'est sfiorano le Steppe di Ethengar, ai piedi dei Monti Colossus.

Al sud si stendono le Terre Brulle e una parte della Sierrad'Argento, anor di Darokin. Le valli dell'ovest giungono al Massiccio Kurish, immensa catena montuosa che raggiunge il Deserto di Sind.

Al cuore della nazione, dove i fiumi maggiori si incontrano, sta la fantastica capitale dei principati: la città di Glantri.

Fiumi

Riprendendo lentamente i sensi, lo studente si rende conto di fluttuare nell'aria.

Lontano, sotto di lui, un fiume scintilla alla luce della luna. Terrorizzato, lo studente si guarda intorno, cercando un appiglio; finalmente lo raggiunge il Principe, scendendo da un anuvolavicina. "Non temere" gli dice. "Stiamo solo facendo un piccolo volo. Guarda, questo è il Fiume Rosso!"

Lo studente guarda in basso e il suo viso si tinge di verde. Chiudendo gli occhi, si aggrappa al mantello del Principe, che aggiunge: "Vengo qui quando ho bisogno di pace. Il Massiccio Kurish dona il colore del sangue al fiume, fino a che non si congiunge con il Vesubia. Un bel colpo d'occhio, non trovi?"

Nota per il DM: La maggior parte dei fiumi scorre nella città di Glantri e nelle valli del sud andando a formare il Vesubia. Questo fiume relativamente calmo si trasforma in una serie di rapide tumultuose quando entra nelle Terre Brulle. I fiumi sono navigabili a sud dal villaggio di Trintan, da Lizzieni a sud-ovest, da Vyonnes nella Nuova Averoigne, da Leenz e da Glenmoorloch al nord. Allo stesso modo, anche il fiume Dol-Anul, nel Khanato di Ethengar, è relativamente calmo, permettendo la navigazione da Rymskigrad fino alle Terre Brulle. La forza della corrente e le numerose cascate impediscono la navigazione commerciale negli altri fiumi. Gli improvvisi mutamenti nel letto del Vesubia e dello Streel nelle Terre Brulle spesso causano cascate e gorgi mortali. Un ponte di metallo che a Trintan attraversa il fiume impedisce alle imbarcazioni di andare oltre. Sugli argini dei fiumi crescono spesso pioppi, salici, olmi, betulle e ontani, pochi sono invece i nocciuoli. Questi alberi sono assai curati dalle popolazioni locali, dato che sono una preziosa fonte di guadagno.

Valli

Le valli sono in gran parte coltivate. Ci sono tre valli principali: la più grande, la Val Vesubia, si estende dalle Terre Brulle fino a Glenmoorloch e Vorstadt. La Valle Isoile si estende ad ovest della città di Glantri. Nel sud c'è la valle del Fiume Rosso tra le Alpi Glantriane e la Sierra d'Argento.

Il loro fertile terreno ed il clima mite favoriscono l'agricoltura. A ovest, la piana di Forte Sablestone rappresenta un'eccezione. Il Massiccio Kurish impedisce infatti l'arrivo

delle nuvole e della pioggia, causando siccità.

Nelle valli ci sono dei boschetti che non superano mai poche centinaia di metri di estensione. I più comuni sono i boschi di querce da sughero, importate nei secoli passati, e mori da gelso, altamente apprezzati per la fabbricazione della seta.

Colline

Lo studente ode il Principe borbottare oscure parole. "Oh, no! Ora basta!" sussura, mentre le nuvole, il fiume e le colline ricominciano a girargli intorno.

Quando si sveglia, è sdraiato comodamente sul mantello del Principe, circondato da erba alta, nel concerto notturno di grilli e rane. Una rosa bianca gli sfiora la guancia; girandosi per annusarla si chiede dove sia finito il Principe. Improvvisamente, i rovi gli cingono le braccia e le gambe, mentre la rosa gli ferisce una guancia. "Non può essere, sto ancora sognando". Ma il dolore gli conferma che non sta affatto dormendo. Il Barone comincia a gridare e a dimenarsi per liberarsi dalle spine della rosa, il cui colore da bianco muta in rosso.

Un lupo nero appare tra i cespugli, ringhiando minacciosamente. Stranamente, un momento dopo i rovi lasciano la presa ed il lupo scompare nuovamente nella vegetazione. Il Principe riappare. "Benvenuto nelle colline glantriane! Come puoi vedere, niente è in realtà pacifico come sembra. Hai appena conosciuto una delle più comuni specie delle colline, la Rosa Vampiro. Ci sono anche altre cose meravigliose, per esempio..."

Nota per il DM: Le colline di Glantri sono coperte da erba alta, eriche, grandi felci e ginepri. A dispetto dell'apparenza tranquilla, sono rinomate per la facilità con cui i viaggiatori inesperti vi si perdono. Centinaia di colline si susseguono senza che vi sia alcun sentiero. In queste aree tranquille i maghi glantriani amano edificare le loro torri.

Oltre all'erba alta, sulle colline crescono rose canine e biancospini, con molte altre piante meno comuni. Queste colline sono il regno segreto di erbe leggendarie come mandragora, belladonna, trifogli odorosi, lupini e strane varietà di muschi, licheni e denti di fuoco, piante usate comunemente dagli alchimisti.

Montagne

Le più alte montagne del paese sono le Alpi Glantriane e i Monti Colossus, che si ergono ripidi dalle colline ai loro piedi. Nel mezzo di queste catene montuose si trovano dei ghiacciai, talvolta situati anche solo a quindici chilometri dalle colline. La cosa più impressionante delle Alpi Glantriane è lo strapiombone che si trova sul fiume Arnus, alto 8.000 metri. Comunque, è difficile per i saggi glantriani misurare queste montagne, poiché sono circondate molto spesso da nuvole fitte. Ogni tanto, viene organizzata una spedizione per esplorare un ghiacciaio o raggiungere la sommità di una montagna per misurarne l'altezza. Gli esploratori tornano talvolta raccontando di strani alberi simili a cristallo che crescono nel ghiaccio, ad altitudini alle quali solo le stelle alpine riescono a sopravvivere. Ad essi è stato attribuito dai loro scopritori il nome di 'alberi di neve'.

I Monti Wendarian e il Massiccio Kurish sono le montagne più antiche, come documentano i segni dell'erosione. Benché molto alti, sono facili da attraversare grazie alla presenza di molti passi e canyon. Le dimensioni del Massiccio Kurish scoraggiano i curiosi, anche se talvolta vi si possono incontrare persone in cerca del summaco, usato nelle tinture. Papavero, pimento e altre spezie con le quali i locali producono il tradizionale liquore dei montanari crescono su questa montagna.

A dispetto del nome, la Sierra d'Argento è di colore rossiccio. Si tratta dell'altura più recente, della stessa era geologica delle Terre Brulle. I terremoti qui sono comuni, come le valanghe di fango. Perciò la gente evita di avventurarsi in questa zona, tranne i più avidi, che vi vengono in cerca di argento e gemme. Glantri considera quest'area tesoro nazionale, dato che vi si trovano sostanze come lo zolfo, il rame e minerali rari (usati in alchimia, per gli incantesimi e per la produzione di metalli arcani). Foreste di enormi rododendri e funghi bizzarri crescono nei canyon più profondi, dove il sole non arriva mai.

Foreste

Dopo aver lungamente descritto le colline e le montagne di Glantri, il Principe esclama: "Mi è stato detto che sei capace di volare da solo. Fammi vedere".

"Ma, ma...io non pensavo che avrei

dovuto volare proprio stanotte. Voi capite, mio Signore... conosco la teoria, ma non so se in pratica...", replica lo studente farfugliando, "io quel giorno ero malato... ho perso la lezione... l'incantesimo lo conosco, ma non mi sono esercitato..."

"Per favore! Risparmiarmi le tue miserevoli scuse. Spero che non ti aspetti di essere trascinato da me tutta la notte!", risponde il Principe e, dopo essersi alzato in volo, aggiunge: "Tra l'altro, vedo un troll che viene nella tua direzione... ed è anche un discreto esemplare!"

Rompendo ogni indugio, lo studente spicca il volo... ma al rovescio, a gambe all'aria. "Oh no! Mi sono ancora ingarbugliato su quell'ultima parola!"

Con un sospiro, il Principe lo segue cominciando una nuova lezione: "Ci sono molte interessanti foreste in Glantri, come la bella pineta blu di Boldavia..."

Nota per il DM: Ci sono poche grandi foreste in Glantri, tranne che vicino alla Boldavia e alla Nuova Averoigne. Altre foreste più piccole esistono vicino Nuova Alvar e ad Erendyl, nelle valli del sud. Sono foreste di querce cresciute artificialmente, sotto il controllo dei clan degli elfi. Sono considerate riserve private e non si possono visitare senza permesso.

Il resto delle foreste si trova sulle montagne. I monti Wendarian sono famosi per le foreste di pini blu che crescono nei declivi più bassi.

I tipi più comuni di alberi che si possono trovare nelle montagne sono vare specie di pini e di tassi e, più in alto, dei larici solitari. Molto meno comuni sono gli alberi della Sierra d'Argento. Su queste basse montagne crescono cedri, pioppi, e altre specie balsamiche. Può anche trovarsi del rarissimo legno-pietra, che nella capitale è costosissimo.

Popolazione

La popolazione è formata da un mosaico di vecchi *Flaem* (riconoscibili dalla loro pelle ramata), *elfi di Erendyl* (con la pelle chiara e i capelli biondi), *elfi di Belcadiz* (con la pelle più scura ed i capelli neri e crespi), e uomini di varia origine: *Boldaviani* discendenti dei Karameikani, *gli uomini di Aalban*, *Caurenze e della Collina Nera*, di origini Thyatiane o Alphatiane, alcuni *Ethengariani* arrivati pri-

ma della legge che ne vieta l'ingresso e gli uomini di *Averoigne e Klantyre*, provenienti da terre sconosciute. Tutti hanno modi di vestire ed accenti peculiari.

Nei territori che non fanno parte di un principato specifico, queste genti convivono facilmente, tranne forse gli elfi e gli Ethengariani. Questo però non accade nei principati, dove la gente rimane molto attaccata alle proprie origini ed è meno tollerante. Ogni principato ha le sue specifiche leggi, la sua cultura, la sua architettura e la sua lingua, e molte altre specificità legate alla personalità del principe.

Lady Carlolina, Ciambellana della Terra, stima che la popolazione totale sia di circa 780.000 abitanti, per una nazione di 300.000 chilometri quadrati. Circa metà della popolazione si dedica all'agricoltura e vive principalmente nelle valli. Un sesto dei cittadini vive nelle città, mentre un quinto popola le colline. Meno di un Glantriano su dieci vive in montagna, e meno di uno su cento serve il Grande Esercito.

Fauna

Mentre il Principe prosegue la sua lezione, lo studente fa del suo meglio per volare. "Avrebbero anche potuto parlarci di questo assurdo modo di andare in giro!", pensa irritato.

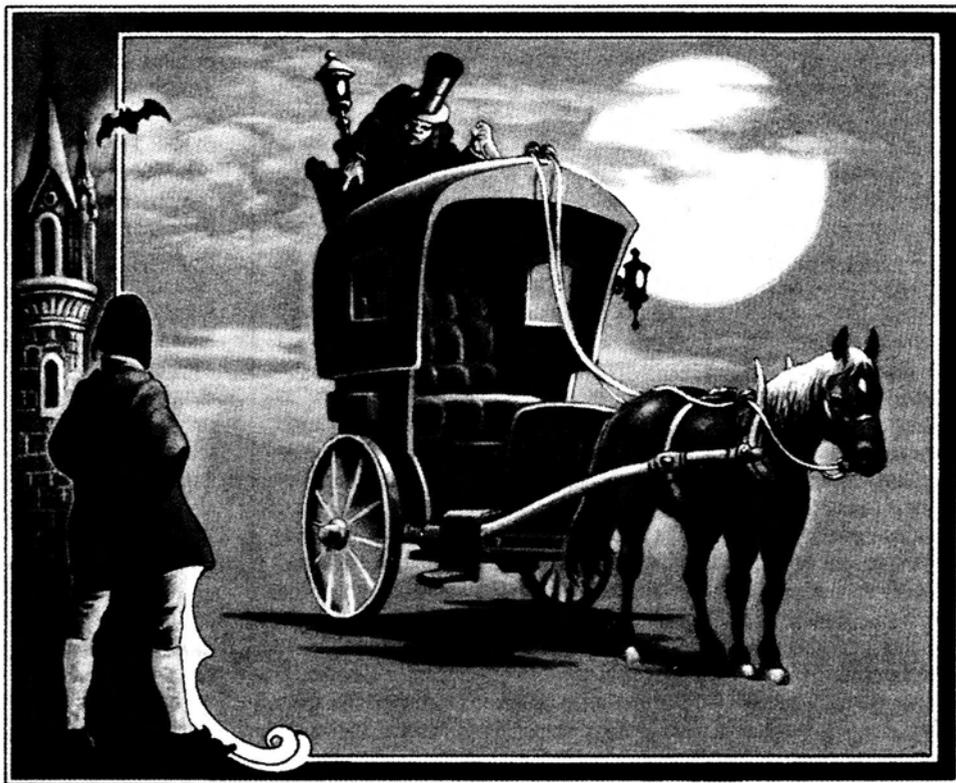
Improvvisamente, si rende conto che l'incantesimo sta esaurendo il suo effetto. Agitando forsennatamente le braccia, precipita come un sasso, fino a prender terra, tutt'altro che dolcemente, nel bel mezzo di un porcile.

Un po' ammaccato, esce dalla melma. "Non ne posso più. Non sono questi gli studi che fanno per me..."

Il principe, atterratogli vicino, interrompe i suoi lamenti: "Forza, non brontolare! Il lavoro non è finito. Andremo a mangiare un boccone nella fattoria. Poi ti parlerò delle creature di Glantri."

Nota per il DM: Pochissimi animali selvatici sono rimasti nelle valli, a causa dell'alta densità della popolazione umana, eccetto quelli che possono vivere a contatto con l'uomo (roditori, uccelli e altre forme di vita inoffensive). Nelle colline e nelle montagne vivono invece varie specie di animali selvatici, e anche di mostri.

Le colline delle valli del Vesubia e dell'Isoile



sono pericolose per la presenza di strani vegetali, come gli arbusti arcieri e le erbe assassine, che rimangono mimetizzate nell'erba alta. Fortunatamente, durante l'inverno queste piante entrano in letargo. Le colline sono inoltre il regno dei cani selvaggi, delle volpi, dei pipistrelli e di lupi di ogni tipo. In primavera si possono incontrare anche gli orsi. Le colline che circondano il Principato della Nuova Averoigne sono anche rinomate per la presenza di licantropi di varia specie.

Le colline della valle del Fiume Rosso, così come quelle che confinano con il Khanato di Ethengar, sono popolate da cavalli selvaggi e da felini. Vi si possono incontrare gruppi di cacciatori che cercano di prendere e sellare i cavalli selvaggi. Sono stati anche visti grifoni ed ippogrifi sfrecciare nel cielo.

Orchettied altre tribu umanoidi spesso scorrazzano in queste colline, giungendo dalle Terre Brulle e dal Massiccio Kurish. Cercano argento e cavalli, di cui si cibano, e spesso attaccano i villaggi.

Le montagne sono dimora di capre e yak. Nel cielo regna il condor, che nidifica sui picchi più alti. Nelle pinete vicino alla Boldavia si annidano i pipistrelli, inoffensive creature della notte. Il Massiccio Kurish è famoso per i suoi terribili abitatori: grifoni, chimere,

manticore, troll, draghi di ogni tipo, tribù di umanoidi e orchi.

Anche sui ghiacciai c'è vita. Qui, sulle cime sempre avvolte dalle nubi, vivono le spaventose scimmie delle nevi insieme ai loro rivali, i giganti dei ghiacci. Salamandre dei ghiacci ed orsi bianchi non sono difficili da stanare se si sa dove cercare. La **più temibile** creatura che si possa trovare in questa lande è sicuramente l'orrore di ghiaccio, un mostro simile al verme scarlatto delle zone più basse, che nidifica nelle crepe del ghiacciaio. I ghiacciai sono pericolosi anche per la frequenza con cui si verificano valanghe e tempeste di neve.

Clima

Il clima è mite in estate, ma estremamente rigido nei mesi invernali, a causa dell'elevata altezza del paese. Per questo, spesso i passi montani sono bloccati dalla neve, impedendo ogni tipo di commercio con i paesi confinanti; le parti navigabili dei fiumi di norma si ghiacciano.

Il vento in primavera e in estate soffia da sud o da sud-est; in inverno, da est o nord-est. Sulle montagne e nelle valli le precipitazioni sono regolari e moderate, tranne che nell'area

di Sablestone, che è piuttosto secca.

Molto comune d'estate, in primavera e in autunno è la nebbia. I venti possono essere forti e molto pericolosi poiché causano (peculiarità di Glantri) la caduta di piccole pietre. Le case di montagna di solito non hanno finestre di vetro, ma di spessa pietra trasparente, in modo da resistere all'urto. Alla fine dell'inverno sono frequenti le valanghe.

Poco più tardi, i due lasciano la fattoria. "Per questa notte non ho più nulla da insegnarti", dice il Principe, "il mattino s'avvicina, ed è tempo che io vada".

Il principe si allontana nella nebbia. Un attimo dopo un pipistrello vola via, verso una oscura torre sulla collina.

"È incredibile!", dice fra sé lo studente, "Non so neanche dove mi trovo!"

Dal buio giunge un richiamo: "Psst!" Un servo gobbo si sporge da dietro un albero e continua: "Sei in Boldavia. Il Principe Morphail mi ha ordinato di riportarti indietro. Se ci spicciamo, possiamo arrivare in pochi giorni. Giusto in tempo per il tuo diploma!"

Mezzogiorno. Il canale è affollato. Gondole e chiatte pesantemente armate si muovono lentamente.

Saltando da un molo, due personaggi incappucciati si imbarcano su una gondola nera. Entrambi entrano nella cabina posteriore e si chiudono la porta alle spalle. Il gondoliere ordina ai suoi elementali di partire e la gondola comincia a muoversi.

"Benvenuto a casa, Aldo", dice uno dei due, tirando le tende alle finestre. "Pensavo che non ce l'avessi fatta con le guardie. Gli sbirri hanno cominciato a rendere dura la vita alla Gilda. Comunque, parliamo di affari. Nicky ti ha già mandato a ispezionare il mercato?"

Giocherellando con una piccola balestra, Aldo risponde: "Il capo ha notato la diminuzione delle tue entrate. Tre dei tuoi uomini sono stati catturati dagli sbirri, cinque carichi di loto nero sono andati perduti, due nascondigli trovati... tu mi deludi, Louie, davvero".

"Per favore, Aldo, ascoltami, tu non sai com'è difficile lavorare in questo posto. Non è mica come a Darokin. Con la magia ti fregano sempre. Tu navighi tranquillo col tuo carico ed un momento dopo ti trovi addosso gli sbirri! Dammi ancora tempo. Prometto che sistemerò tutto per la spedizione di loto".

Aldo piazza la balestra sotto il naso di Louie: "E va bene, Louie. Ora fammi il quadro della situazione, dall'inizio".

Le risorse di Glantri, di Louie Manolesta, capo della gilda dei ladri del distretto

Scostandola tendadalla finestra, Louie guarda nervosamente fuori della cabina: "Non mi piace questo posto, mi sento sempre osservato".

"Il grosso del denaro sta nelle città. La maggior parte della merce che entra ed esce dalla città è cibo, o materiale che arriva per essere lavorato e che poi ritorna fuori. Abbiamo parecchie gilde sulle montagne, specialmente vicino alle miniere. Invece è meglio lasciar perdere le colline. L'ultima volta che abbiamo cercato di organizzare una gilda regionale sulle colline la maggior parte dei nostri è morta o scomparsa in una settimana. Agli altri sono cominciate a succedere strane cose durante le notti di luna piena. Ci ha

preso un mese, poi, mettere le cose a posto..."

Nota per il DM: Molte delle attività economiche di Glantri sono incentrate sui bisogni dei maghi. Per esempio, c'è grande richiesta di legno scolpito, pietre e metalli, dato che i maghi pensano che un oggetto lavorato artisticamente e adornato con gemme e oro conservi le proprietà magiche meglio di un oggetto più primitivo. Anche i fabbricanti di carta sono molto richiesti, e spesso servono scrivani di professione.

Nei centri urbani ci sono molte biblioteche e botteghe di alchimisti. Il mercato più ricco sta nel centro di Glantri. I maghi ci possono trovare le sostanze più rare, creature vive e morte, arcane notizie per le loro ricerche, e anche invenzioni magiche per migliorare la qualità della vita. La magia a Glantri può essere commerciata liberamente ed è praticata diffusamente come professione.

Aldo tira fuori un sigaro. "Shazzamo!", dice, e una fiamma prende a danzare sulla punta di una piccola bacchetta. Dopo tre tirate, Aldo finalmente aggiunge: "Hmmm, qualità Shireton, la migliore!"

Dopo un attimo di silenzio, aggiunge: "Riparmiami queste storie strapalacrime, amico. Parliamodi soldi. Dove li tengono i soldi? Sei sotto la tua quota, e Nicky comincia a seccarsi. Ti consiglio di scovare il tesoro della città e recuperare in fretta quello che devi..." Louie diventa pallido, molto pallido...

Nota per il DM: La moneta d'uso più comune è il ducato d'oro, abbreviato "dc". Il suo valore è simile a quello delle monete d'oro straniere. Le monete vengono coniate nella Cittadella di Glantri. Per i grandi commerci si usa la corona, o "cr", una moneta di platino del valore di cinquanta ducati che viene coniata in ogni principato e riporta l'effigie del principe. Le corone sono trattate magicamente, il che conferisce loro una particolare lucentezza. Se private di quest'aura magica, le corone non hanno che il valore del metallo: cinque ducati. La sovrana d'argento, o "sv", vale un decimo di ducato. Infine c'è il grande penny di rame, che vale un ventesimo di ducato ed è del peso e del valore di cinque monete di rame estere. L'electrum non è co-

niato a Glantri.

I duchi e gli arciduchi di Glantri sono autorizzati a coniare le loro monete, ma sempre sotto il controllo dei rappresentanti del Consiglio.

Louie riprende a parlare: "Ho già un piano per soffiare l'oro. Sarà il più grande colpo di tutti i tempi! Ho un magistrato del tesoro sul mio libro paga. Lui sa quando l'oro viene messo in cassaforte. Possiamo farci dare la dritta da lui e usare la formula per aprire la cassaforte".

"E come pensi di portare il bottino fuori città?", chiede Aldo. "Ci sono dei cancelli alle entrate dei canali".

"Non ti preoccupare. La parte più dura sarà tornare al nascondiglio più veloci delle gondole degli sbirri, e questo so come farlo. Ho questa nuova gondola: due bacchette *dardo incantato* a ripetizione sono montate sui ponti, ci sono otto elementali dell'acqua in una cabina rinforzata... una bellezza! Nessuno potrà prenderci. Una volta al nascondiglio, possiamo teletrasportare il bottino in quel mio possedimento di Nyra".

Aldo approva con un cenno del capo. "Spero per il tuo interesse che questo piano funzioni... o il canale ti toccherà vederlo dal fondo, con un piccolo aiuto da parte mia!"

Nota per il DM: Se i giocatori decidono di formare propri domini, le informazioni che seguono potranno essere usate per determinare la densità media della popolazione e gli introiti derivanti dalle tasse.

Nel raggio di 20 chilometri dalla capitale ci sono 40 anime per chilometro quadrato, 10 vivono nelle valli e nelle montagne non si arriva a una. La regione di Sablestone ha quattro abitanti per chilometro quadrato. Lungo i fiumi la popolazione aumenta del 50%, mentre si dimezza nelle foreste. Ogni esagono della mappa di Glantri ha circa 13 chilometri di diametro, ovvero rappresenta un'area di circa 150 chilometri quadrati. Le famiglie Glantriane sono molto piccole, di media formate da cinque persone. Questo significa che, per esempio, in un esagono dell'area di Sablestone vivono in media 600 abitanti, o 120 famiglie.

Ogni famiglia delle valli o delle montagne produce un reddito di 7 ducati ogni mese, una delle colline di circa 4 dc per mese, una delle

foreste di 3 dc e una di città di 9 dc. Le famiglie dei possedimenti forniscono altri 10 dc in servizi. Al Consiglio spetta il 20% dei proventi della tassazione.

Per esempio, un esagono in una valle di Aalban fornirà 1.680 dc in denaro ogni mese al principe di Aalban, più 3.000 dc di servizi.

Non dovendo pagare il governo locale, le famiglie dei territori liberi producono la metà del reddito sopra indicato, e non forniscono servizi. Il Consiglio raccoglie per intero le tasse pagate da queste famiglie. Un esempio: un esagono di valle a Sablestone produce 420 dc che vanno direttamente al Tesoro del Consiglio. La vita nei territori liberi può essere meno costosa, ma le leggi non sono applicate con lo stesso rigore che nei possedimenti.

Aldo propone: "Andiamo adare un'occhiata alla Cittadella. Ah, fra l'altro, Nicky vuole un quadro completo delle attività della tua succursale. Tira fuori i tuoi conti, e vatti a fare un giretto sul ponte".

Louie diventa ancora più pallido e verdastro del normale. Dopo aver tirato fuori un librone e una serie di rotoli di pergamena, esce silenziosamente dalla cabina chiudendosi la porta alle spalle.

Nota per il DM: Ci sono molte tasse individuali a Glantri, e una delle più importanti è il *Diritto d'incantesimo*, una tassa sull'uso professionale della magia. Chiunque lanci incantesimi per professione deve avere una licenza. Il lancio di incantesimi per denaro, o servizi misurabili in valuta, è tassabile per il 10% (la tassa minima è di 20 dc), da pagare alla Grande Scuola di Magia.

Un'altra importante fonte di reddito è la *Tassa del cancelliere*. Quando un nobile guadagna un nuovo titolo, o subentra alla guida della famiglia, deve pagare questa tassa entro un mese dall'acquisizione del titolo. Essa ammonta al 10% delle tasse mensili del nuovo dominio, più 100 dc per ogni seduta del Parlamento nella quale è stato discusso il conferimento del titolo. Se il nobile non può pagare, può rifiutare il titolo o vendere parte della proprietà per pagare. Queste tasse aiutano Glantri a coprire le spese delle interminabili sedute parlamentari.

La gondola vira nell'oscurità in uno stretto canale. Disgustosi rifiuti galleg-

giano sull'acquaverde. Più in alto, miseri panni sono stesi fra edifici fatiscenti.

Sfogliando il librone, Aldo controlla le cifre, analizzando la ricchezza di ogni principe. Sommerso dalle carte, legge oscure colonne di numeri attraverso un piccolo cubo di cristallo. Ogni tanto una cifra lampeggia in rosso e, ogni volta, Aldo borbotta: "Imbroglione..."

Ricchezze dei principati

Principato di Aalban:

Superficie:	3.300 chilometri quadrati (22 esagoni)
Popolazione:	35.480 (incluse le città)
Leenz:	4.500
Graez:	1.300
Reddito netto:	1.967 cr/mese (525 cr in contanti)

Gli Aalbesi sono specializzati nella produzione di macchinari di elevata qualità. Sono maestri nella costruzione di mezzi per gli assedi, macchine da costruzione e trappole per ogni sorta di mostri. Molti sono mercenari. L'area è nota per l'allevamento dei suini e la produzione dei derivati (pellame, grasso per le macchine, maiali da macello ecc.) Alcuni alchimisti locali hanno inventato una sostanza gassosa, derivata dagli escrementi del maiale, che usano come combustibile per riscaldamento. Gli Aalbesi coltivano anche cavoli, patate e grano, e producono birra di ottima qualità.

Principato di Belcadiz:

Superficie:	3.300 chilometri quadrati (22 esagoni)
Popolazione:	12.548 (incluse le città)
Nuova Alvar:	5.100
Reddito netto:	649 cr/mese (147 cr in contanti)

Gli elfi di Belcadiz sono rinomati per i loro prodotti metallurgici. Forniscono Glantri delle rare e preziose leghe capaci di conservare incantesimi, e hanno sviluppato a livello artistico la capacità di produrre spade e armature leggere di metallo. Nessun altro principato di Glantri può competere con la loro abilità. Belcadiz è anche rinomata per il finissimo

pizzo nero. I tori di Belcadiz sono molto valutati per la loro forza. L'agricoltura è dedicata principalmente alla produzione di vino e di frutta. Ci sono anche alcune miniere d'oro nelle montagne che contribuiscono a incrementare gli introiti della Principessa di Belcadiz.

Principato di Bergdhoven:

Superficie:	3.000 chilometri quadrati (20 esagoni)
Popolazione:	36.420 (incluse le città)
Kopstar:	4.500
Altendorf:	2.800
Reddito netto:	2.535 cr/mese (571 cr in contanti)

I fiori di Bergdhoven sono ben conosciuti a Glantri per i loro colori splendidi, ma anche perché i Bergdhoviani sono specializzati nell'estrarre profumi, olii e sostanze usate dagli alchimisti. Anche la pesca è importante, e gran parte del pesce viene venduto nella capitale. Bergdhoven è anche famosa per le enormi forme di formaggio rotonde che vi si producono e per i mulini a vento. Il Principe acquista grandi quantità di grano per produrre farina, che vende nella capitale o esporta a sud. I Bergdhoviani sono anche fini gioiellieri, e molti tagliatori di gemme si trovano a Kopstar.

Principato della Collina Nera:

Superficie:	3.300 chilometri quadrati (22 esagoni)
Popolazione:	27.390 (incluse le città)
Eriadna:	5.500
Volnay:	2.500
Reddito netto:	1.508 cr/mese (413 cr in contanti)

La più importante fonte di reddito della regione è la produzione di frutta ed altri vegetali, che viene notevolmente incrementata facendo ricorso alla magia. Sono coltivati anche il grano e varie qualità di tè usate per la meditazione e in medicina. È diffuso l'allevamento di cavalli e bestiame per il Grande Esercito e per l'esportazione. Nel sottosuolo si trovano strane pietre nere (da cui prende nome il principato) che costituiscono un combustibile migliore del legno. Sotto terra si trova anche dell'olio nero, che gli alchimisti usano in alcune pozioni.

Principato di Boldavia:

Superficie: 3.900 chilometri quadrati
(26 esagoni)
Popolazione: 28.000 (incluse le città)
Rymskihrad: 6.500
Reddito netto: 812 cr/mese (213 cr in
contanti)

La Boldavia è un paese povero, per lo più collinoso, noto per le miniere di sale in cui lavorano schiavi e forzati. C'è un certo commercio di cavalli selvaggi con Ethengar, che si svolge a Bramyra, sotto il controllo dell'esercito. Anche la pesca è importante, come la produzione di uova di salmone gigante. Un'attività peculiare è il trasporto nella capitale di blocchi di ghiaccio. Il ghiaccio ed il sale sono fondamentali per conservare le uova di salmone durante il trasporto. I Boldaviani coltivano patate, la maggior parte delle quali sono usate per produrre un forte liquore locale. Un'altra coltivazione importante è l'aglio, che è usato sia come condimento in cucina sia come decorazione.

Principato di Caurenze:

Superficie: 3.300 chilometri quadrati
(22 esagoni)
Popolazione: 31.820 (incluse le città)
Lizzieni: 4.500
Oreggiano: 2.400
Reddito netto: 1.756 cr/mese (484 cr in
contanti)

Caurenze è la terra natale di tutti i migliori architetti glantriani. La popolazione lavora pietre di ogni tipo, comprese fini varietà di marmo. La maggior parte di queste viene portata nella capitale, sotto la scorta dell'esercito. Altre risorse sono le miniere d'oro e di pietre preziose. Spesso mostri catturati alle pendici dei monti vengono portati nella capitale. I Caurenziani hanno anche sviluppato l'abilità di tenere i mostri in cattività. Una volta all'anno, la gente affluisce nell'arena per assistere ai combattimenti tra mostri. Caurenze produce anche armi e armature pesanti. I migliori armamenti pesanti da cavallo e i migliori carri da guerra provengono da qui.

Principato di Erewan:

Superficie: 3.450 chilometri quadrati
(23 esagoni)

Popolazione: 26.920 (incluse le città)
Erendyl: 4.800

Reddito netto: 1.415 cr/mese (338 cr in
contanti)

Gli elfi di Erewan sono ottimi fabbricanti di archi e frecce. La loro produzione è limitata ma di qualità eccellente. Producono legnami pregiati che vengono scolpiti secondo le richieste dei clienti ed erbe di ogni tipo. L'arte degli Erewani è, in ogni forma, la migliore di Glantri, e gli Erewani sono i più colti del paese. Molti scrivani e traduttori vivono ad Erendyl, dove sono presenti numerose fabbriche di carta. Gli studenti elfi sono tra i più brillanti. Questi elfi producono cera e miele, venduti nella capitale. Sono anche degli eccellenti addestratori di cavalli.

Principato di Klantyre:

Superficie: 3.900 chilometri quadrati
(26 esagoni)
Popolazione: 28.060 (incluse le città)
Glenmoorloch: 3.200
Tavish: 1.900

Reddito netto: 1.125 cr/mese (317 cr in
contanti)

A Klantyre sono allevate molte varietà di bestiame a pelo lungo, che forniscono molta lana e carne. La seconda attività per importanza è la produzione di legname: Glenmoorloch è un importante centro di lavorazione del legno, specie per la costruzione di case e di ponti. In questa città sono presenti anche numerose banche; i banchieri e i cambiavalute di Glenmoorloch sono i migliori di Glantri. Attraverso Glenmoorloch, esce ed entra da Glantri, senza troppi controlli, una grande quantità di denaro. In quest'area sono coltivati grano e patate, usate anche nella produzione di una nota bevanda locale.

Principato di Krondahar:

Superficie: 3.900 chilometri quadrati
(26 esagoni)
Popolazione: 26.540 (incluse le città)
Braastar: 7.500

Reddito netto: 1.477 cr/mese (416 cr in
contanti)

La più pregiata produzione di Krondahar è la seta. Vengono coltivati mori di gelso per la

produzione di bachi da seta e per velocizzare la produzione si fa ricorso alla magia. Viene anche allevato bestiame, sia per la produzione di carne che di prodotti caseari, come il famoso yogurt locale. Viene esportato anche molto buon pellame lavorato, in particolare giacche, guanti e stivali. Le migliori selle di Glantri sono prodotte a Krondahar. Gli abitanti della regione allevano anche piccoli cavalli, spesso destinati ai figli dei nobili.

**Principauté de la Nouvelle
Averoigne**

Superficie: 3.825 chilometri quadrati
(25,5 esagoni)
Popolazione: 2.9340 (incluse le città)
Yvonne: 5.200
Perigon: 1.200
Ximes: 2.500

Reddito netto: 1.591 cr/mese (418 cr in
contanti)

La Nuova Averoigne è famosa per gli eccellenti vini, venduti in tutto il paese. Essa è specializzata in tutto ciò che è collegato al cibo. I cuochi locali sostengono di poter cucinare di tutto, perfino le carni dei mostri. Frutta, verdura, carne e prodotti caseari sono assai abbondanti in questa bella regione. Gli abitanti sono gente simpatica ed estroversa; da questa zona provengono molti famosi attori ed intrattenitori.

I sarti producono vestiti con vari stili. La Nuova Averoigne è la maggiore produttrice di pellicce, specie di lupo. Queste pellicce sono di grande valore per la loro pregiata confezione, e sono un segno di distinzione nella nobiltà. Anche la Belladonna è un prodotto locale.

Il Tesoro Glantriano

Sentendo bussare, Aldo alza la testa e risponde: "Che c'è?"

"Siamo andati alla Cittadella. Vuoi dare un'occhiata?", risponde Louie da dietro la porta.

Aldo spalanca la porta e urla: "Entra qui, te la faccio vedere io, la Cittadella!" Prende Louie per il bavero e lo getta sulla panca come un sacco d'immondizia.

"E questo sarebbe un registro? Pensava di fregare il capo, il furbo! Ti abbiamo tirato su dalla strada, e lì tornerai, ma non



prima che abbia finito di sistemarti! E dove sono le notizie sul Tesoro del Consiglio?"

Nota per il DM: L'anno scorso, il tesoro ha incassato circa 11.739 cr al mese. Di questa notevole cifra, 7.150 cr vanno al Grande Esercito; i principi costano altre 1.160 cr al mese; alla polizia spettano 640 cr. Il Consiglio e i funzionari del Parlamento ricevono 580 cr. Il Consiglio mantiene la Grande Scuola di Magia e paga altre 300 cr al suo Gran Maestro, oltre al Diritto di incantesimo.

Lo sviluppo del paese e il suo mantenimento costano circa 950 cr (manutenzione di strade, fortezze e torri; lavori agricoli e minerari, e assistenza al popolo in caso di carestia). Glantri spende anche in segreto circa 600 cr al mese per aiutare le gilde e le sette di maghi stranieri. Infine, il Consiglio mette da parte ogni mese 359 cr per feste, banchetti nella cittadella e per le spese straordinarie. La cas-

saforte attualmente contiene 12.320 corone.

Il gondoliere appare sulla porta, visibilmente nervoso "Ehi, capo! È quasi l'ora del coprifuoco. Torniamo indietro?" Quindi vede Louie steso sul pavimento, con un gran bozzo sulla testa.

"Vieni giù, Luigi, e aiutami a legarlo. D'ora in poi gli ordini qui li do io!", dichiara Aldo.

Un momento dopo, mentre i due stanno per buttare nell'acqua un grande sacco, vengono investiti da un fascio di luce.

"Fermi! Polizia di Glantri!", si sente urlare. Una gondola pesantemente armata, piena di poliziotti, avanza lentamente. "Siete circondati! Buttate le bacchette e venite fuori con le mani sulla bocca!"

"Gli sbirri! Filiamo!", urla Aldo. Il gondoliere dà un ordine e gli elementali dell'acqua imprimono la loro impressionante spinta alla gondola, che riesce a

forzare il blocco.

Un centinaio di metri più avanti, una grande chiatta armata blocca il passaggio. Una guardia sta a prua, armeggiando con un grosso bastone su un perno. D'improvviso, dal bastone parte una palla di fuoco che sfiora la gondola in fuga, producendo una nuvola di vapore.

"Ci vediamo, amico!" urla il gondoliere tuffandosi in acqua. In preda al panico Aldo estrae la balestra e mira alla guardia, ma questa volta la palla di fuoco colpisce la gondola. In pochi secondi, l'imbarcazione è ridotta a un rottame fumante, ed affonda rapidamente nelle putride acque del canale.

Asciugandosi il sudore dalla fronte, una guardia commenta: "Peccato per Louie! Avrebbe dovuto avvertirci prima. Un'altro buon informatore se ne è andato. Ma, per Rad, questa volta abbiamo preso la barca!"

Introduzione del Principe Jaggarr:

"La nostra forza militare è piuttosto limitata numericamente, ma la qualità delle nostre truppe è tale da supplire alla scarsa quantità. Grazie all'abilità dei numerosissimi, il Grande Esercito è uno dei più potenti eserciti del mondo conosciuto. Questo spiega anche perché l'esercito rappresenta appena l'uno per cento della popolazione.

In tempo di guerra, siamo organizzati in otto divisioni comandate dal Principe Jherok di Kronahar, dal Principe Morphail di Boldavia, dal Principe Brannart di Klantyre, dal Principe Volospin della Collina Nera, dalla Principessa Carlotina di Erewan, dal Principe Vanserie di Bergdhoven, dalla Principessa Camelia di Belcadize infine da me. Io ho l'onore di essere il supremo comandante onorario.

Ogni comandante controlla una divisione che conta circa 860 soldati, organizzati in quattro Vessilli. Il nostro Manuale di Combattimento, chiamato Macchina da Guerra, descrive le nostre truppe nel modo seguente:

Tipo di unità: Divisione regolare

Classe delle truppe: Eccellente; VB 159

VM: 20 chilometri al giorno (i vessilli terzo e quarto possono percorrere, se da soli, fino a 40 chilometri al giorno).

Comandante dell'esercito: Principe, o membro della famiglia (minimo M18) portato da un Pegaso (BC +1, In +1, Sg +1 con oggetti magici appropriati).

Vice-Comandante dell'esercito: Tradizionalmente un conte, ma è sufficiente un membro della famiglia o un guerriero fedele al casato del Principe (M o G del 12° livello minimo) portato da un pegaso.

1° Vessillo: 120 unità della cavalleria umana d'élite M3. Amati di fionde e pugnali, su cavalli da guerra; più 4 sergenti (M4) e un capitano (M5).

2° Vessillo: 240 unità della cavalleria umana d'élite G2. Amati di archi e spade, su cavalli da guerra; più 6 sergenti (G3) e un capitano (G4).

3° Vessillo: 240 unità della fanteria umana regolare G2, armati di archi e spade, su cavalli da trasporto; più 6 sergenti (G3) e un capitano (G4).

4° Vessillo: identico al 3° Vessillo.

In tempo di pace, il nostro Grande Esercito è impegnato nella protezione dei confini e nel mantenimento dell'ordine interno. Le truppe sono di stanza in cinque fortezze atte alla difesa dei confini di Glantri, in alcuni accampamenti e nelle maggiori città e nella capitale:

Città di Braastar: 2° Vessillo di Jherok, sotto la giurisdizione del Principe di Kronahar (Jherok Virayana)

Campo di Bramyra: al villaggio di Bramyra; 4° Vessillo di Morphail e Camelia; sotto il comando di Don Diego de Belcadiz

Città di Erendyl: 4° Vessillo di Carlotina, sotto la giurisdizione della Principessa di Erewan (Carlotina Erewan)

Città di Glantri: 1° e 3° Vessillo di Carlotina, Jherok e Volospin; tutti sotto la giurisdizione di Jherok Virayana

Città di Glenmoorloch: 3° Vessillo di Brannart, sotto la giurisdizione del Principe di Klantyre (Brannart McGregor)

Campo di Huledain: 70 chilometri a sud del villaggio di Huledain; 2° Vessillo di Volospin e Carlotina, tutti sotto la giurisdizione di Sir Qenildor Erewan

Città di Kopstar: 3° Vessillo di Vanserie, sotto la giurisdizione del Principe di Bergdhoven (Vanserie Vlaarden)

Città di Leenz: 3° Vessillo di Jaggarr, sotto la giurisdizione del Principe di Aalban (Jaggarr von Drachenfels)

Città di Lizzieni: 4° Vessillo di Jaggarr, sotto la giurisdizione del Principe di Caurenze (Innocenti di Malapietra)

Forte Monteleone: 1° e 2° Vessillo di Camelia, sotto la giurisdizione del Vicerè di Monteleone (Don Hippolito de Belcadiz)

Città di Nuova Alvar: 3° Vessillo di Camelia, sotto la giurisdizione della Principessa di Belcadiz (Camelia de Fedorias y Belcadiz)

Forte Nordling: 1° e 2° Vessillo di Jaggarr sotto la giurisdizione del Vicerè di Nordling (Jaggarr von Drachenfels)

Città di Rymyskigrad: 3° Vessillo di Morphail, sotto la giurisdizione del Principe di Boldavia (Morphail Gorevitch Wozslany)

Forte Sablestone: 1° e 2° Vessillo di Brannart, sotto la giurisdizione del Vicerè di Sablestone (Brannart McGregor)

Accampamento del Passo Cornoteschio: a metà del passo; 4° Vessillo di Jherok e Brannart, tutti sotto il comando di Sir Duncan McGregor

Forte Tchernovodsk: 1° e 2° Vessillo di Morphail, sotto la giurisdizione del Vicerè di Tchernovodsk (Morphail Gorevitch Wozslany)

Città di Volnay: 4° Vessillo di Volospin, sotto la giurisdizione del Principe della Collina Nera (Volospin Aendyr)

Città di Vyonnes: 4° Vessillo di Vanserie, sotto la giurisdizione del Principe della Nuova Averoigne (Etienne d'Amberville)

Fortezza d'Ylourgne: 1° e 2° Vessillo di Vanserie, sotto la giurisdizione del Vicerè di Ylourgne (Innocenti di Malapietra)

Queste truppe sono incaricate di sorvegliare i 70 chilometri circostanti il loro insediamento, per mantenere la legge e l'ordine. In tempo di pace, le truppe sono sotto la giurisdizione del nobile che comanda la zona. Per esempio, il mio 4° Vessillo a Lizzieni è al comando del Principe Innocenti di Malapietra. In caso di guerra, riassumerei immediatamente il comando. Le truppe nei forti e negli accampamenti possono pattugliare solo le aree che non rientrano nella giurisdizione di un altro nobile. Il Principe spesso affida la responsabilità del mantenimento dell'ordine ad un conestabile, a cui spetta il comando della guarnigione locale.

Sebbene le truppe debbano obbedire agli ordini del comandante loro assegnato, ci possono essere dei contrasti tra i comandanti e i loro subordinati di grado più alto, soprattutto quando non hanno le medesime origini. Per esempio, un comandante elfo può non andare d'accordo con un capitano dell'esercito di Volospin se entrambi vengono assegnati all'accampamento di Huledain. Truppe di diversa origine hanno la naturale tendenza ad evitarsi, formando dei clan all'interno di un'unica guarnigione. Il fatto di parlare lingue diverse può causare ulteriori problemi. Nonostante ciò, le truppe restano fedeli al comandante, anche se non oltre ciò che concerne strettamente gli obblighi connessi al servizio militare.

Domini, baronie e simili possedimenti possono arruolare una milizia composta da circa il 10% della popolazione locale per difendere i confini. Le torri dei nobili ospitano una guardia personale formata da 20 a 60 soldati. La quantità e la qualità delle truppe dipendono dalla ricchezza e dal rango del nobile. Per esempio, l'Arciduca di Westheath controlla le forze personali seguenti:

Guardie della Torre: VM 24; VB 110; Livello delle truppe: Eccellente; 10 M3 con pugnali e cavalli da guerra leggeri; 25 M2 fanteria a cavallo, con archi e spade, cavalli normali; due sergenti (G3) e un capitano (M5).

POLITICA E RIVALITÀ A GLANTRI

Il Salone della Storia è in completa confusione! La folla di baroni, duchi e portavoce è saltata sui banchi, alzando le mani, urlando e strepitando, mentre qualcuno tiene la mano pronta sulla bacchetta. Il Cancelliere del Parlamento mena frenetici colpi di martello mentre i magistrati cercano di calmare la folla.

"Silenzio, silenzio vi dico! O farò sgombrare l'aula!" urla il Cancelliere. Il boato continua ancora per un po' e poi, finalmente, si sopisce.

Un uomo sta nel mezzo del salone, vestendo l'uniforme e gli stivali dell'alta cavalleria. "Sì, per Rad! Diamogli quello che si merita!", esorta. "Datemi cinquemila uomini e io, Principe Jaggar von Drachenfels, ridurrò quegli obesi cavalieri gialli come polvere nel vento!"

La folla ruggisce nuovamente e un uomo, puntando uno scheletrico dito verso il Principe, interviene: "E noi dovremmo difendere la nazione intera con solo duemila uomini? Voi mettete a repentaglio la Patria! Caro Principe, la vostra presunzione ha sopraffatto il vostro intelletto!"

Un boato si leva dalla folla quando una piccola palla di fuoco va a colpire il soffitto della sala. Un nobile, in piedi sul suo banco, urla: "Cercano d'intimorirci! Se non agiamo subito sarà la fine. Morte al Khan!"

La folla riprende a rumoreggiare mentre un dardo incantato percorre la sala. Indifferenti alle urla di rabbia e al martellare frenetico del Cancelliere un uomo ed una donna stanno tranquillamente seduti in un angolo del salone.

A bassa voce, la donna dice all'altro: "Non ti preoccupare, ogni giorno è la stessa cosa! Adesso capisci perché i nobili mandano qui i portavoce di professione!"

L'altro, grattandosi nervosamente la barba, aggiunge: "Questo è ciò che dovrò fronteggiare domani? Questi non sono maghi, sono più selvaggi delle bestie! Non posso credere che una nazione di questa grandezza sia governata in questo modo!"

La donna sorride: "Alfheim è molto lontana; questo ora è il regno degli umani. Ma non ti preoccupare, can che abbaia, non morde".

L'uomo barbuto si toglie il cappello rivelando le orecchie a punta da elfo. "Non c'è tempo da perdere. Avrò bisogno di sapere a chi rivolgermi tra questi ruffiani per presentare le mie richieste. Alfheim trarrà un grande vantaggio dal nostro successo, e tu anche, mia cara Esmeralda".

Nobiltà e voto

Glantri è un'incantocrazia, una nazione governata da un consiglio di dieci Principi Maghi. L'amministrazione dello stato è gestita attraverso il voto del Consiglio dei Principi, nella città di Glantri. Degli affari di importanza secondaria si occupano i ministri. Quando vi è un risultato di parità in una votazione del Consiglio, o nel caso siano presenti meno di sei principi, viene convocata in Parlamento la Camera dei Lord, cui spetta di deliberare. La presenza alle sedute del Consiglio non è obbligatoria.

I principi hanno un'indipendenza piuttosto ampia nella gestione dei propri possedimenti, ma le loro decisioni devono rispettare le direttive fornite dal Consiglio. Le terre che non fanno parte di possedimenti o di principati sono chiamate "territori liberi" e sono amministrate direttamente dal Consiglio.

La gestione del voto: Ogni decisione al Consiglio o al Parlamento viene votata. La capacità di voto dei nobili e dei principi varia in base al loro titolo:

Barone	4 voti	Visconte	5 voti
Conte	6 voti	Marchese	7 voti
Duca	8 voti	Arciduca	9 voti
Principe	10 voti		

I principi con diverse cariche e titoli sommano i relativi voti. Le cariche hanno il seguente valore:

Vicerè di un forte	1 voto
Tesoriere del Consiglio	2 voti
Cancelliere	4 voti
Cancelliere dei Principi	6 voti
Supremo Giudice del Consiglio	8 voti
Gran Maestro della Scuola	10 voti

Esempio: Sir Etienne d'Amberville, Principe della Nuova Averoine, Gran Maestro della Scuola e Visconte di Sylaire, dispone di 25 voti.

Nel consiglio una proposta viene respinta con meno di 51 voti e approvata con più di 80. Tra i 51 e i 79 voti deve essere convocato il Parlamento. Tutte le votazioni al Consiglio sono segrete e vengono condotte con il sistema della pallina nera.

Al Parlamento le votazioni avvengono per alzata di mano. Per essere accettata una proposta deve ottenere i due terzi dei voti dei nobili. Con meno dei due terzi viene respinta. Se, al termine delle votazioni parlamentari,

due o più nobili si dichiarano insoddisfatti del risultato, possono risolvere la disputa alla Corte dei Duelli della Grande Scuola di Magia.

Deleghe di voto: Molti maghi (o avventurieri) non amano perdere tempo in votazioni, alle quali inviano perciò dei rappresentanti. Questi possono essere dei membri della famiglia, o professionisti che appartengono alla Gilda dei Portavoce.

L'Ordine della Radiosità: Un'antica leggenda glantriana narra di una grande forza che si irradia dalla capitale e aumenta il potere dei maghi che ne conoscono il segreto. Secondo tale leggenda, questa energia sarebbe più forte nella capitale che verso i confini della nazione.

Si è così affermata la consuetudine di assegnare ai nobili di rango più elevato i possedimenti più vicini alla capitale, relegando la piccola nobiltà nelle zone liminari. Questa tradizione è chiamata l'Ordine della Radiosità, e non riguarda i principi che risiedono nella capitale, vicino al Palazzo del Consiglio.

Così, le baronie sono a non meno di 300 chilometri dalla capitale, i possedimenti dei visconti ad almeno 200, le contee a 120, i possedimenti dei marchesi a 80, i ducati a 60 e le terre degli arciduchi a non meno di 50 chilometri dalla città di Glantri. Il Consiglio non permetterà mai di avere dei possedimenti in un raggio di 50 chilometri dalla capitale.

Diventare un Nobile Glantriano: Per legge, si deve essere dei maghi (almeno di 9° livello), per diventare nobili. I candidati devono aver reso un prezioso servizio al Consiglio, o essere diplomati alla Grande Scuola di Magia. Inoltre, devono presentare la propria candidatura davanti al Consiglio riunito, che delibererà se accettarla.

Al nobile appena "eletto" viene conferito il titolo di barone e assegnato uno dei domini vacanti o, se non ce ne sono, viene autorizzato a crearne uno.

Assegnazione di titoli nobiliari superiori: L'occasione più comune di ottenere un titolo più elevato è fornita dalla morte di un nobile che non abbia eredi maghi. In questo caso, la sua famiglia è spodestata e i nobili di rango immediatamente inferiore se ne disputano la successione. Se solo uno ottiene i voti necessari per qualificarsi, dal Consiglio o dal Parlamento, otterrà il titolo. Se più aspiranti, o nessuno nessuno di essi, ottengono i voti

necessari, allora dovranno affrontarsi alla Corte dei Duelli - un metodo di scelta molto apprezzato dalla popolazione. Al vincitore andranno titolo e domini.

Chi acquisisce un titolo in questo modo deve abbandonare il proprio possedimento precedente, che si renderà così disponibile per una ulteriore competizione per la successione fra i nobili di rango inferiore. Di norma, terminate tutte le assegnazioni, rimane così vacante una baronia, che verrà assegnata allorché sarà nominato un nuovo nobile.

L'assegnazione dei titoli vacanti è chiamata "Festival dell'Arbitrato". Si tratta di un periodo estremamente interessante, che attira numerosi visitatori. Nel tentativo di guadagnare voti, i nobili in lizza non risparmiano denaro né incantesimi. Alcuni dei personaggi più importanti della storia di Glantri si sono guadagnati i più alti titoli non tanto per la loro reputazione operi loro appoggi politici, quanto piuttosto per aver fatto cose mirabolanti con nuove magie spettacolari. Anche i duelli sono spettacolari, soprattutto per chi riesce ad accaparrarsi un posto sulle tribune della Corte dei Duelli.

Il problema principale per i nobili è quello di trasferirsi nei nuovi possedimenti. Gilde di Trasportatori sono specializzate nel trasporto dei maghi e delle loro famiglie, nonché dei loro beni e dei loro preziosi segreti, in ogni angolo di Glantri. Dato l'esoero prezzo richiesto per prestazioni così altamente specializzate, i nobili più poveri devono affidarsi alla propria servitù per affrontare il pericoloso viaggio fra le colline di Glantri. In questi casi sono comuni gli assalti dei banditi.

Un altro rischio che corre il nobile che si trasferisce sta proprio nella torre in cui va ad abitare. Spesso avviene che l'occupante precedente sia un nemico del suo successore. Non è perciò inusuale che lasci in proprio ricordo qualche creatura poco amichevole o delle trappole nascoste. Questo comportamento è considerato leale tra i nobili di Glantri. Viene infatti così richiesta, al nuovo arrivato, l'ultima prova d'essere degno del loro titolo appena conquistato.

Diventare principe: La meta più ambita per tutti i nobili è diventare principe, e ottenere il controllo su un vasto territorio. Il principato più recente è stato fondato un secolo fa. In precedenza, gli elfi controllavano un unico grande principato, ma le lotte intestine condussero alla sua separazione in due territori distinti. Gli altri principi furono naturalmente ben felici di consentire la suddivisione di un

così potente vicino. Furono dunque creati i Principati di Belcadiz e di Erewan.

Altre possibilità sono la morte di un principe senza eredi, o un Atto di Infeudazione. Per evitare il primo caso, i principi fanno educare i propri discendenti alle arti della magia. Se, comunque, si verifica, l'Arciduca diventa principe, il suo vecchio possedimento diventa vacante e i nobili di rango inferiore possono richiedere di ottenerlo.

Per un Atto di Infeudazione, è necessario che i rappresentanti di almeno 5.000 persone che vivono a più di 120 chilometri dalla capitale richiedano l'infeudazione da parte di un nobile di loro scelta. Questo sistema è concepito per permettere al Consiglio di creare nuovi principati in zone economicamente depresse che richiedono un'amministrazione più efficiente. La Nuova Averoine è un esempio di un Atto di Infeudazione in favore di Etienne d'Amberville.

Il Consiglio sarebbe favorevole alla creazione di principati nelle regioni di Forte Sablestone e Bramyra. I nobili si sono disputati per anni il favore della popolazione, ma la confusa situazione locale non ha finora consentito di pervenire a una soluzione.

Incarichi al Consiglio: Posizioni come Vicerè di un forte, Tesoriere del Consiglio, membro della Corte Suprema del Consiglio, Gran Maestro della Scuola, o Cancelliere dei Principi, sono chiamate cariche e sono riservate ai principi. La competizione per ottenerle è spietata, e si svolge come quella che consente di ottenere i titoli nobiliari. In questo caso, però, nessuno può vantare diritti dinastici di successione.

Sono previste cinque cariche di Vicerè o Viceragina, una per ognuno dei cinque forti. Questa carica consente al suo detentore di assumere il comando delle truppe in caso di invasione, di rivolta, o di attacco al forte. Il Vicerè è inoltre responsabile dell'invio di pattuglie in un raggio di 75 chilometri dal forte per il mantenimento dell'ordine. A titolo di compenso, riceve 100 cr al mese dal tesoro nazionale.

Il compito del Tesoriere del Consiglio consiste nella gestione delle finanze nazionali. Questa carica gli consente di proporre nuove tasse e di organizzarne la riscossione. Il tesoriere può anche proporre un bilancio per gli altri incarichi all'inizio di ogni anno. Il tesoriere riceve 200 cr al mese.

Il Ciambellano della Terra si dedica allo sviluppo della terra e allo sfruttamento delle sue ricchezze, al benessere della popolazione

e alla costruzione di strade, ponti, forti e di tutte quelle strutture che sono necessarie alla nazione. Dalla sua creazione, questo incarico è sempre stato assegnato a nobili elfi. Il Ciambellano della Terra riceve 120 cr al mese.

Il Cancelliere dei Principi deve parlare al resto del Consiglio quando i principi sono assenti. Questo incarico è il meno apprezzato, perché comporta viaggi all'estero che interrompono gli studi di magia. D'altra parte, al Cancelliere spetta la presentazione delle mozioni da votare in Consiglio, e questo è un incarico assai importante. Il compenso per il detentore di questa carica può raggiungere le 160 cr al mese.

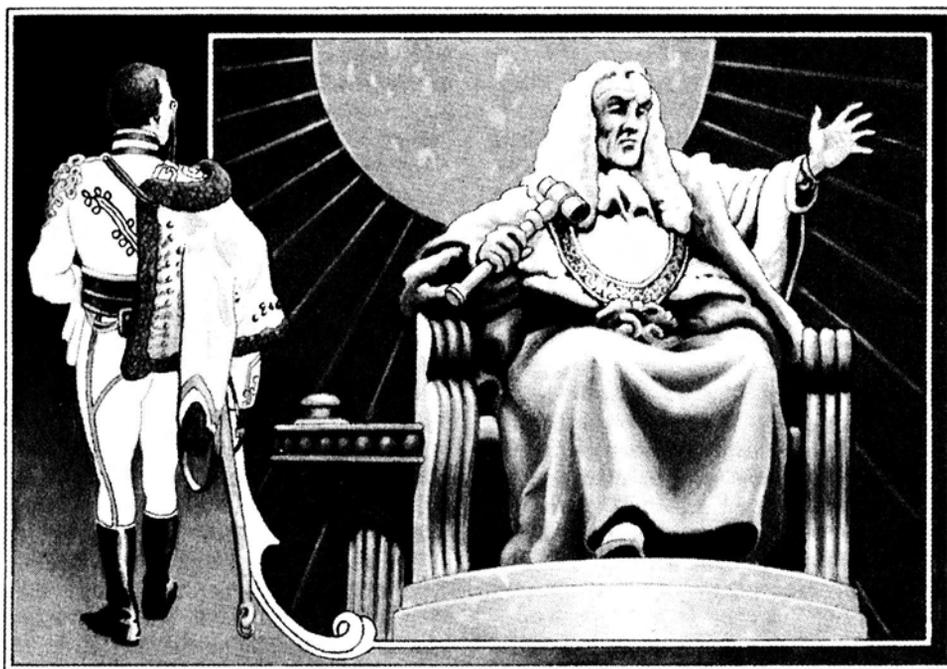
Il Supremo Giudice del Consiglio è incaricato di sottoporre tutte le nuove leggi al Consiglio, e di garantirne il rispetto. Il Supremo Giudice ha anche la funzione di Conestabile di Glantri, e perciò gli è affidato il comando degli eserciti e delle milizie di stanza nella capitale. Le truppe della città controllano l'Isoile e il nord della Valle Vesubia. Il Supremo Giudice riceve fino a 180 cr al mese.

Quella di Gran Maestro della Scuola è la carica più prestigiosa. Il Gran Maestro è incaricato della supervisione di tutte le attività della Grande Scuola di Magia, e di lanciare gli incantesimi necessari al bene della nazione e dei suoi cittadini. Gli spetta anche l'amministrazione di tutto ciò che riguarda l'educazione della popolazione. Al detentore di questa carica è consentito di diventare il più potente mago di Glantri, e forse del mondo. Per questo incarico non è previsto alcun compenso.

La vita politica a Glantri: La principale attività dei nobili consiste nell'organizzare trame e alleanze, in una società che è notoriamente corrotta.

La maggior parte dei nobili fa ricorso a rappresentanti per tutte le operazioni di voto. L'amministrazione dei loro domini viene affidata a professionisti, oppure a parenti fidati. Questo permette ai nobili di dedicare il loro tempo "libero" a negoziati con altri nobili, allo studio di nuovi incantesimi, o alla ricerca di ingredienti rari. Tra la nobiltà è inoltre molto diffuso il gusto dell'avventura. I principi maghi organizzano spesso balli e banchetti nelle loro dimore della capitale. In queste occasioni, le trattative fervono con particolare intensità.

Le sessioni di voto: Ogni principe ha un proprio atteggiamento nei confronti degli altri membri del consiglio e dei nobili di rango inferiore. I nobili generalmente si raggruppa-



no in fazioni, chiamate "casati" o "clan", in modo da semplificare le votazioni al Parlamento. Vi è un casato per ogni principe del Consiglio. Per esempio, tutti i nobili alleati col Principe di Klantyre, e la sua famiglia, formano il casato di Crownguard (dal nome della torre del Principe). A Glantri vi sono dieci partiti.

I casati possono schierarsi a favore di una proposta, contro di essa, o rimanere neutrali. In quest'ultimo caso, il casato si astiene.

Rottura di alleanze: La lealtà dei nobili ad un Casato non è necessariamente permanente. Tuttavia, alcuni nobili non abbandonerebbero mai il casato o il clan di appartenenza a causa dei legami di parentela o di razza, oppure per motivi inerenti alla magia. I migliori esempi in tal senso sono offerti dai casati di Igorov e Sylaire e dai clan di Ellervyn e Alhambra. I baroni del casato di Igorov spesso rinunciano persino ad ottenere nuovi titoli, perché questo li costringerebbe a trasferirsi.

La tela dell'intrigo

Casato di Crownguard

Esmeralda indica discretamente un uomo seduto vicino al Cancelliere. "Quello lassù, incappucciato: evitalo come la

peste. È il portavoce del Principe McGregor. C'è un che di nauseabondo in quell'uomo. Sono certa che il suo padrone sia un negromante. Si dice che la sua torre sia frequentata dagli spiriti. Non mi sorprende!"

Signore: Principe Brannart McGregor
 Residenza: Principato di Klantyre a Crownguard
 Atteggimento: Sciovinisti Scoti del Caos
 Voti: 16 al Consiglio
 33 al Parlamento

Famiglia: Sir Duncan, figlio; Lady Barbara, figlia; Sir Quentin, figlio; Lady Mary, moglie di Sir Quentin; Sir Bruce, fratello di Mary; Lord Alasdair McAllister, marito di Barbara; Sir Angus, figlio di Quentin; Sir Sean McAllister, figlio di Alasdair.

Alleati: Lady Mira Mc Duff, Baronessa di Uigmuir, Lord Alasdair McAllister, Conte di Glenargyll; Lord Echaim McDougall, Marchese di Duvengan.

Avversari: I casati di Sylaire e di Igorov.

Origini: I McGregor vengono dallo stesso mondo dei d'Amberville, da una terra simile alla Scozia medioevale. I McGregor giunsero a Glantri quando uno di loro trovò il cancello magico dei d'Amberville. Ricercati per stregoneria nella loro terra, molti sono scappati in questo mondo, fondando la stirpe a cui

appartengono gli attuali nobili del casato di Crownguard.

Da allora, a capo del clan dei McGregor si sono succeduti numerosi individui, molti dei quali sono stati assassinati da rivali, di cui ora i loro spiriti infestano le torri.

Lord Brannart sa utilizzare la Radiosità. I suoi consanguinei non lo hanno capito, sebbene sappiano che pratica la negromanzia. Brannart non lascia mai Crownguard. Nelle rare occasioni in cui incontra dei visitatori, si serve di un portavoce o nasconde le sue vere sembianze con la magia.

Rapporti con il casato di Sylaire: Dopo aver trasportato un considerevole numero di persone, i McGregor non furono più capaci di tenere il cancello aperto. Questo fatto provocò il risentimento dei d'Amberville, che ne facevano anch'essi un notevole uso. Da allora, i d'Amberville sono ostili ai McGregor.

Rapporti con il casato di Igorov: Il segreto di Brannart è conosciuto dal Barone di Igorov, che lo considera un rivale. Brannart conosce la vera natura dei nobili di Boldavia (vedi sotto) e li considera esseri inferiori

Casato di Igorov

L'elfo chiede ad Esmeralda: "Chi è quel giovane nobile seduto tra gli inviati di McGregor?"

"Quello carino?", risponde lei. "È Boris, fratello del Principe Morphail. Nonostante le apparenze, è un fine politico. Quando gli serve aiuto, riesce a tirare dalla sua gli alleati più improbabili".

Signore: Principe Morphail Gorevitch-Woszlanj

Residenza: Principato di Boldavia, a Igorov

Atteggimento: Vampiri Espansionisti Caotici

Voti: 15 al Consiglio

35 al Parlamento

Famiglia: Sir Boris, fratello; Lady Tatiana, sorella; Sir Mikhail, fratello.

Alleati: Lady Natacha Datchenka, Baronessa di Pavlova; Lord Piotr-Grygory Timenko,

Barone di Kutchevski; Lord Youri Ivanov,

Barone di Palatinsk; Lady Szasza Markovitch,

Baronessa di Vladimirov; Lord Laszlo Wutyla,

Barone di Mariksen.

Avversari: I casati di Sylaire, Crownguard e Silverston.

Origini: I Boldaviani discendono da fuoriusciti di Traladaran (Karamaikani) e Flaem.

La potenza del Principe Morphail è dovuta alla sua ossessione per l'immortalità. Questi è riuscito a guadagnarsi l'attenzione di un immortale, Alphaks, e ha giurato di fare per lui ogni cosa, fino a che fosse vissuto in questo mondo, se gli avesse rivelato il segreto dell'immortalità. L'immortale ha accettato le offerte di Morphail, facendolo però diventare un nosferatu. Sostenendo di aver così mantenuto il suo impegno, Alphaks ha obbligato Morphail a mantenere il proprio, ricordandogli che avrebbe dovuto servirlo per tutta la vita.

I Gorevitch-Wozslany si comportano in modo estremamente amichevole verso tutti gli altri casati, nella speranza di trasmettere il loro nobile morbo ai "colleghi". Comunque, di norma i prudenti nobili preferiscono evitare gli inviti a Boldavia.

Casato di Linden

Un mago dall'altro lato della sala punta l'indice in direzione dell'elfo: "Come osi farti vedere oggi! Almeno tre eretici sono stati catturati nella tua baronia!"

L'elfo sta per saltare in piedi quando Esmeralda, trattenendolo, gli dice: "Sto tranquillo, non si rivolge a te".

Un uomo seduto al banco vicino si alza e risponde: "Non sono io che commercio illegalmente cavalli con il Khan!"

"E questo chi è?" chiede l'elfo.

"E il Barone di Oxhill. I Vlaardoen sono i nostri peggiori nemici, perché dicono di aver raggiunto e popolato questa terra per primi. Mettiti contro il casato di Silverston."

Signore: Principe Vanserie Vlaardoen XI
Residenza: Principato di Bergdhoven, a Linden

Atteggimento: Vendicatori Seguaci del Fuoco
Voti: 17 al Consiglio
32 al Parlamento

Famiglia: Sir Anton, fratello; Lady Wilhelmine, moglie; Lady Juliana, figlia.
Alleati: Lord Pieter Vandehaar, Barone di Oxhill; Lady Rowena Krollnar, Viscontessa di Bergen; Lady Sinaria Verlien, Contessa di Sonden Alta.

Avversari: Casati di Singhabad, di Silverston, clan di Ellerovyn e di Belcadiz.

Origini: I Vlaardoen costituiscono la più antica famiglia di Flaem. Glantri, un tempo,



era il bastione della civiltà Flaema, ma nel corso della storia i loro possedimenti si sono ridotti ad un semplice principato. In generale, i Flaem sono fermamente convinti di essere la classe a cui spetta legittimamente di regnare, giacché furono i primi a civilizzare questa regione.

I rapporti con il casato di Singhabad: Il casato di Linden è un fiero avversario del Khan di Singhabad, perché gli Ethengariani sono nemici dei Flaem fin dai tempi in cui questi ultimi colonizzarono la zona. Vanserie è convinto che un antenato di Jherek abbia costretto una ragazza di una antica famiglia Flaema a sposarlo, in modo che questa gli rivelasse il segreto della Radiosità. Il casato ora si batte con determinazione per far bandire il casato di Virayana a Ethengar in modo che il possesso di Krondahar ritorni a una famiglia Flaema.

Casato di Ritterburg

Il principe in bianco sta nel mezzo della sala, provocando le proteste dei nobili. L'elfo chiede: "Ma chi è questo pazzo?"

"Se è pazzo, è un pazzo pericoloso", risponde Esmeralda. "E il Principe di Aalban, un mago potente e un grande comandante militare. Il suo piano è di ottenere il comando del Grande Esercito

per lanciare unacrociata contro gli eretici del Khan e gli Emirati di Ylaruam. E abbastanza abile per poter vincere, ma se non vincessero per Glantri significherebbe la sottomissione totale. E un rivale del casato ethengariano di Singhabad; ti aiuterà se tu, come diplomatico di Alfheim, appoggerai la sua causa".

Signore: principe Jaggar von Drachenfels
Residenza: Principato di Aalban, a Ritterburg
Atteggimento: Tecnocrati Militari
Guerrafondai

Voti: 16 al Consiglio
32 al Parlamento

Famiglia: Frau Hildegarde, madre; Frau Gertrud, moglie; Frau Helgar, sorella; Herr Sigmund, figlio; Herr Rodrick, figlio.

Alleati: Herr Franz Lowenroth, Barone di Adlerturm; Herr Rolf von Graustein, Visconte di Blofeld; Lady Mariana Terlagand, Marchesa di Berrym.

Avversari: Casati di Sirecchia, Silverston e Singhabad

Origini: Il clan dei von Drachenfelds fu creato dall'unione di due famiglie ribelli, una Thyatiana, l'altra Alphantiana. Dei litigi di famiglia dividono i Ritterburg. Tra le liti, i von Drachenfelds divennero degli eroi del luogo quando unirono la loro forza in combat-

timento alle loro capacità magiche per combattere i draghi sul Monte Wendarian. Da allora, la caccia dei draghi è diventata l'occupazione della famiglia. Ora sono i fornitori principali di componenti magici o alchemici che derivano dal drago. I von Drachenfelds sono anche abili comandanti militari, apprezzati per la grande esperienza dei loro ufficiali e delle loro truppe.

I rapporti con il casato di Kronedahar: Jaggar sta cercando, al Consiglio, di dichiarare guerra ad Ethengar, in modo da soddisfare le sue ambizioni militariste e mettere fine al pericolo che minaccia i confini orientali. Questo gli ha fatto guadagnare l'antipatia del Principe di Kronedahar.

I rapporti con i Silverston e i Sirecchia: Questi due casati non riconoscono l'esistenza di Ritterburg, dato che fu creato da una alleanza tra gli Alphatiani e i Thyatiani banditi. Tuttavia, le fazioni interessate nel Consiglio apprezzano i buoni comandanti militari del casato e gradiscono l'esistenza di un potente avversario del casato di Silverston.

Casato di Silverston

Continuando il suo discorso, Esmeralda indica un portavoce: "Guardati da lui. Rappresenta il Principe Aendyr".

L'elfo si alza e aggrotta le sopracciglia: "Suona come un nome Alphatiano".

"Hai indovinato", risponde Esmeralda, "abbiamo catturato un mercante che andava a Silverston e portava un interessante documento. Non abbiamo ancora trovato la chiave del codice, ma una cosa è sicura: gli Aendyr devono essere in contatto con Alphatia. Guardati da loro, sono pericolosi".

Signore: Principe Volospin Aendyr

Residenza: Principato della Collina Nera a Silverston

Atteggimento: Astuti Imperialisti Alphatiani

Voti: 22 al Consiglio

41 al Parlamento

Famiglia: Sir Uthar, fratello; Lady Serena, moglie; Sir Lathan, figlio; Lady Thylera, sorella.

Alleati: Lady Arbana Jerbat, Viscontessa di Pietrarossa; Lord Emeth Urbaal, Conte di Wylon; Lady Margaret di Hillsbury, Duchessa di Fenswick.

Avversari: Casati di Sirecchia, Ritterburg, Linden e Igorov.

Origini: Gli Aendyr arrivarono a Glantri insieme al Principe Mago Halzuntharn durante gli anni oscuri. Dopo la morte di Halzuntharn i suoi seguaci, e tra questi gli Aendyr, si ritirarono nella zona che ora è Silverston. Volospin è un lontano parente dell'Imperatrice Eriadna di Alphatia. Egli si è mantenuto in contatto con lei, nella speranza di ottenere qualche conoscenza magica che gli dia un vantaggio rispetto agli altri maghi di Glantri. Eriadna mantiene segretamente un agente a Collina Nera, che cerca di scoprire qualche cosa sulla Radiosità.

I rapporti con il casato di Sirecchia: le spie sospettano la relazione tra Alphatia e gli Aendyr, e lo hanno riferito al Principe di Caurenzia. Innocenti, di origini Thyatiane, è diventato il più acerrimo nemico di Volospin. I territori liberi intorno ai due possedimenti sono teatro di numerosi scontri militari illegali. Volospin è riluttante a consentire che qualcuno attraversi i confini verso Caurenzia.

I rapporti con il casato di Ritterburg: Volospin non ha riconosciuto i Ritterburg perché la loro dinastia trae origini dall'unione di Thyatiani e di Alphatiani esuli.

I rapporti con il casato di Linden: Linden fu il primo ad opporsi all'arrivo degli Aendyr a Glantri. Fecero anche parte della fazione degli Alphatiani che combatterono gli Aendyr in una guerra sanguinaria.

I rapporti con il casato di Igorov: Sono altri rivali di Volospin dato che sono segreti seguaci di Alphaks, un immortale in parte responsabile della grande guerra tra le due opposte fazioni Alphatiane.

Casato di Singhabad

"No, mio signore! Kronedahar non dà asilo agli eretici! Dovreste sapere che il Khan ha messo una taglia sulla testa del Principe Virayana; come può essere un gesto di amicizia?", disse un portavoce dall'apparenza Ethengariana.

"Non ha torto", mormora l'elfo.

Signore: Principe Jherek Virayana IV

Residenza: Principato di Kronedahar, Singhabad

Atteggimento: Legalisti Pacifisti di Ethengar

Voti: 25 al Consiglio

32 al Parlamento

Famiglia: Lady Lan-Syn, moglie; Lady Aleah, moglie; Lady Waira, moglie; Sir Ralindi, figlio; Sir Rejladan, figlio; Lord Urmahid

Krinagar, fratello di Lady Lan-Syn.

Alleati: Lord Urmahid Krinagar, Conte del Passo Cornoteschio, Lord John Beaumarys-Moorkroft, Duca di Torre Alta.

Avversari: Casati di Linden e di Ritterburg.

Origini: I Virayana sono dei discendenti degli Ethengariani, ma hanno vissuto a Kronedahar dalle età oscure di Glantri. Dato che sono dei maghi potenti, sono tollerati a Glantri. Gli antenati di Jherek fecero giuramento di non violare mai le leggi di Glantri contro le sette religiose. Il giuramento è esteso fino alla settima generazione e i suoi effetti sono sconosciuti: nessun Virayana lo ha mai infranto.

Jherek ha qualche simpatia per i suoi compatrioti Ethengariani; ma sa che sarebbe giustiziato dal Khan di Ethengar se fosse catturato, dato che a Ethengar è considerato un traditore. Nonostante ciò, Jherek mantiene contatti con la sua terra d'origine tramite delle spie che usa per osservare i movimenti del Khan.

I rapporti con il casato di Linden: Vedi il casato di Linden per dettagli. È vero che il primo Principe dei Virayana ne sposò una lady, ma senza amore. La posizione di Supremo Giudice del Consiglio ha reso possibile a Jherek di respingere le loro accuse.

I rapporti con il casato di Ritterburg: Jherek non ama i von Drachenfelds per la loro attitudine militarista. Considera insensato e folle il loro desiderio di cominciare una guerra con il Gran Khan. Jherek conosce il fanatismo e la potenza dei Ethengar e teme per Glantri.

Il casato di Sirecchia

Esmeralda continua con le spiegazioni: "L'uomo seduto vicino al portavoce di Kronedahar è il rappresentante di Sirecchia. I di Malapietra sono nemici ancestrali degli Aendyr, per una buona ragione: sono discendenti dei Thyatiani".

L'altro rileva: "È sorprendente che nessuno dei due casati chiami in soccorso gli stati alleati!"

"Hai ragione", disse Esmeralda, "ma è più probabile che vogliano rimanere indipendenti e usare i loro appoggi per guadagnare influenza in Consiglio. Evidenti, sono avversari dei Sylaire. Farai meglio ad appoggiare i d'Amberville".

Signore: Principe Innocenti di Malapietra
Residenza: Principato di Caurenzia, a Sirecchia

Atteggiamiento: Velenosi Thyatiani Machiavellici

Voti: 16 al Consiglio
 35 al Parlamento

Famiglia: Signor Giovanni, fratello; Signora Letizia, moglie; Signorina Lucrezia, sorella; Signor Agostino, fratello; Signor Bartolomeo, figlio; Signorina Fiora, figlia.

Alleati: Signor Griseo Fulvina, Visconte di Verrazzano; Signor Antonio di Tarento, Visconte di Castelbianco; Lord Harald di Haaskinz, Arciduca di Westheath.

Avversari: Casati di Silverston, Ritterburg e Sylaire.

Origini: I di Malapietra erano agenti di Thyatis mandati ad esplorare la zona in vista di una colonizzazione. Siccome questa non avvenne, i di Malapietra si stabilirono qui. I veleni sono la specialità della famiglia, composta da noti paranoici. La loro storia dimostra che i principi più paranoici sono quelli che hanno vissuto più a lungo.

Una delegazione segreta di Thyatis si è recentemente rifatta viva per allacciare nuovi rapporti con i discendenti dei loro agenti. Innocenti non vuole mandare alcuna informazione sui segreti magici di Glantri a dei semplici soldati, che non potrebbero capire le sottigliezze di maghi come lui...

I rapporti con il casato di Silverston: Vedi il casato di Silverston per dettagli. Innocenti sospetta che il Principe Aendyr mantenga relazioni segrete con Alpathia, ma non ha le prove.

I rapporti con il casato di Ritterburg: Vedi il casato di Ritterburg per dettagli. Il piano di Jaggar per cominciare una guerra con il Khan è molto pericoloso per Glantri. Innocenti sa che Thyatis probabilmente interverrebbe.

I rapporti con il casato di Sylaire: Temendo il crescente potere dei Sylaire, Innocenti ha convinto il Consiglio che Etienne d'Amberville non avrebbe dovuto ottenere sia la carica di Gran Maestro della Scuola che quella di Viceré di Ylourgne. Innocenti si è così guadagnato la carica di Viceré di Ylourgne, attirandosi l'inimicizia del casato di Sylaire. Innocenti complotta segretamente per sostituire Etienne al comando della Scuola, sostenendo che è troppo vecchio per questo lavoro.

Il Casato di Sylaire (La Maison de Sylaire)

Improvvisamente si apre la porta principale, e nella grande sala scende il silenzio. Una figura solitaria entra e, senza una parola, si siede su una delle poltrone di velluto riservate ai principi regnanti. Con un gesto, permette che si riprenda il dibattito. Improvvisamente, come si era fermato, il boato delle voci ricomincia a scuotere l'aula.

"Bene, bene, questo è il nostro giorno fortunato!", dice Esmeralda, "Il Gran Maestro in persona!" Quindi, rivolgendosi all'elfo barbuto: "Questo è uno di quelli che dovrete cercare di avere dalla tua parte. Si dà il caso che abbia recentemente offeso l'orgoglio di quelli di Belcadiz. Musica per le nostre orecchie! È il più potente mago di Glanti, ma ha molti nemici. Sembrache abbia avuto uno scontro con i casati di Igorov e di Sirecchia per ragioni a me ignote. In generale, è neutrale verso gli elfi. Credo che ci si possa fidare di lui, fino a un certo punto".

Signore: Principe Etienne d'Amberville
Residenza: Principato della Nuova Averoigne, Sylaire

Atteggiamiento: Licantropi Mutanti di Averoigne

Voti: 25 al Consiglio
 45 al Parlamento

Famiglia: Dama Camilla, madre; Dama Catherine, moglie; Sire Jean-Louis, figlio; Sire Claude, figlio; Sire Richard, fratello; Dama Isidore, moglie di Richard; André-David, fratello di Isidore; Magdalene, sorella; Sire Charles, fratello; Dama Isabelle, moglie di Charles; Sire Simon, fratello; Sire Henri, fratello; Sire Gaston, cugino; Sire Guillaume, cugino; Dama Janette, moglie di Guillaume; Dama Marie-Helene, sorella di Camille, madre di Gaston e di Guillaume (vedi modulo X2 per dettagli).

Alleati: Sir Malachie du Marais, Barone di Morlay; Sire Gilles Grenier, Visconte di Fausseflammas; Dama Diane de Moriamis, Viscontessa di Malinbois; Dame Genevieve di Sephora, Contessa di Touraine.

Avversari: Casati di Crownguard, Igorov, Sirecchia e clan di Alhambra.

Origini: I d'Amberville vengono da un mondo parallelo simile alla Francia medioevale, dove la stregoneria era proibita ed i maghi venivano messi al rogo. I d'Amberville passarono attraverso un cancello magico e giunsero a Glantri.

Durante gli anni più oscuri della storia Glantriana, i d'Amberville e la loro magione scomparvero senza lasciare tracce, riapparendo anni dopo come se nulla fosse accaduto. Nel frattempo, molti membri di questa famiglia tradirono Etienne nella speranza di diventare capofamiglia. Per fortuna una banda di avventurieri intervenne, salvando Etienne (vedi modulo X2). I parenti di Etienne morirono; questi, nella sua immensa generosità, li riportò in vita, ma, saggiamente, li costrinse a prestare un potente giuramento magico per impedire che in futuro tramassero ancora ai suoi danni. Ora gli stravaganti d'Amberville passano il loro tempo ad infastidire gli altri nobili.

Negli anni che seguirono il loro ritorno a Glantri, i d'Amberville fecero passare altri maghi dal loro mondo a questo. Questa gente ora è divenuta fedele ai Sylaire e, insieme ai numerosi vassalli, forma una discreta parte della popolazione della Nuova Averoigne. La maggior parte parla francese e glantriano. Essi chiamano il loro nuovo possedimento "La Nouvelle Averoigne" e la governano in modo molto simile alla loro terra natia. Purtroppo, hanno portato con sé la maledizione del licantropismo, diffondendola tra le colline della Nuova Averoigne.

I rapporti con il casato di Klantyre: Vedi il casato di Klantyre. I d'Amberville accusano i McGregor di aver fatto perdere loro uno dei loro cancelli per negligenza.

I rapporti con il casato di Sirecchia: Vedi il casato di Sirecchia per dettagli. Etienne sa del complotto di Innocenti che ha tramato per assumere le sue cariche. Per parte sua, ha segretamente "esportato" dei licantropi a Caurenze.

I rapporti con il casato di Igorov: Vedi il casato di Igorov per dettagli. I baroni Boldavian sono dei seguaci segreti di Alphaks, un immortale nemico di Etienne. Questi sospetta che Alphaks sia responsabile della corruzione della Radiosità.

I rapporti con il clan di Alhambra: Durante una recente visita a Belcadiz, l'eccentrico Sire Henri, il fratello minore di Etienne, ha avuto l'ardire di corteggiare una giovane donna elfo che conosceva come Dona Blanca. In realtà si trattava della gemella di Blanca, Dona Carmina, la fidanzata del fratello della

Principessa Camelia. Carmina fingeva di essere la propria gemella per non farsi scoprire dal suo fidanzato, ma Don Hippolito scoprì subito come stavano le cose. Sfidò perciò a duello Sire Henri, che gli rispose deridendolo per la sua altezza da elfo. Sire Henri quindi fuggì con la sua amante ed entrambi si stabilirono nella città di Glantri, conducendo una vita decadente e stravagante. Don Hippolito e la Principessa Camelia percepirono questo gesto come un'offesa per l'intero clan da parte del casato di Sylaire. Etienne sembra che consideri questo affare una frivolezza, senza fare molta attenzione allo scandalo: "*Se mon cher Hippolito fosse stato più attento con la sua fiancée, questo non sarebbe successo!*"

Clan di Alhambra

Un piccolo elfo dalla pelle scura si alza in piedi tra la folla: "Ah! Ora ti mostri! Forse avevi paura di vedertela con me!"

L'elfo agita la sua spada sotto il naso di Etienne d'Amberville. "Sì! Io, Hippolito de Belcadiz, ti sfido a duello. Dato che il tuo codardo fratello non si difende da solo, tu parlerai per Sylaire!"

Etienne, sedendo calmo, muove le dita due volte e pronuncia un comando. L'elfo del sud sparisce in una nuvola di fumo. Come se non fosse successo nulla, la folla riprende a litigare ed azzuffarsi.

"Chi era quello sbruffone?" chiede l'elfo.

Esmeralda sorride: "Il fratello della Principessa Camelia. Solo un pazzo può sfidare Etienne! Hippolito rappresenta occasionalmente Belcadiz al Parlamento. È un nostro nemico. Belcadiz non ha dimenticato la secessione degli elfi. È superfluo aggiungere che sono opposti ai Sylaire".

Signore: Principessa Camelia de Fedoria y Belcadiz

Residenza: Principato di Belcadiz, a Alhambra

Atteggimento: Orgogliosi Fanfaroni Elfi

Voti: 18 al Consiglio

29 al Parlamento

Famiglia: Leontina, madre; Don Hippolito, fratello; Dona Carmina, fidanzata di Don Hippolito; Dona Blanca, sorella gemella di Dona Carmina; Don Alejandro, marito di Blanca; Victoria, prozia di Leontina e madre di Blanca e Carmina; Don Diego,

fratello; Don Ricardo, fratello; Don Miguelito, figlio; Dona Maria, figlia; Don Carlo, marito di Maria; Dona Yolanda, sorella di Leontina, moglie di Fernando; Don Fernando de Casanegra, zio.

Alleati: Dona Isabella de Montebello, Baronessa del Ergon; Don Fernando de Casanegra, Marchese de Satolas.

Avversari: Clan di Ellerovyn, casato di Sylaire.

Origini: "La Princesa" governa gli elfi del sud. Vengono da una terra lontana, oltre il mare di Thanegioth. Sono simili agli elfi di Alfheim, ma la loro pelle è più scura e i loro capelli sono neri e crespi. Si vestono e si comportano come la nobiltà della Spagna del XVII secolo. Arroganti e vanitosi, guai a pungerli sull'onore.

Questi elfi sono maestri nella stoccata. La loro abilità nel maneggiare la spada è ben nota; in particolare, eccelle fra loro la Principessa Camelia. I nobili di Belcadiz vengono educati nel duello con la spada e la magia; i duelli con la spada o con il pugnale sono sempre all'ultimo sangue.

In generale i maschi del casato di Alhambra sono piuttosto piccoli, anche rispetto agli altri elfi. Questo, e il loro focoso carattere, li porta a essere presi in giro dai nobili più alti. Questa è la ragione per cui ci sono spesso duelli sia dentro il loro principato che fuori.

I rapporti con il casato di Sylaire: Vedi il casato di Sylaire per dettagli. Don Hippolito pensa che Sire Henri sia un licanthropo, e che abbia contagiato Carmina, ma non ha le prove. La situazione è peggiorata perché l'eccentrico duo provoca pettegolezzi nella capitale per il suo comportamento scandaloso.

I rapporti con il clan di Ellerovyn: Vi era, un tempo, un unico e potente clan di elfi sotto il controllo di Belcadiz. Una parte di questi elfi erano immigrati da Alfheim, e non amavano essere governati da un clan tanto differente. Dopo violenti scontri, Belcadiz fu divisa in due stati separati. Belcadiz però non ha mai accettato questa risoluzione del Consiglio e considera gli elfi di Erewan traditori della loro monarchia.

Il clan di Alhambra ha ottenuto il vicereame di forte Monteleone. Benché Comelia mantenga formalmente la carica, ha nominato Don Hippolito, suo fratello, come castellano. Hippolito ostacola il commercio attraverso il Fiume Rosso, imponendo una "tassa di protezione" per attraversare il fiume. I mercanti elfi, di indole onesta, sono spesso gli unici che pagano la tassa, il che oltraggia sia Alfheim che il casato di Ellerovyn.

Fino ad ora, il Consiglio ha tollerato questa politica, dato che i soldi vengono poi spesi per mantenere la strada per la capitale e il forte stesso.

Durante una delle sue riscossioni delle tasse, Don Hippolito ha scoperto dei libri magici che contengono notizie sulla Radiosità. I libri arrivavano da Erewan, e dovevano essere venduti a Alfheim; l'esportazione di segreti magici può essere considerato tradimento. Il Castellano ha sequestrato i libri come prova, ma non ha detto nulla a Camelia. Si è tenuto questo segreto e lo ha nascosto a Monteleone. Don Hippolito spera di imparare cose fondamentali sulla Radiosità che gli possano procurare il titolo di Principe di Belcadiz.

Clan di Ellerovyn

Una dozzina di nobili sta nel mezzo della stanza, discutendo del destino del Khan, quando qualcuno si alza dalla folla: "Guardate, il cancelliere!"

Subito la sala ammutolisce e tutti i nobili guardano il cancelliere che picchia disperatamente il martelletto sullo scranno senza produrre alcun rumore! Il principe vestito di bianco alza le mani: "Tradimento! Qualcuno ha lanciato un incantesimo dei chierici del silenzio sul nostro cancelliere! Guardate, l'eresia è ora tra noi, proprio nel nostro Parlamento! Mettiamoci immediatamente in marcia contro il Khan, senza perdere tempo!"

Un portavoce elfo replica: "Protesto! Questo è un trucco! Che colui che ha dimostrato tanta mancanza di gusto annulli subito questo incantesimo!"

A queste parole, Esmeralda, indica quello che aveva parlato: "Oh, sì. È il mio portavoce. Come puoi vedere, questa sessione è stata particolarmente futile. Ci vorrebbe un vigoroso attacco da parte del Khan per unire questi maghi, ma è improbabile che succeda. Jaggar non avrà la sua guerra".

Signore: Principessa Carlolina Erewan

Residenza: Principato di Erewan, a Ellerovyn

Atteggimento: Amanti degli alberi Elfi Ecologisti

Voti: 21 al Consiglio

32 al Parlamento.

Famiglia: Lady Eleesea, madre; Lady Norelia, sorella di Eleesea; Lady Bethys, seconda

sorella di Eleesea; Sir Qenildor, figlio; Sir Thendain, figlio; Lady Esmeralda, moglie di Thendain; Sir Unedyrin, figlio di Thendain.

Alleati: Lord Ezechiel Naramis, Visconte di Nathrat, e Lady Aliana Nyraviel, Contessa di Soth-Kabree.

Avversari: Clandi Alhambra, casatodi Linden.

Origine: Gli elfi di Erewan vengono da Alfheim. Questi elfi si sono separati da Belcadiz e hanno formato il loro principato sotto il clan di Ellerovyn.

Al tempo della loro separazione dal casato di Alhambra, la Principessa Carlolina divenne Ciambellana della Terra, dimostrando una particolare attitudine per questo incarico. Tuttavia, l'aspetto più controverso della sua politica è il programma di rimboscimento della valle del Fiume Rosso. Altri principi maghi hanno affermato al Consiglio che questo programma era di beneficio esclusivo di alcuni elfi, e non di tutta la comunità Glantriana. Per risposta, Carlolina ha sostenuto che questo programma avrebbe dato nuovo impulso all'industria del legname e che questi elfi erano particolarmente adatti per portare a termine tale compito.

I rapporti con il casato di Linden: I membri del clan di Ellerovyn sostengono che i loro antenati furono i primi a colonizzare quest'area, e che questa perciò dovrebbe far parte di Alfheim. Però il resto della popolazione e della nobiltà non è d'accordo. Le vecchie famiglie Flaeme, in particolare il casato di Linden, sostengono di essere loro ad aver portato la civiltà in questa zona, e che perciò toccherebbe a loro governare.

I rapporti con il clan di Alhambra: Vedi il clan di Alhambra per dettagli. Alcuni degli "scambi culturali" tra Alfheim ed Erewan sulla Radiosità sono stati confiscati da Don Hippolitodi Belcadiz. Ma apparentemente, e per ragioni sconosciute alla Principessa, il casato di Alhambra non ha ancora parlato di ciò al Consiglio.

La politica estera del Consiglio

Darokin: Il più importante alleato politico di Glantri è la Repubblica di Darokin, essenzialmente perché quest'ultima controlla le

rotte delle carovane che partono da Glantri. Glantri è infatti una terra quasi chiusa, stretta tra le alte montagne e il deserto. Poche merci avviano dall'est, e Glantri teme molto le intenzioni del Khan di Ethengar.

In cambio di una politica commerciale favorevole, Glantri offre a Darokin frequenti aiuti magici e l'esclusiva delle sue esportazioni. Entrambe le parti sembrano soddisfatte dell'accordo. L'unico problema tra i due stati sono i confini lungo la Sierra d'Argento. Queste montagne sono note per la loro ricchezza di minerali, e gli stati stanno ancora discutendo i confini ufficiali in quest'area.

Ethengar e Ylaruam: Vedi moduli B4 e X3. Ethengar rappresenta spesso un rischio di invasioni e di incursioni. Fortunatamente, le secche e ripide colline ai piedi dei Monti Colossus sono un grave ostacolo per i cavalieri delle steppe. La fede degli Ethengariani nelle divinità, sia buone che cattive, è notoriamente vivida, ed è vista come un pericolo per una nazione di maghi. Inoltre, i principi disprezzano la religiosità fanatica dei vicini Emirati di Ylaruam (vedi Atl2 per dettagli), e la loro insolente maniera di trattare i maghi. L'eresia della loro filosofia è un costante pericolo per il potere dei maghi a Glantri.

Il Khanato di Ethengar e Ylaruam ruppero ogni legame con Glantri quando i maghi fermarono ogni immigrazione di Ethengariani e di Ylariani. I conestabili della zona controllano sempre che umani dalla pelle color del rame non tentino di entrare nei loro territori. Gli Ethengariani e gli Ylariani scoperti a passare illegalmente il confine sono immediatamente espulsi. Spesso quelli che vengono scoperti oltre i Monti Colossus vengono rinchiusi in qualche prigione sotterranea della capitale dove passano il resto dei loro giorni.

Fa eccezione a questa politica il Principe di Krondahar, che è un lontano discendente di Ethengariani. Lui e la sua famiglia sono poco popolari al di fuori del loro principato, ma dato che sono tutti maghi, il Consiglio li tollera. Sono spesso e ingiustamente accusati per i vari malanni del paese.

Alfheim: Sono altri alleati politici di Glantri. Gli elfi simpatizzano per la filosofia dei principi maghi, essenzialmente perché sono an-

ch'essi interessati alla magia. Scambi di conoscenze sulla magia avvengono di tanto in tanto tra il Consiglio e Alfheim. C'è comunque qualche rimostranza da parte di alcuni principi maghi per l'influenza politica di Alfheim, che appoggia apertamente il Clan di Erendyl, di discendenza Alfheimiana, contro il clan di Fedorias y Belcadiz. La Principessa di Belcadiz afferma che Alfheim si intromette negli affari interni di Glantri. Per il resto i due paesi sono tra loro in buone relazioni.

Casa di Roccia: Le relazioni con i nani di Casa di Roccia sono le peggiori possibili. Dall'incidente della febbre dell'oro del 926 PI, quando i nani furono accusati di aver portato la peste e furono cacciati senza pietà, i clan di Casa di Roccia odiano Glantri. Glantri stessa non vuole allacciare relazioni con Casa di Roccia, per la credenza popolare che i nani siano capaci di resistere alla magia. I pochi nani che osano visitare Glantri, facilmente finiscono alla Grande Scuola di Magia in qualche laboratorio oscuro... Per lo stesso motivo, le Cinque Contee hanno una grande antipatia per Glantri.

Le nazioni confinanti: Al nord di Glantri, dall'altra parte dei monti Wendarian si trova un reame governato da una monarchia elfica. Le relazioni sono buone, ma le montagne impediscono commerci rilevanti. Il confine ad ovest si apre su un'area desertica scarsamente popolata da tribù di nomadi, con le quali non sono stati allacciati rapporti di alcun tipo (vedi moduli X4 e X5). Come era accaduto alle tribù di umanoidi delle Terre Brulle, la gran parte delle bande di razziatori e dei mostri che si erano avventurati oltre confine è stata sorpresa e dispersa. Questo confine è strettamente sorvegliato anche con l'aiuto della magia.

Politiche generali: L'atteggiamento dei principi maghi verso le altre nazioni è generalmente neutrale. Il Consiglio è sempre preoccupato dal distante Impero di Alpathia, che si dice sia potentissimo negli affari di magia. Questa è una grande preoccupazione, giacché i maghi desiderano avere la supremazia sul resto del mondo per quel che concerne la magia.

MALFATTORI, MAGHI E MAESTRI

Le descrizioni di personaggi e famiglie qui riportate sono riservate al DM. I PG dovranno incontrare questi personaggi e scoprirne le caratteristiche nel corso delle avventure.

Sono fornite alcune statistiche dei personaggi più importanti. Se fossero necessari maggiori dettagli, il DM dovrà provvedere a determinare le informazioni aggiuntive. Sono qui utilizzate le abbreviazioni seguenti:

G = Guerriero	M = Mago
L = Ladro	E = Elfo
C = Chierico	AM = Allineamento
Fr = Forza	In = Intelligenza
Sg = Saggezza	Ds = Destrezza
Co = Costituzione	Ca = Carisma

Vampiri Glantriani: Oltre ai vampiri a Glantri ci sono i *nosferatu*, un particolare tipo di non morti (Vedi il capitolo "Bestiario di Glantri").

Specializzazione dei Maghi: Molti PNG sono qui descritti come facenti parte di un "circolo", o come il Grande Maestro di un ordine. Tali circoli e ordini sono descritti nel capitolo "Le sette Arti Segrete di Glantri".

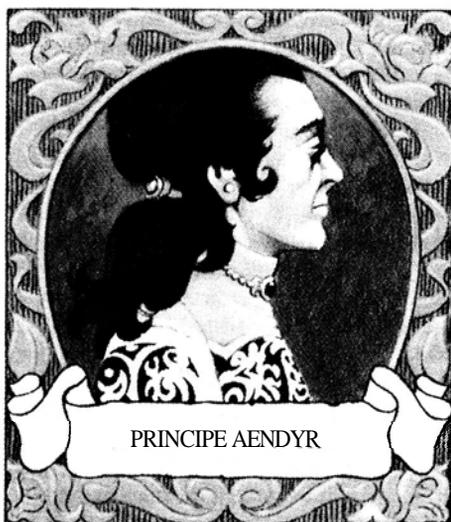
Aendyr, Sir Uthar: (G9, Fr 7, In 11, Sg 9, Ds 14, Co 16, Ca 8, AM Caotico)

È il fratello maggiore del Principe Volospin, un brutto incapace di comprendere l'arte della Magia. È anche prefetto di Volnay. Dedica gran parte del suo tempo ad impedire ai mercanti di attraversare il confine con l'ovest. Quelli che vengono sorpresi sono multati di 500 cr o condannati a un mese di prigione. Uthar è un uomo grasso, con la faccia rossa, i capelli grigi e una cicatrice sulla guancia destra.

Aendyr, Principe Volospin: (M22, Fr 12, In 17, Sg 15, Ds 14, Co 12, Ca 16, AM Caotico - Conte di Silverston)

È il governatore della Collina Nera e Cancelliere dei Principi. È un uomo alto e di bell'aspetto, molto giovanile. Come ogni Alphantiano puro, ha la pelle bianca, tendente all'azzurro. Ha capelli neri, ordinatamente legati dietro. Si veste come un damerino ed ha modi eleganti in presenza dei nobili.

Ignorare l'etichetta al suo castello può essere considerato molto offensivo, e può costare da dodici frustate alle quattro settimane di *confusione*. Il Principe Volospin preserva la propria giovinezza e quella dei suoi congiunti con strane magie Alphantiane che richiedono un cuore di lupo ogni luna piena, anche se si dice che vengano usati spesso cuori umani. In



realtà, è già sulla settantina d'anni.

Vorrebbe sbarazzarsi della sua carica per evitare i lunghi viaggi in terre straniere. Non ha mai padroneggiato il potere della Radiosità, anche se ne conosce l'esistenza. Non ha esitazioni nell'eliminare nobili o membri della famiglia sleali. E anche il Grande Maestro degli Elementalisti dell'Aria (vedi "Le sette Arti Segrete di Glantri" per dettagli).

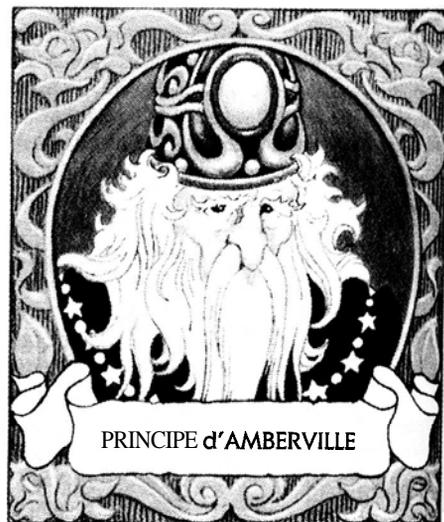
La famiglia Aendyr: La moglie del Principe, Serena (M10, C, Elementalista dell'Aria del terzo Circolo), passa la maggior parte del suo tempo al Parlamento per votare. È probabile che succeda a suo marito, ed è crudele quanto lui. Somiglia molto al Principe, ma ha gli occhi color porpora. Il suo aspetto è quello d'unaventenne. La sorella di sei anni, Thylera (M4, C), è il flagello del Castello di Silverston, dove si diletta a fare esercizi di magia sugli ospiti del Principe. Suo fratello Lathan (M5, C) ha 12 anni e vive alla Grande Scuola di Magia.

d'Amberville, Principe Etienne: (DV 36, Fr 25, In 72, Sg 65, Ds 35, Co 47, Ca 59, AM Legale - Rad, l'Empireo dell'Energia; oppure M35, Fr 9, In 18, Ds 13, Co 12, Ca 11, AM Legale, nella sua forma umana).

"Le Prince Magicien" è il governatore della Nuova Averoigne, Gran Maestro della Scuola e Visconte di Sylaire. Quello che nessuno sa è che è un Empireo della Sfera dell'Energia. Quando tratta con i mortali si comporta come un vecchio burbero e schivo.

È quasi impossibile incontrarlo di persona; ma capita che si presenti proprio quando qualche importante personaggio complotta

contro di lui. Chiuso nelle sue impenetrabili stanze della Grande Scuola di Magia, dedica la maggior parte del suo tempo a tutto ciò che riguarda la Radiosità e alla causa della magia in Glantri. È il capo segreto della Confraternita della Radiosità (vedi "Gildee Confraternite"), dove il suo nome segreto è Rad. Non ha alcuna



compassione per chi infrange le leggi della Confraternita, ma per il resto è un esemplare di equanimità e di generosità.

d'Amberville, Sir Henri: (M 12, Fr 14, In 16, Sg 10, Ds 14, Co 13, Ca 17, AM Caotico)

Sir Henri è uno dei fratelli di Etienne, ed anche il suo nemico più infido. Passa la maggior parte del suo tempo alla residenza dei d'Amberville nella capitale. Di carattere violento, molesto e volgare, spende una scandalosa quantità di denaro per la sua concubina, Dona Carmina de Belcadiz, ex fidanzata di Don Hippolito de Belcadiz.

Ha subdolamente convinto sua zia Dama Marie-Helene a tentare un colpo contro Etienne, in modo che questo usi i suoi poteri contro di lei. Non conoscendo la vera natura di suo fratello, spera di essere in grado di contrastarlo una volta visto l'effetto dei suoi poteri su Marie-Helene.

La famiglia d'Amberville: La maggior parte dei nobili di questa famiglia vive nello Chateau Sylaire, nella Nuova Averoigne; altri si sono spostati in grandi manieri in varie parti del paese e nella capitale. I d'Amberville sono molto eccentrici (per dettagli, vedi modulo X2). Il più vecchio di loro ha passato di molto

il secolo, ed il più giovane ha circa trent'anni. Non ci sono bambini in questa famiglia.

La mente di Dama Camille (M15, N), l'anziana madre, è ormai ottenebrata, tanto che spesso sbaglia i suoi incantesimi (80% delle probabilità), con esiti bizzarri e imprevedibili. La moglie di Etienne, la venerabile ma paranoica Dama Catherine (M13, C), ha lasciato Glantri per assumere la carica di ambasciatrice a Thyatis. Sire Jean-Louis, il figlio maggiore di Etienne (G12, C), è "Monsieur le Constabedi Perignon". Questo cinquantenne ama organizzare tornei di boxe. Sire Claude (G10, N), il secondo figlio di Etienne, scomparve anni fa (divenne un vampiro controllato da Lady Tatyana Gorevitch-Woszlanj). Ora si cela alla Torre di Igorov in Boldavia.

Il fratello di Etienne, Sire Richard (G10, C), e sua moglie Dame Isidore (M11, C) hanno l'incarico di combattere i casi di licanotropia in Nuova Averoigne, sebbene siano sospettati, in realtà, di diffonderla. Sire Andre-David (G9, C), il fratello di Isidore, passa la maggior parte del suo tempo a rimediare agli errori dei due. La sorella di Etienne, Dame Magdalene (G8, C), è un licanthropo, e cerca di sedurre nel romantico chiarore della luna piena. Può essere riconosciuta grazie alle striature bianche dei capelli, che mantiene sia in forma umana che di licanthropo. Odia Charles perché una volta, nel corso di una crisi catalettica, la seppellì credendola morta. Il secondo fratello di Etienne, Sire Charles (M9, C) e sua moglie Dame Isabelle (M12, C, Alchimista del terzo Circolo), stanno al Parlamento, dove sbrigano la corrispondenza del Principe. Charles è un uomo solitario, che odia il rumore. Dama Isabelle è l'amante segreta di Don Diego de Belcadiz (sul quale, tempo fa, ha lanciato l'incantesimo dello *charme*).

Il cugino di Etienne, Sire Gaston (M9, N) è il Conestabile di Yvonne, ma ogni tanto ha crisi di amnesia che gli fanno perdere la nozione della propria identità. Il secondo cugino di Etienne, Sire Guillaume (M10, C, Alchimista del terzo Circolo), e sua moglie Dame Janette (M9, C), sono i Censori della Cultura della Nuova Averoigne, ovvero cacciano e giustiziano chierici e druidi. L'ultimo fratello di Etienne, Padre Simone (C35, C) è stato bandito dalla Nuova Averoigne. Temendo per la propria vita, è divenuto eremita nelle Alpi Glantriane. Dame Marie-Helene (G15, C) è la madre di Gastone e Guillaume e la sorella di Carnille. Pensa di essere al sicuro da Etienne e complotta contro suo nipote per far guadagnare il titolo a suo figlio Gastone.

Cerca avventurieri per assassinare Etienne.

Beaumarys-Moorkroft, Lord John: (M16, Fr 13, In 16, Sg 14, Ds 10, Co 12, Ca 13, AM Caotico- Duca di Hightower)

Lord John è un alleato del Casato di Singhabad, dato che la famiglia di Virayana è l'unica che egli non abbia tradito nella sua arrampicata politica. È un fiero nemico degli elfi, anche se sostiene di esserne amico. Quando ne ha l'occasione, cerca di rovinare i piani degli elfi senza attirare sospetti. Lord John è un uomo nervoso, sempre timoroso che qualcuno lo stia spiando.

de Belcadiz y Fedorias, Dona Carnelia: (E10, Fr 8, In 17, Sg 15, Ds 16, Ca 13, AM Neutrale - "Marquesa del Alhambra")

La Principessa Carnelia governa Belcadiz e detiene la carica di viceregina di Monteleone, di cui però ha trasferito la responsabilità al fratello maggiore Don Hippolito. Quando morì suo padre, suo marito stava partecipando a una spedizione sulle montagne da cui non ha più fatto ritorno. Da allora, ella ha mantenuto il governo del clan.

La principessa è una donna elfo di 180 primavera. I suoi lunghi, neri, ordinati capelli le arrivano alla vita. È permalosa, e chiama suo fratello più giovane, Don Diego, a difendere il suo onore in duello ogni qual volta si ritiene offesa. Dedica le proprie energie a complottare contro il clan di Erewan. La sua tattica favorita è quella di cercare di incastrare i nobili appartenenti a quel casato per indebolire la rappresentanza in Parlamento. Carnelia è l'Alta Sacerdotessa della Stregoneria.



de Belcadiz, Dona Carmina: (E7, Fr 13, In 14, Sg 9, Ds 17, Co 12, Ca 18 AM Caotico)

Dona Carmina incarna l'ideale di donna sensuale degli elfi. Adora sedurre giovani valorosi e costringerli al duello con il suo fidanzato. Sire Henry d'Amberville, la sua ultima vittima, è riuscito a conquistarla al suo precedente fidanzato, Don Hippolito de Belcadiz. Il suo cuore sarà conquistato da qualsiasi nobile di bell'aspetto che sconfigga eroicamente tutti gli altri concorrenti. Le sue feste nella capitale sono notoriamente decadenti. Dona Carmina è una Strega del secondo Circolo.

de Belcadiz, Don Diego: (E9, Fr 14, In 15, Sg 11, Ds 16, Co 12, Ca 16, AM Legale)

Don Diego, fratello minore della Principessa Carnelia, è "el Señor Capitan" di Bramyra. È stato scelto dal Consiglio per sovrintendere al commercio dei cavalli, grazie alla sua reputazione di gentiluomo. E il campione di Dona Carnelia ed è pronto a duellare anche solo per la caduta di un cappello. Quando si scontra con una situazione che non può fronteggiare legalmente, si rifugia nel suo nascondiglio segreto, indossa una maschera e un costume nero e combatte gli oppressori con lo pseudonimo di Manuel dei Puri. In tale veste, ruba ai ricchi e ai disonesti per dare ai poveri, il che lo rende molto popolare tra la popolazione.

de Belcadiz, Don Hippolito: (E9, Fr 14, In 14, Sg 12, Ds 12, Co 13, Ca 8, AM Caotico)

Don Hippolito, il fratello maggiore della Principessa Carnelia, è tipo piccolo e grasso dalla carnagione scura e i lunghi baffi. Sente una morbosa attrazione per tutto ciò che concerne la Radiosità. Una volta acquisito il controllo di questa forza, vuole spodestare Carnelia alla testa del clan. Nel frattempo, come Castellano di Monteleone, egli ha imposto una pesante tassa ai mercanti che attraversano il fiume per andare ad Erewan. In realtà, "estorsione" sarebbe il termine più appropriato, giacché egli si appropria indebitamente di fondi che spetterebbero al Consiglio.

Il clan dei Belcadiz: È la seconda fra le famiglie dei principi per dimensioni, dopo quella dei d'Amberville. Donna Leontina (E6, L), la madre, si è ritirata in un convento di maghi alla morte del marito, molti anni fa. Don Miguelito, (E3, N) è il primo figlio di Carnelia, e studia alla Grande Scuola di Magia. È afflitto da una triste malattia che gli impedisce di crescere normalmente, mante-

nendolo all'altezza di un metro e venti. Don Sancho (E1, C) è un marmocchio di 10 anni. Dona Maria (E2, L), la giovane figlia della Principessa, ha sposato recentemente Don Carlo e vive a Nuova Alvar. Don Carlo (E6, N), è il conestabile della città e il capo segreto della L.G.A.E. (vedi il capitolo "Gilde e confraternite").

Don Ricardo (E7, N) è il fratello minore della Principessa. È un fanatico della corrida, e lo si può trovare spesso nell'arena. Dona Yolanda (E5, N, Strega del primo Circolo) è la zia della Principessa e la sorella di Dona Leontina. Vive nella Torre di Satolas con suo marito, Don Fernando de Casanegra, "el Marques de Satolas".

Dona Blanca (E3, C), passa il suo tempo al Castello Alhambra, e talvolta si scambia segretamente con sua sorella gemella, Dona Carmina, per allontanarsi dal noioso marito, Don Alejandro (E8, L). Victoria (E9, L, Strega del secondo Circolo), il più anziano membro del clan, è la zia di Dona Leontina. E la madre di Blanca e di Carmina.

Budulug, Meister Rannigar: (M18, Fr 12, In 17, Sg 11, Ds 12, Co 10, Ca 17, AM Caotico - Capogilda dei Portavoce)

Rannigar è riuscito a succedere alla testa della Gilda dei Portavoce dopo aver rapito il suo predecessore, cancellando magicamente la memoria dell'accaduto e dopo aver fatto da sé le carte della successione. Egli ha quindi "assunto" la sua vittima per farsi rappresentare. Rannigar è un esperto truffatore, ma non mette a repentaglio la reputazione della Gilda per le sue soddisfazioni personali.

de Casanegra, Don Fernando: (E9, Fr 11, In 18, Sg 17, Ds 11, Co 9, Ca 14, AM Legale "Marques de Satolas")

Don Fernando ha cominciato a padroneggiare il Segreto della Radiosità, ed ora è membro della Confraternita. Non rivelerà mai la sua arte, soprattutto a Don Hippolito de Belcadiz, che considera un impostore. Rispetta però la Principessa di Belcadiz, ed è disposto a usare le sue arti per aiutare il clan. Dopo due secoli di vita in questo mondo crudele, Don Fernando ha i capelli bianchi e molte rughe sul viso.

Daron, Master Jakar: (M12, Fr 11, In 16, Sg 11, Ds 12, Co 11, Ca 11, AM Caotico)

Jakar è un infido alchimista, membro della Corporazione degli Alchimisti (vedi "Gilde e confraternite"), nonché Alchimista del terzo Circolo. Nonostante eserciti la sua arte con un

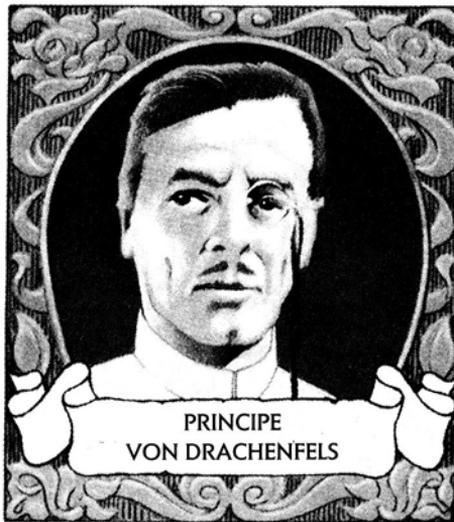
legale permesso, sovente inganna i suoi clienti vendendo loro misture difettose. Jakar è anche in stretto contatto con la Compagnia della Magia Popolare e con la Gilda degli Assassini, alle quali fornisce efficaci veleni.

Datchenka, Lady Natacha: (M12, Fr 18, In 14, Sg 9, Ds 14, Co 16, Ca 7, AM Caotica - Baronessa di Pavlova)

È uno dei nosferatu sotto il controllo di Morphail. Questapossente creatura dai capelli rossi è stata campionessa di pugilato, cosa che le ha procurato la Baronia di Pavlova, prima di incocciare nel suo destino di non morto. A tutt'oggi, suole sfidare i suoi ospiti più robusti (purtroppo, negli scontri ravvicinati, la lady non esita a cercare di mettere a segno un morso, il che, come è noto, non è perfettamente regolare).

von Drachenfels, Prinz Jagggar: (M30, Fr 16, In 16, Sg 15, Ds 13, Co 16, Ca 15, AM Legale - Conte di Ritterburg)

È il governatore di Aalban, il migliore comandante militare di Glantri e un abile mago. In tempo di pace, passa il suo tempo a prevenire le liti di famiglia che affliggono il suo Casato.



Assolda spesso avventurieri per dare la caccia ai numerosi mostri che popolano le montagne ai confini del suo principato. Una volta ogni tanto, in cerca di brividi, prende la sua seconda identità, quella del cacciatore di draghi Herr Urkvarth di Graez, e si unisce ai gruppi di avventurieri. "Urkvarth" non sostiene la caccia di creature protette dalla legge, e raccoglie le teste dei mostri uccisi, che espone

nel museo dei mostri al castello di Ritterburg. Jagggar è anche il Gran Maestro di Dracologia.

Spesso Prinz Jagggar calza alti stivali da cavaliere e indossa una uniforme bianca coperta di medaglie e decorazioni (la maggior parte delle quali sono ninnoli magici con vari effetti). Ha uno strano oggetto magico che risale all'era di Blackmoor. È un pezzo di metallo blu piegato a L che lancia l'incantesimo fulmineo *magico*. Jagggar porta questo oggetto alla cinta (gli restano 50 cariche).

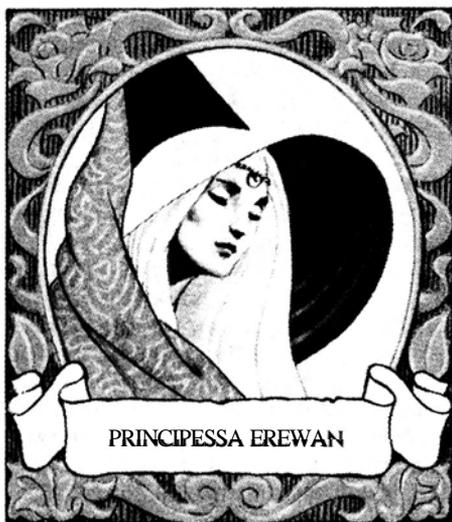
La Famiglia von Drachenfels: Questa famiglia è sempre stata afflitta dalle sue origini miste. Due clan di Alphatiani e di Thyatiani allearono per evitare di essere sconfitti e formarono il casato di Ritterburg. L'alleanza tra le due fazioni però non è durata a lungo. Frau Hildegard (G15, N, Elementalista della Terra del quinto Circolo), la sessantacinquenne madre di Jagggar, è una discendente Thyatiana, e fa del suo meglio per isolare Frau Gertrud (M12, C, Elementalista dell'Aria del secondo Circolo), moglie di Jagggar. Frau Gertrud, di discendenza Alphatiana, minaccia spesso di lasciare il marito se la suocera non se ne va in un convento di maghi al più presto. A Frau Gertrud ha segretamente offerto asilo Lady Serena Aendyr. Frau Gertrud è anche, in segreto, leader della Società dei Liberi Anacronisti di Aalban (vedi "Gilde e confraternite").

Fraulein Helgar (M8, N, Dracologista del secondo Circolo - drago bianco), la sorella della Principessa, rispetta la posizione della madre, ma è anche molto amica di Frau Gertrud, così media tra le due. Herr Sigmund (M8, N) è il figlio maggiore del principe e l'inventore eccentrico della famiglia. Passa il suo tempo a creare macchinari incredibili che spesso impazziscono, come testimoniano le aree del castello ridotte in macerie. Herr Roderick (T5, C), il figlio più giovane del Principe, non ha nessuna delle abilità magiche dei suoi parenti. Nonostante gli insegnamenti materni, Roderick non è mai stato capace di lanciare incantesimi. Frau Hildegard, naturalmente, accusa di ciò Gertrud.

Molti altri parenti, sia Thyatiani che Alphatiani, risiedono a Leenz e a Graez.

Erewan, Principessa Carlolina: (E10, Fr 13, In 17, Sg 16, Ds 14, Co 11, Ca 17, AM Legale - Marchesa di Ellerovyn)

Lady Carlolina è la principessa che governa Erewan, ed ha la carica di Ciambellana della Terra. Divenne Principessa del clan dopo la morte di suo marito in una battaglia contro



barbari provenienti dalle Terre Brulle.

Carlolina non padroneggia ancora la Radiosità, anche se ha trovato rari libri sull'argomento. Elfo di grande magnanimità, cerca di conciliare la fedeltà alla sua patria con quella verso gli elfi di Alfheim.

Lady Carlolina si dedica completamente alla sua carica di Ciambellana della Terra, e cerca in ogni modo di aiutare i poveri. Nonostante ciò, è accusata di favoritismi verso gli elfi. E anche Alta Sacerdotessa delle Rune.

Erewan, Sire Qenildor: (E9, Fr 16, In 15, Sg 14, Ds 13, Co 16, Ca 12, AM Legale)

Sire Qenildor è il figlio maggiore della Principessa Carlolina, ed è il Capitano dell'accampamento di Huledain. Sogna di guidare una spedizione nelle Terre Brulle per distruggere gli umanoidi che furono responsabili della morte del padre. Dato che il suo corpo non è mai stato trovato, Qenildor in realtà spera ancora di trovarlo in vita.

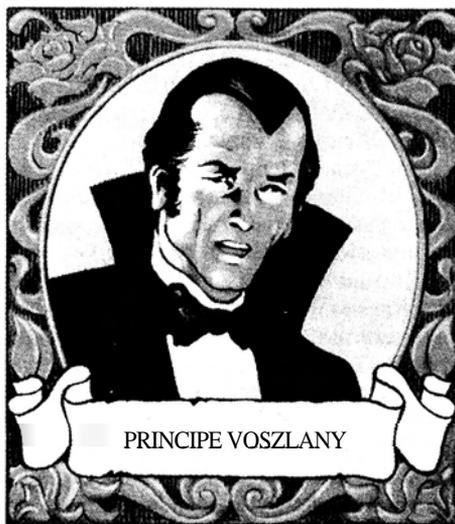
Da quando ha ottenuto il grado a Huledain, Qenildor ha delle difficoltà con il 2° Vessillo di Volospin che è di stanza lì. Gli ufficiali cooperano pochissimo, specialmente da quando Qenildor ha cominciato una serie di pattugliamenti più vicini del normale ai confini con le Terre Brulle. Lo accusano di trascurare la Sierra d'Argento e disprezzano le sue sofisticate tecniche militari.

Il clan di Erewan: È una tipica comunità di elfi. I membri della famiglia non si combattono mai apertamente, sebbene ogni tanto qualcuno non condivide le decisioni di Carlolina. La madre, Lady Eleesea (E10, N) è l'unica la cui opinione possa influenzare la Principessa.

Lady Norelia e Bethys (E10, N), le sorelle, sono gli oracoli del clan. Tutte e tre sono famose tra gli elfi per essere veggenti (e come Criptomanti del quarto Circolo), e come pagamento chiedono che siano piantati dieci alberi in una zona che ne è priva. I clienti devono prendersene cura fino a quando raggiungono un'altezza doppia rispetto alla loro. Le veggenti **anno** quando qualcuno non adempie al suo obbligo, e quindi non gli dicono quali maledizioni gravino sui di lui.

Sire Thendain (E6, L), il figlio della Principessa, si è trasferito alla Grande Scuola di Magia con sua moglie, Lady Esmeralda (E9, C). Quest'ultima finge di essere una neofita nell'arte della magia. In realtà, potrebbe essere già diplomata dalla scuola, ma recita tale ruolo per cercare di scoprire qualche cosa di più sul segreto della Radiosità. Esmeralda è anche la dirigente-segretaria dell'E.L.F.I. (vedi "Gilde e confraternite" per informazioni più dettagliate) ed una Strega del secondo Circolo.

Gorevitch-Wozslany, Principe Morphail: (M28, Fr 17, In 18, Sg 15, Ds 11, Co 14, Ca 16, AM Caotico - Barone di Igorov)



Vicerè di Tchernovodsk, è anche il governatore assoluto della sinistra Boldavia e di tutte le baronie a nord e a est di Rymksigrad. È diventato nosferatu intorno al 720 PI. Da allora, ha avuto parecchie occasioni di "visitare" i baroni locali e di condurli nei ranghi dei non morti; solo tra i suoi simili, egli può scegliere se far diventare le sue vittime vampiri o nosferatu. Morphail controlla ora questi

nobili e li usa come pedine politiche e militari. Egli mira a fare sì che i baroni ingrandiscano le proprie terre, per poi abdicare in suo favore. La Boldavia coprirà allora l'intera zona nord orientale del paese, e Morphail diventerà il più potente principe di Glantri. Naturalmente, è il Gran Maestro della Negromanzia.

Il Principe Morphail appare colto e educato, sempre molto elegante. Ha modi estremamente sofisticati ed un affascinante accento Boldaviano. Temendo una guerra aperta con i maghi, che scoppierebbe se venisse scoperta la sua vera natura, nasconde la maledizione che grava sulla sua famiglia e impone una rigida legge, detta Legge dei Vampiri, alle sue pedine: non possono contagiare cittadini non nobili, né possono uccidere per nutrirsi. Se Morphail venisse eliminato, tutti i non morti della Boldavia diverrebbero indipendenti; per questo nessun mago dotato di buon senso tenterebbe mai di nuocerli.

La Famiglia Gorevitch-Wozslany: È interamente composta da non morti sotto il controllo del Principe. Il fratello maggior, Sir Boris (M18, C, Negromante del terzo Circolo), è un nosferatu elegante, ma effeminato, le cui prede sono giovani e degenerati nobili della capitale. Notomondano, organizza molte rinomate feste notturne nel suo maniero. Il suo fascino gli frutta molta popolarità e aiuti in Parlamento, specie il giorno dopo una sua festa notturna.

La sorella, Lady Tatyana (M12, N), si è innamorata di Sir Claude d'Amberville. Sono entrambi vampiri e risiedono nella Torre di Igorov. Claude, ora chiamato Nikolai, si fa vedere raramente, temendo che la sua famiglia venga a conoscere la sua vera natura. Di norma se ne sta sulla spalla di Tatyana, in forma di pipistrello. Entrambi odiano il vampirismo, ma non possono resistere a Morphail. Sir Mikhail (L16, C) è geloso della fortuna che il fratello conosce nella capitale. Vorrebbe che Morphail lo mandasse nella capitale ad occuparsi della malavita, ove spera di aver successo con i ladri e le spie così come il fratello ne ha con i principi. Sir Mikhail è un vampiro crudele e sadico. Da lui ci si può aspettare sempre il peggio, quando non è sotto il diretto controllo del Principe. Qualche volta ha violato la Legge dei Vampiri, cosicché molti vampiri "illegittimi" sono morti sui pali della Boldavia.

Graustein, Herr Rolf: (M14, Fr 10, In 17, Sg 11, Ds 12, Co 13, Ca 8, AM Neutrale - Visconte di Blofeld)

MALFATTORI, MAGHI E MAESTRI

Herr Rolf è uno dei migliori amici del Principe Jaggar. Al castello di Ritterburg viene chiamato Herr Doctor perché passa molto tempo nelle librerie, studiando gli antichi segreti sui golem e altre simili creature animate, meccaniche o viventi. Durante i suoi esperimenti indossa una lunga giacca bianca e calza alti stivali di pelle. Rolf è un Alchimista del terzo Circolo.

Grenier, Sire Gilles: (M9, Fr 12, In 16, Sg 13, Ds 12, Co 14, Ca 14, AM Neutrale - Visconte di Fausseflammes)

Sire Gilles venne dalla Vecchia Averoigne insieme ai d'Amberville quando questi aprirono il loro cancello. Ora ha una cinquantina d'anni. È uno stregone specializzato nella preparazione di pozioni, in special modo d'amore. Ha ucciso sua moglie Sabina in un impeto di passione quando era nella Vecchia Averoigne, e ora le sue pozioni sono *maledette*. Ci sono 50 probabilità su 100 che la pozione abbia un effetto dannoso, ovvero il contrario dell'effetto desiderato o che sia un veleno (vedi Modulo X2). Sebbene non abbia studiato alla Grande Scuola di Magia, ha le capacità di uno Stregone del secondo Circolo.

Haaskinz, Lord Harald (di): (M25, Fr 14, In 17, Sg 14, Ds 10 Co 12, Ca 11, AM Legale - Arciduca di Westheath)

Lord Harald si è unito al casato di Sirecchia poiché il Principe Innocenti di Malapietra gli ha promesso di aiutarlo a conquistare un principato nella zona di Sablestone. L'Arciduca non si fida di Innocenti, ma ha bisogno di tutti gli alleati possibili. Sir Harald è un maestro nell'uso della Radiosità; questa è la ragione per cui Innocenti vuole rimanere nelle sue grazie. Sir Harald è una persona gentile ed a modo, ma poco mondana a causa di una penosa malattia che gli impedisce l'uso del braccio sinistro. Alcune delle sue guardie del corpo riferiscono che una notte videro l'Arciduca risplendere di una misteriosa aura azzurra. È il Grande Maestro degli Elementali dell'Acqua.

Hillsbury, Lady Margaret (di): (M14, Fr 16, In 15, Sg 15, Ds 10, Co 14, Ca 9, AM Neutrale - Duchessa di Fenswick)

Lady Margaret è una donna con una grande forza di volontà che governa il suo possedimento con pugno di ferro. È assolutamente fedele al sistema dei principati, all'Ordine della Radianza e alla supremazia della magia. Si è unita al casato di Silverston perché gli Aendyr sono maestri nel fare il miglior uso

della magia in ogni circostanza. Pensa anche che il Principe Volospin (che cerca disperatamente di sedurre) sia un vero gentiluomo. È una Elementalista dell'Aria del terzo Circolo.

Zvanov, Lord Youri: (M10, Fr 12, In 16, Sg 14, Ds 12, Co 13, Ca 14, AM Caotico - Barone di Palatinsk)

È un altro vampiro, pedina del Principe Morphail. In vita, era un famoso cacciatore di vampiri, fino a che non incontrò il Principe. La sua natura di vampiro non è a conoscenza di tutti ed egli è ancora creduto cacciatore di non morti. Youri è un Negromante del terzo Circolo.

Jerbat, Lady Arbana: (M9, Fr 8, In 18, Sg 15, Ds 12, Co 11, Ca 9, AM Caotica - Viscontessa di Pietrarossa)

Lady Arbana è una vera Alphatiana. Venuta a Glantri vent'anni fa, è una spia pagata dall'Impero di Alphatia per tenere d'occhio il Principe Volospin Aendyr e per cercare di scoprire il segreto della Radiosità. E già stata espulsa dalla Confraternita della Radiosità perché sospetta. Se ne avrà la possibilità, rapirà qualunque membro della confraternita per portarlo a Silverstone e interrogarlo. È un'Elementalista dell'Aria del secondo Circolo.

Krinagar, Lord Urmahid: (M15, Fr 12, In 16, Sg 13, Ds 17, Co 12, Ca 16, AM Legale - Conte del Passo Cornoteschio)

Lord Urmahid è un discendente degli antichi Ethengariani. Il suo titolo è molto contestato al Parlamento, perché lo rende responsabile della sicurezza Passo Cornoteschio, principale valico in direzione di Ethengar. Ma dato che è leale, e che il Khan ha posto una taglia sulla sua testa, è appoggiato da molti Principi. Urmahid ogni tanto svolge per il Consiglio missioni di spionaggio nel cuore di Ethengar. E anche un fiero avversario per le spie del Khan, poiché smaschera e assassina molte di loro. Urmahid è anche cognato del Principe Jherok ed è un Illusionista del quarto Circolo.

Krollnar, Lady Rowena: (M10, Fr 12, In 17, Sg 11, Ds 13, Co 12, Ca 17, AM Neutrale - Viscontessa di Bergen)

Questa giovane nobildonna del casato di Linden è una delle più belle cortigiane di Glantri. Il suo viso porta una cicatrice dal tempo in cui evocò per errore una creatura degli abissi. La creatura scappò, e Rowena ha promesso la sua mano a chi la ucciderà por-

tandole una prova. Molti uomini pensano! la cicatrice aggiunga bellezza al suo viso. È alta e bionda, e spesso porta un velo blu davanti al viso. È una Elementalista del Fuoco del terzo Circolo.

Lowenroth, Herr Franz: (M12, Fr 15, In 16, Sg 13, Ds 12, Co 12, Ca 14, AM Neutrale - Barone di Adlertum)

Herr Franz è un uomo alto e muscoloso. La sua gente spesso lo chiama Maestro dei Leoni. Franz passa il suo tempo a fare ricerche sugli incantesimi relativi agli animali o ad ammaestrare leoni ed altri felini. Con la magia, Franz ha acquistato tutte le abilità di una tigre mannara. Non è difficile incontrarlo per le strade di Leenz o di Glantri con due leoni al guinzaglio. È un Criptomante del terzo Circolo.

di Malapietra, Principe Innocenti "Nero": (M17, Fr 11 In 17, Sg 16, Ds 12, Co 16, Ca 12, AM Caotico - Visconte di Sirecchia)

Innocenti è il governatore di Caurenze e il Vicerè di Ylourgne. E il più paranoico di tutta la famiglia, cosa che probabilmente spiega il fatto che sia principe da tanto tempo. Innocenti è un uomo grasso e untuoso, vicino ai quarant'anni. Fa gran mostra del suo amore per la poesia e per la musica, ma è solo una facciata che nasconde un uomo capace di qualunque bassezza per raggiungere i suoi scopi.



È l'ideatore dei combattimenti tra mostri al Circo Lizzieni. Ci sono moltissimi mostri e umanoidi schiavi nella città, che arrivano principalmente dal Massiccio Kurish. Il Prin-

cipe Innocenti organizza giochi con i gladiatori ogni mese nell'arena, il che lo aiuta a rendersi popolare tra la sua gente. Non è raro vedere prigionieri condannati (o nemici del Principe) combattere nell'arena contro i mostri più orribili. Alcuni riescono a sopravvivere e a trovare ammiratori tra gli spettatori. Una volta ogni tanto, il Principe offre clemenza all'eroe dell'arena, ma il fortunato deve lasciare subito Caurenze. Innocenti è il Gran Maestro degli Elementalisti della Terra.

La famiglia di Malapietra: Tutti i più anziani membri della famiglia sono morti (con un'orribile espressione negli occhi e schiuma sulle labbra) entro breve tempo dall'assunzione del potere da parte di Innocenti. Il Signor Giovanni (M9, C, Elementalista della Terra del secondo Circolo), il fratello maggiore di Innocenti e Condottiero di Lizzieni, è conosciuto per la sua crudeltà sia nei confronti degli abitanti, sia nei confronti della sua guarnigione di Aalban. Temendo i cambiamenti di umore del Principe, egli complotta costantemente contro Innocenti.

La Signora Letizia (G10, N) è la moglie del Principe. Progettava di lasciare il marito, perché le continue rivalità interne ai Malapietra la sfiniscono. Lady Juliana Vlaardoen le ha offerto protezione a Linden. Suo figlio Bartolomeo (M7, C) studia alla Grande Scuola di Magia ed ha 12 anni. Sa del desiderio della madre di abbandonare il tetto coniugale e per questo la odia.

Agostino (M9, C) è il fratello minore del Principe. Siccome non ha speranza di ottenere il titolo di famiglia fino a che i suoi fratelli sono in vita, egli trama con Bartolomeo per eliminarli entrambi. Ha promesso a emissari Thyatiani un consolato locale se lo aiuteranno ad ucciderli. Recentemente, tuttavia, il Principe lo ha nominato Castellano di Ylourgne per tenerlo lontano dal palazzo.

Lucrezia (M10, C, Elementalista della Terra del terzo Circolo) è la sorella del Principe. Risiede nella capitale dove rappresenta i di Malapietra al Parlamento. Spera di guadagnare qualche vantaggio sul suo paranoico fratello. Se le cose dovessero andar male, pensa di prendere Bartolomeo come ostaggio.

du Marais, Sire Malachie: (M10, Fr 16, In 16, Sg 9, Ds 17, Co 15, Ca 13, AM caotico - Baron de Morlay)

È uno dei maghi passati attraverso il cancello magico della Nuova Averoigne (vedi la famiglia d'Amberville e il modulo X2 per dettagli). Sire Malachie è un lupo mannaro

della zona di Morlay. Sebbene entrambi facciano parte del casato di Sylaire, è un acerimo nemico di Dame Genevieve de Sephora, dai tempi della Vecchia Averoigne. **Sire Malachie è albino**, forse l'unico in tutta Glantri; anche nella forma di lupo è bianco. È anche il capo degli Amici dei lupi (vedi "Gilde e confraternite" per dettagli) che ha sede nello Chateau de Morlay. È un Alchimista del terzo Circolo.

Markovitch, Lady Szasza: (M12, Fr 16, In 17, Sg 8, Ds 13, Co 14, Ca 18, AM Caotico - Baronessa di Vladimirov)

La bionda e sensuale Baronessa è una delle pedine del Principe Morphail. Usa invitare nobili di bell'aspetto a passare qualche giorno alla torre Vladimirov. È una nosferatu dalla forza particolare, e resiste alla luce del sole, cosa che l'aiuta a trovare le potenziali vittime. Se queste sono particolarmente piacenti, può permettere che lascino Vladimirov senza danno, ma vittime dell'incantesimo del *charme*, spesso con uno o due pipistrelli che le tengano d'occhio (è tremendamente gelosa).

Ora ricatta Lord Laszlo Wutyla affinché le riveli i nuovi incantesimi scoperti, nel tentativo di guadagnarsi i favori del Principe Morphail. Spera un giorno di diventare sua moglie, e Principessa di Boldavia. È anche una Strega del terzo Circolo.

McAllister, Lord Alasdair: (M13, Fr 13, In 16, Sg 12, Ds 11, Co 14, Ca 6, AM Caotico - Conte di Glenargyll)

Questo giovane nobile, genero del Principe McGregor, fa parte del casato di Crownguard e della Confraternita della Radiosità. Anche lui, come il Principe, ha l'ossessione di diventare immortale. Passa il suo tempo a studiare gli effetti della Radiosità, ma fino ad ora non è stato fortunato: parte del viso, un braccio e il petto portano gli ombili segni dell'eccessiva esposizione ad essa. Sua moglie, Lady Barbara, fa del suo meglio per alleviare le sue sofferenze.

McDougall, Lord Eachainn: (M11, Fr 14, In 16, Sg 13, Ds 12, Co 15, Ca 15, AM Legale - Marchese di Duvengan)

McDougall, un nobile estroverso e disponibile, è stato prescelto per presidiare il passo Cornoteschio per la sua esperienza militare. In materia, si serve di metodi estremamente avanzati: tiene in allenamento le sue truppe con simulazioni di manovre e battaglie. Ha scritto un ponderoso tomo sulle simulazioni militari e sulla magia in collaborazione con

Jaggar von Drachenfels, con il quale è tuttora in buoni rapporti. È Dracologista del terzo Circolo (drago d'oro). Eachainn è un uomo alto e atletico, con una folta barba nera. La sua passione per le bevande locali è ben nota a Duvengan.

McDuff, Lady Myra: (DV14, In 17, Sg 10, Ca 17, AM Neutrale - la spettrale Baronessa di Uigmuir)

Anni fa, una grande tribù di orchii raggiunse la sua baronia e la invase. Dopo averla costretta a sposarlo e a dargli un figlio, il re degli orchii la assassinò. Quando la guarnigione di Forte Nordling ebbe riacciato gli orchii sulle montagne, Myra ritornò alla sua torre sotto forma di fantasma e ingannò il Vicerè facendogli credere di essere ancora viva.

Myra governa tuttora la baronia, e nessuno sa che è un fantasma. Ha le statistiche di un'anima persa e conosce gli incantesimi di un mago del decimo livello. Vorrebbe prendere al proprio servizio degli avventurieri che la vendichino e riportino a Uigmuir il "legittimo" erede. Solo allora rivelerà la sua vera natura e riposerà in pace.

McGregor, Sir Angus: (M12, Fr 7, In 18, Sg 12, Ds 16, Co 8, Ca 12, AM Caotico)

Sir Angus è il nipote del Principe Brannart e ha 10 anni. È il più giovane membro della Confraternita della Radiosità. Angus è in grado di usare gli incantesimi relativi alla Radiosità del livello più basso. Spera di riuscire a servirsi della Radiosità per avere la meglio sul padre non morto e prenderne il posto. Nonostante l'età, si comporta come un adulto, e quanti non lo trattano come tale rischiano la vita. È Negromante del terzo Circolo.

McGregor, Principe Brannart: (M33, Fr 16, In 17, Sg 13, Ds 11, Co 16, Ca 7, AM Caotico - Visconte di Crownguard)

Il Principe Brannart è il governatore di Klantyre e Vicerè di Sablestone. Ha raggiunto lo stato cadaverico anni addietro a causa dell'eccessiva esposizione alla Radiosità. È anche Negromante del quarto Circolo. Brannart odia tutte le creature viventi e non è improbabile che decida di sbarazzarsi di tutti gli occupanti vivi della sua torre, eccetto forse Angus, suo nipote, che pensa di riuscire a far diventare un fedele servitore, sempre che non diventi troppo potente. Brannart sa che la Radiosità può portare all'immortalità, ma ancora non sa esattamente come. Spera di raggiungere la Sfera dell'Entropia. È uno dei



più vecchi membri della Confraternita della Radiosità, ma non sa che anche Angus ne è un membro. Se lo venisse a sapere, cercherebbe di eliminarlo.

McGregor, Sir Duncan: (G28, Fr 17, In 13, Sg 15, Ds 12, Co 15, Ca 17, AM Legale)

Figlio maggiore del Principe di Klantyre, Sir Duncan odia tutto quello che ha a che fare con la magia e questa maledetta terra di maghi. Questo coraggioso montanaro ha dovuto seguire il suo clan nella Nuova Averoine lasciando la sua amata Scozia (vedi le spiegazioni nel paragrafo dedicato al casato di Crownguard). Detesta la legge arbitraria di Glantri che riserva solo ai maghi lo status di nobili. Pensa anche che il Principe Brannart governi male il popolo di Klantyre e sogna di guidare il suo clan fuori da Glantri. È il maestro dei Seguaci di Claymore (vedi "Gilde e confraternite"). Spera di fomentare una rivolta contro l'incantocrazia. Le sue attività segrete sono divenute meno intense da quando è diventato Capitano dell'accampamento del Passo Cornoteschio.

Il clan McGregor: I McGregor vengono da un'altra dimensione, la stessa nella quale si trovava la Vecchia Averoine (vedi le note sul casato di Crownguard). Molti abitanti di Crownguard hanno testimoniato di aver visto non morti e spiriti spaventosi uscire dai dungeon della torre.

Lady Barbara (G4, L), la figlia del Principe, ha avuto la fortuna di lasciare la torre grazie al matrimonio con il Conte di Glenargyll. Suo figlio Sean (M5, C, Elementalist dell'Acqua del primo Circolo), un bambino di sei anni,

studia alla Grande Scuola di Magia.

Sir Quentin (M9, C, Elementalist dell'Acqua del terzo Circolo), lo schizofrenico figlio minore del Principe, è riuscito anch'egli ad abbandonare la torre quando il Principe lo ha nominato Castellano di Forte Sablestone. Ma i suoi sonni sono ancora turbati da frequenti incubie da messaggi che il Principe gli manda durante la notte. È la moglie di Quentin, Lady Mary (G12, N), a dirigere effettivamente il forte, nascondendo la follia del marito al Consiglio. Se il fatto venisse scoperto, Sir Quentin dovrebbe ritornare a Klantyre, un destino assai triste, secondo Lady Mary. Gli ufficiali di Sablestone le sono fedeli.

Sir Bruce (C28, N), il fratello di Mary, è il tutore di Angus e il Castellano di Crownguard. Nessuno, tranne la sorella, sa che egli è un chierico (cosa assolutamente illegale a Glantri) che si spaccia per guerriero. Fa parte dei Seguaci di Claymore e spera di rovesciare l'incantocrazia. Sostituisce Duncan McGregor quando questi è assente da Glenmoorloch. Sir Bruce ha finora evitato di finire nei guai grazie al fatto che la Sfera del Tempo ha distolto l'attenzione del Principe Etienne; il buon senso di Bruce ha fatto il resto. Il Castellano di Crownguard è facilmente riconoscibile per i suoi folti baffi rossi, il kilt e lo spadone che porta sempre con sé (non lo usa mai come arma, è il suo simbolo di chierico). Nei momenti di sconforto, lo si può sentir suonare la sua vecchia cornamusa.

Molti padri, fratelli, zii e antichi antenati infestano la zona in forma di spettri, fantasmi e ombre, in cerca di vendetta per la loro morte prematura.

de Montebello, Dona Isabella: (M10, Fr 9, In 16, Sg 14, Ds 11, Co 12, Ca 15, AM Neutrale - "Señora Baronesa del Egorn")

Questa giovane baronessa elfo è la nobile più influente della zona. Il suo grande carisma le ha permesso di guadagnarsi seguaci tra la popolazione locale (è una Strega del terzo Circolo). Spera di ottenere un Atto d'Infeudazione e di fondare un nuovo principato di elfi. È nemica del Barone di Oxhill, il quale, afferma, cerca di incolparla di infami crimini per rovinarle la reputazione.

de Moriamis, Dame Diane: (M11, Fr 9, In 17, Sg 12, Ds 16, Co 10, Ca 11, AM Neutrale - Viscontessa di Malinbois)

"Madame la Vicomtesse" è nata nella Vecchia Averoine al tempo dell'inquisizione (vedi le note sul casato di Sylaire e il modulo X2). È una vecchia signora che ama collezio-

nare gioielli antichi. Di solito si presenta in pubblico coperta di perle, gemme, e altri ninnoli preziosi. Se non può comprare un gioiello che le piace, soprattutto se magico, non esita a ricorrere al furto. Diane è una signora sulla cinquantina, grassa, a cui è toccata la sfortuna di perdere i capelli (indossa una parrucca per non essere ridicola). Sarebbe disposta a spendere una fortuna per un incantesimo che glieli facesse ricrescere. Dame Diane è un'Alchimista del terzo Circolo.

Naramis Sire Ezechiel: (E9, Fr 14, In 15, Sg 14, Ds 17, Co 11, Ca 14, AM Caotico - Visconte di Nathrat)

Ezechiel ama esplorare le più remote zone della Sierra. Ha ricevuto dal Consiglio l'incarico di trovare nuove risorse per gli incantesimi e componenti alchemici. Ha così scoperto uno strano minerale ai confini con la Repubblica di Darokin, ma non ha svelato la scoperta a nessuno, né a Darokin né a Glantri, tenendosi il minerale per sé. Sembra che questo abbia proprietà anti magiche, e che sia un eccellente materiale per armature e contenitori di vario tipo. Ezechiel è un Maestro di Dracologia (drago nero) del secondo Circolo.

Nyraviel, Lady Aliana: (E9, Fr 11, In 17, Sg 12, Ds 14, Co 12, Ca 16, AM Neutrale - Contessa di Soth-Kabree)

Questa nobile del casato di Ellerovyn ha uno dei domini più meridionali del paese. Ha formato un manipolo di elfi combattenti che montano grifoni. I locali dicono che potrebbe averne a disposizione più di venti. Può succedere di incontrarla a Lizzieni o nella capitale in cerca di uova di grifoni. È Maestro di Dracologia (drago blu) del secondo Circolo.

Orlovski, Shurav: (L6, Fr 13, In 14, Sg 10, Ds 17, Co 12, Ca 14, AM Caotico - Ladro della Gilda)

Shurav è un ladro, uno dei Seguaci della Mano Lesta. È un uomo magro, alto un metro e mezzo, con due baffoni slanciati. Era un famoso contorsionista della Gilda degli Artisti Uniti, dalla quale fu però cacciato per il suo comportamento non proprio retto. Ora usa questo suo talento per penetrare tra le sbarre nei manieri di ricchi nobili. Lo caratterizza un forte accento Boldaviano.

Pingo, lo Scuro: (DV6, Fr 14, In 15, Sg 11, Ds 14, Co 13, Ca 9, AM Caotico - Assassino della Gilda)

Pingo è un nero specializzato nell'omicidio

su commissione. Il suo metodo preferito consiste nel lasciare serpenti velenosi nel letto delle vittime. È capace di controllare silenziosamente i suoi cuccioli muovendo la testa? gli occhi (purché il serpente sia visibile). È anche un cultore dello strangolamento silenzioso. Da lungo tempo è membro della Gilda degli Assassini.

Qh'erabis, Wassam: (M5, Fr 10, In 15, Sg 11, Ds 13, Co 12, Ca 14, AM Caotico - Magistrato)

Wassam giudica i piccoli criminali nel Palazzo della Corte e lavora alla Tesoreria della Città. Ha anche un incarico al constabylato di Glantri. Dietro adeguato compenso, è disposto a vendere le varie informazioni in suo possesso, in particolare quelle che riguardano il tesoro di Glantri. Appartiene alla camera dei Magistrati.

Ratibus, Re degli Accattoni: (L32, Fr 14, In 15, Sg 14, Ds 16, Co 12, Ca 9, AM Caotico)

Lord Ratibus è il capo della temuta Corte dei Miracoli (vedi "Gilde e confratemitte"). È gobbo e orbo. I suoi unti capelli bianchi nascondono le verruche che gli devastano il viso. È stato servitore di un principe, ma lo hanno sorpreso mentre cercava di imbare un oggetto magico. Le sue deformità sono state causate dalle torture con cui fu punito. Nonostante ciò è un ladro abile e svelto.

Se qualcuno cerca di entrare alla sua corte senza essere affettato da mutilazioni gravi quanto le sue, Ratibus lo fa picchiare dai suoi uomini fino a procurargli le. Questo è il prezzo da pagare per entrare a far parte della Corte dei Miracoli.

de Sophora, Dame Genevieve: (M20, Fr 11, In 17, Sg 15, Ds 10, Co 13, Ca 11, AM Neutrale - Contessa de Touraine)

Dame Genevieve era la castellanadi Sylaire nella Vecchia Averoigne (vedi le note sul casato di Sylaire e il modulo X2). Dopo la distruzione del Castello degli Amber, offrì la sua torre ad Etienne in cambio di un viaggio sicuro per Glantri. Sylaire fu portata, pietra per pietra, attraverso il cancello magico per Glantri. In seguito, Genevieve è riuscita a guadagnare il titolo di Contessa di Touraine e Gran Signora dell'Alchimia.

È molto bella, e i suoi capelli castani sono impreziositi da riflessi d'argento. Il suo incantesimo dello charme ha successo contro chi fallisce un tiro salvezza contro gli incantesimi.

Song-Anh, il Pugno del Khan: (C18, Fr 13, In 15, Sg 17, Ds 11, Co 14, Ca 16, AM Caotico - Chierico errante)

Song-Anh è un chierico dei Diecimila Pugni (vedi "Gilde e confratemitte" per ulteriori dettagli). Se, mentre diffonde il verbo della fede, incoccia in qualcuno che non gli crede, Song-Anh ha l'abitudine di lanciare l'incantesimo del comando sull'infedele. La vittima dovrà errare pregando ad alta voce fino a che non tomi con uno o più seguaci.

di Tarento, Signor Antonio: (M12, Fr 17 In 16, Sg 10, Ds 16, Co 10, Ca 9, AM Caotico - Visconte di Castelbianco)

Antonio ha ottenuto l'appoggio del Principe Innocenti dopo aver compiuto diversi omicidi tra i membri anziani della famiglia di Malapietra. Antonio è molto abile nella preparazione di pozioni velenose (è un Alchimista del terzo Circolo). Con l'aiuto del Principe, Antonio è riuscito a fondare la Viscontea di Castelbianco. Quando era a Glantri, Antonio è riuscito ad assumere la guida della Gilda degli Assassini. Ora, controlla gli assassini direttamente dalla sua torre di Castelbianco. Il Principe Innocenti ha il privilegio di essere un "cliente favorito" della gilda, il che gli frutta servizi più rapidi e notevoli sconti.

Terlagand, Lady Mariana (Narda Shelyn): (M15, Fr 13, In 17, Sg 12, Ds 13, Co 12, Ca 13, AM Neutrale - la (falsa) Marchesa di Berrym)

Lo pseudo-titolo di Marchesa di cui Narda si fregia è una frode. La marchesa di Berrym è morta trent'anni fa, sola e senza eredi. Nascondendone la morte, il Capogilda dei Portavoce, Meister Rannigar Budulug, ha continuato a fungere da rappresentante degli interessi della Marchesa. Oggi, capita solo di rado che qualcuno vada a far visita a Lady Mariana. Una complice del capogilda (Narda Shelyn) rimane alla torre fingendo di essere Lady Mariana e controllandone i vari rappresentanti al parlamento.

Timenko, Lord Piotr-Grygory: (M9, Fr 15, In 16, Sg 17, Ds 11, Co 15, Ca 14, AM Caotico - Barone di Kutchevski)

Lord Piotr-Grygory è un altro vampiro del Principe Morphail. Passa per essere un esperto in materia di non morti, specialmente vampiri. Il folle che cercasse di incontrare di persona l'"esperto" probabilmente sarebbe costretto a scoprire la verità. Dei precedenti curiosi, alcuni sono diventati vampiri sotto il suo controllo, altri sono stati spediti fuori

dalla torre dove sono stati ricevuti da un grande branco di lupi affamati (sotto il controllo di Piotr). Piotr è un Negromante del secondo Circolo.

Fulvina, Signor Griseo: (M16, Fr 14, In 16, Sg 12, Ds 16, Co 10, Ca 17, AM Caotico - Visconte di Verrazzano)

Il Signor Griseo è un seguace del Principe Innocenti di Malapietra. Griseo ha sviluppato una conoscenza approfondita di tutti gli incantesimi correlati con la metamorfosi. È uno specialista nell'impersonare altri nobili, ed è perciò la più importante spia del Principe Innocenti.

Il suo compito attuale è di impersonare Agostino di Malapietra e scoprire se costui ha qualche contatto con Thyatis. Talvolta manda sua moglie Rosabianca (una assassina con 10 DV che lavora in proprio, all'insaputa della Gilda degli Assassini) in missioni speciali. Alla Torre di Verrazzano, Griseo e Rosabianca vestono lunghe tuniche scure, camuffandosi il viso, ed è perciò difficile distinguerli l'uno dall'altra.

Urbaal, Lord Emeth: (M12, Fr 18, In 16, Sg 12, Ds 12, Co 14, Ca 10, AM Caotico - Conte di Wilon)

Lord Emeth è un membro del casato di Silverston. Lo chiamano spesso Urbaal il Blu, a causa del colore della sua barba. È un esperto degli incantesimi relativi all'aria e al tempo (è un Elementalista del terzo Circolo). Si dice che abbia costruito una nave volante agganciata ad una nuvola e spinta da due giganteschi razzi (la "nuvola" è, in realtà, un pallone pieno di aria calda). Emeth ha sviluppato un incantesimo che mantiene a lungo l'aria calda.

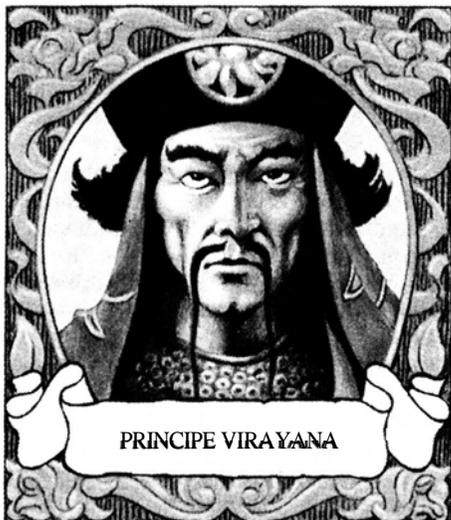
Vandehaar, Lord Pieter: (M11, Fr 14, In 15, Sg 14, Ds 11, Co 16, Ca 9, AM Caotico - Barone di Oxhill)

Lord Pieter possiede la baronia più occidentale, vicino a Forte Sablestone. Paga segretamente dei banditi per spingere il sindaco di Kerned altre persone importanti a richiedere un Atto d'Infedazione in suo favore. Pieter ha assassinato molti altri nobili che cercavano di fondare qui un principato; la Gilda degli Assassini è piuttosto attiva in questa zona. Pieter è un fermo oppositore di Dona Isabella de Montebello, la sua più pericolosa concorrente. È anche un Seguace del Fuoco (vedi "Gilde e confratemitte") e un Elementalista del Fuoco del terzo Circolo.

Verlien, Lady Sinaria: (M21, Fr 12, In 17, Sg 11, Ds 12, Co 12, Ca 8, AM Caotico - Contessa di Sonden Alta)

Lady Sinaria ha cercato invano per molti anni il segreto della Radiosità. Dopo aver scoperto che Lord Rejladan conosceva qualche oscuro segreto su di essa, lo ha rapito e imprigionato, privo dei suoi incantesimi, e non lo libererà se questo non le rivelerà tutto ciò che sa della Radiosità. Sinaria è anche una Seguace del Fuoco e un'importante membro della Società dei Liberi Anacronisti di Aalban (vedi "Gilde e confraternite"). È un Elementalista del Fuoco del quarto Circolo.

Virayana W, Principe Jherek: (M27, Fr 12, In 17, Sg 16, Ds 15, Co 10, Ca 16, AM Neutrale - Khan di Singhabad)



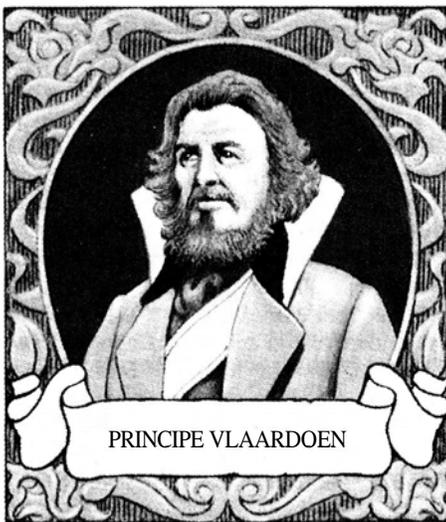
Jherek Virayana è il quarto sovrano di Krondahar, il Supremo Giudice del Consiglio e il Khan di Singhabad. È un uomo molto educato, che non esita a spendere delle fortune quando un nobile gli fa visita. I suoi banchetti sono famosi per i costosi cibi esotici. Coglie ogni occasione per organizzare cacce a mostri selvatici, per diletto, sulle pendici dei Monti Colossus. Fra le sue prede preferite vi sono i visitatori sgraditi. Jherek è anche Gran Maestro degli Illusionisti.

La Famiglia Virayana: I Virayana sono una famiglia tranquilla, unita sotto il suo capo, il Principe Jherek. Egli ha tre mogli, Lan-Syn (M1, C, Illusionista del quarto Circolo), Aleah (L17, C) e Waira (G14, C), e un gran numero di concubine. Le mogli non

vanno d'accordo, dato che ognuna cerca di essere la favorita. La successione rischia di diventare un problema difficile: delle tre, Lan-Syn è l'unica erede "legale" dal momento che è una maga, ma è anche l'unica moglie che non gli ha dato figli, mentre Aleah e Waira ne hanno avuto uno ciascuna. Ogni moglie è disposta ad eliminare le altre per guadagnare il trono al proprio erede.

Sir Rejladan (M9, L, Illusionista del primo Circolo), il figlio più giovane, è da poco scomparso durante una battuta di caccia sulle montagne. Ralindi (M9, N, Illusionista del secondo Circolo) ha cercato di ritrovare il fratellastro, ma invano. In realtà, Rejladan è stato rapito da Lady Sinaria Verlien per le sue conoscenze sulla Radianza. Egli aveva infatti trovato un vecchio tomo sull'argomento, ma è stato rapito prima di avere il tempo di studiarlo.

Vlaardoen XI, Principe Vanserie: (M28, Fr 8, In 18, Sg 14, Ds 10, Co 10, Ca 12, AM Caotico - Visconte di Linden)



Il Principe Vanserie è il mago che governa Bergdhoven, Visconte di Linden e Tesoriere del Consiglio. È facilmente riconoscibile per la sua rossa e fluente chioma, del medesimo colore della barba. È anche unodei più potenti maghi di Glantri, avendo scoperto alcuni dei segreti della Radiosità e avendo raggiunto il livello di Gran Maestro del Fuoco.

Ogni tanto, Vanserie scompare per qualche settimana, in cerca dei Seguaci del Fuoco sopravvissuti in altre dimensioni. Costoro costituiscono una fazione di Alphatiani che si

oppose agli Aendyr. Vanserie spera di trovare alleati e di portarli con sé per riconquistare Glantri. E anche il capo dei Seguaci del Fuoco di Glantri (vedi "Gilde e confraternite" per ulteriori dettagli).

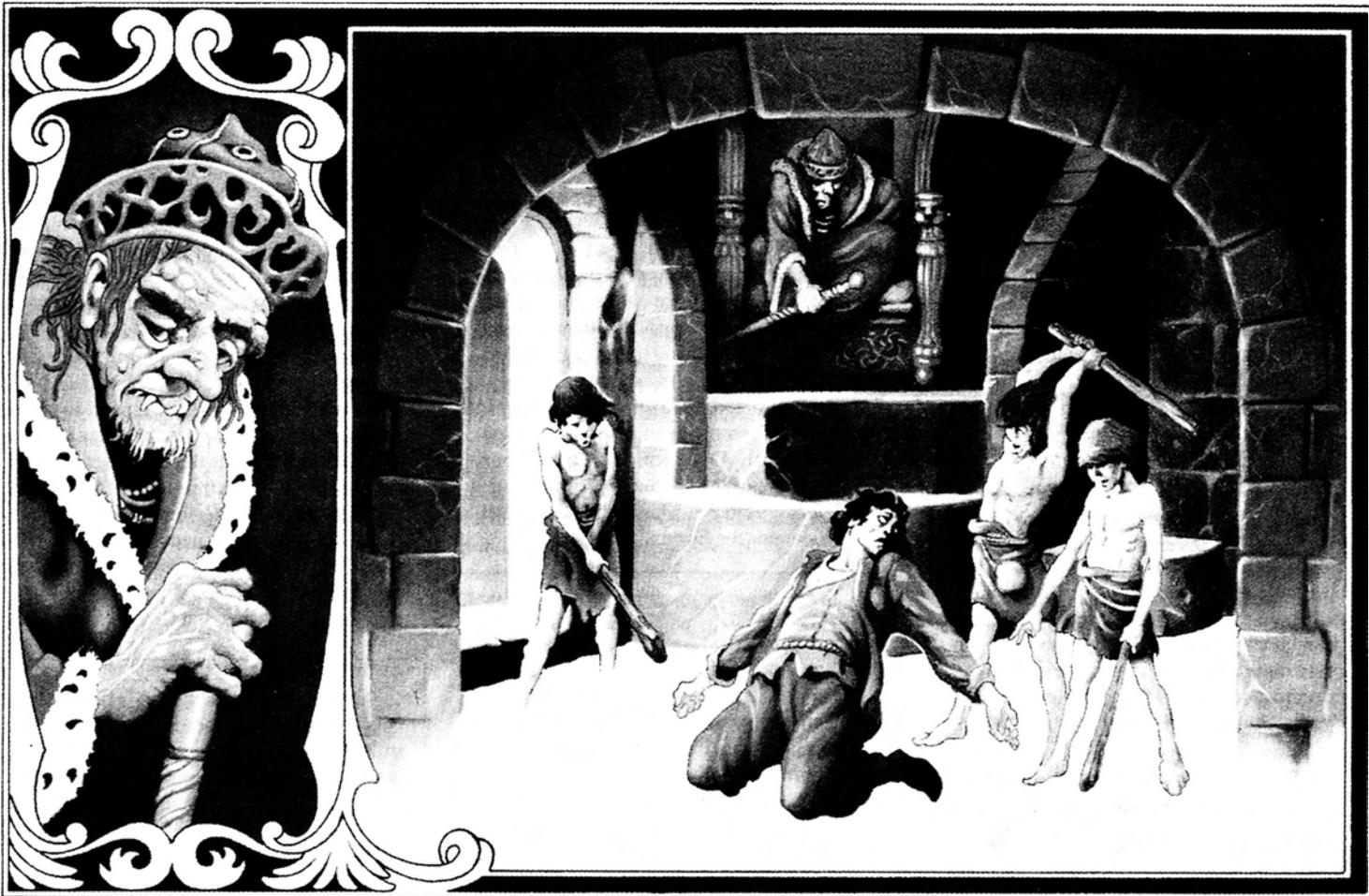
La Famiglia Vlaardoen: È una delle più piccole famiglie di principi. Si ritiene che Lady Wilhelmine (M23, C, Elementalista del Fuoco del quarto Circolo), la moglie del Principe, sia sterile, e che la figlia Lady Juliana sia stata segretamente comprata o rapita. Wilhelmine è una Seguace del Fuoco e membra della Società dei Liberi Anacronisti di Aalban (cosa che in pochi sanno in famiglia).

Lady Juliana (M9, L, Elementalista del Fuoco del primo Circolo) ha 18 anni, e conosce bene l'arte della magia e la scienza del fuoco. A differenza dei suoi genitori, ha i capelli color argento, ma con la pelle color rame dei Flaem. I suoi grandi occhi sono verdi. Le labbra sensuali e le maniere seducenti. La madre non approva i suoi modi, e una recente legge di Linden stabilisce la pena di morte per ogni uomo che tocchi la principessa o le parli (cosa che Juliana non sa).

Il fratello del Principe, Sir Anton (G22, C) morì anni fa cercando di uccidere un vecchio drago d'oro. Annoiato, Raknaar il drago (DV22, L), assunse magicamente sembianze umane, venne nella torre di Linden. Quindi si trasferì nel corpo di Anton, nascondendo le sue spoglie precedenti nei dungeon della torre. Da allora, Raknaar è stato colpito dalla bellezza di Juliana ed è rimasto a proteggerla. Il vecchio drago sente che l'allineamento di Juliana non è quello dei suoi genitori.

Wutyla, Lord Laszlo: (M9, Fr 11, In 14, Sg 8, Ds 10, Co 18, Ca 7, AM Caotico - Barone di Mariksen)

Sir Laszlo è un altro nosferatu pedina di Morphail. È il più lontano dalla torre di Igorov, e perciò il più difficile da controllare. Conosce la Legge dei Vampiri di Boldavia (vedi Morphail Gorevitch-Woszlany) e così talvolta lascia Mariksen per un "raid" a Ethengar. Questo ha fatto sì che il Khan inviasse un maggior numero di chierici al confine per combattere l'invasione dei vampiri, causando grandi attriti tra Ethengar e Glantri. Il maggior timore di Laszlo è che il Principe venga a conoscenza dei suoi misfatti. Se qualcuno (come Lady Szasza Markovitch) venisse a saperlo e lo ricattasse, egli accorderebbe ogni richiesta. È un Negromante del secondo Circolo.



Zispaghi, Luigi "Belcanto": (T5, Fr 12, In 14, Sg 8, Ds 13, Co 10, Ca 17, AM Caotico - Il gondoliere cantante)

Luigi lavora a tempo pieno come gondoliere a Glantri, ed è uno dei Seguaci della Mano Lesta. È famoso per le romanze d'amore che canta remando. La Compagnia della Magia Popolare lo paga perché trasporti alcune persone al momento opportuno. Una leva collocata a poppa della gondola provoca l'immissione gas soporifero nella cabina e chiude porte e finestre.

Ambasciatori

Galladin, Sire: (E8, Fr 8, In 17, Sg 10, Ds 15, Co 12, Ca 16, AM N - Ambasciatore di Alfheim)

Galladin è probabilmente uno dagli ambasciatori più onesti di Glantri. Non permette furti del sapere Glantriano, convinto com'è che gli elfi non abbiano bisogno della magia Glantriana. Non è in contatto con i sovversivi della E.L.F.I. o della L.G.A.E. Galladin è

consapevole di essere controllato da spie Glantriane, ma non le teme, dato che non ha nulla da nascondere. Galladin si preoccupa soprattutto del benessere dei pochi elfi di Glantri e di salvaguardare l'alleanza tra Alfheim e i Glantriani.

Galladin è il fratello di Shalander, ambasciatore elfo a Karameikos (vedi l'Atlante 1 per dettagli). Galladin è anche recentemente divenuto studente della Grande Scuola di Magia, e ora lavora al suo primo Circolo di Dracologia.

Torenescu, Sir Sergei: (G4, Fr 16, In 15, Sg 14, Ds 13, Co 12, Ca 15, AM Caotico - Ambasciatore di Karameikos)

Sergei è un uomo grasso, con una cicatrice sull'occhio destro. Ha ottenuto l'incarico di ambasciatore grazie a Boris, un cugino che ha contatti con il governo di Karameikos. Anni fa, ha aiutato Boris ad eliminare un membro di una famiglia rivale (vedi Atlante 1 per dettagli).

Diaura, Lady Scrutina: (G4, Fr 7, In 17, Sg 16, Ds 15, Co 5, Ca 9, AM N - Ambasciatrice di Darokin)

Lady Scrutina è stata scelta come ambasciatrice di Darokin per la sua grande abilità negli affari e nella politica. È una donna anziana, magra, con i capelli grigi e una voce querula. Si veste in modo sorprendentemente anonimo e modesto, per una persona del suo rango.

È un pettegolezzo diffuso che sia temibilmente avara: i banchetti all'ambasciata sono tanto rari quanto frugali, e talvolta sono risultati imbarazzanti, o addirittura offensivi, per gli ospiti.

GILDE E CONFRATERNITE

Portano vesti rosse lunghe dalla testa ai piedi, hanno il volto coperto da cappucci aguzzi e cinture di seta che sfiorano il pavimento. Siedono immobili, aspettando nella fredda umidità della cella. Passi solitari si avvicinano echeggiando nell'oscurità.

"È lui", sussurra uno di loro.

Il suo vicino afferra il bastone e risponde con freddezza: "La Torre è profonda e nessuno sa con certezza chi vi dimora oltre alle guardie e ai prigionieri. Augurate che sia colui che abbiamo invocato, o sarà la nostra fine".

Di fronte a loro, un uomo incappucciato si volta e replica con voce tonante: "Noi siamo gli anziani della Scienza della Legge. La scuola non ci avrebbe mandato qui se ci fosse un pericolo imminente. Calmatevi, fratelli, perché il Maestro è vicino. Orarisco a sentirlo".

Gli studenti tacciono, mentre l'eco nel corridoio si interrompe. Si ode una parola nelle tenebre e subito un globo di luce comincia a turbinare in uno scintillio di colori. La luce si dilegua e appare il Maestro: porta una veste rossa lunga dalla testa ai piedi, ha il volto coperto da un cappuccio aguzzo e una cintura di seta che sfiora il pavimento.

Potere e sovversione in Glantri: un resoconto di Sua Eminenza il Principe Jherok, Giudice Supremo del Consiglio

"Salute a voi, Seguaci della Conoscenza! Sono lieto di vedervi in questo luogo di dolore, perché nessuno deve avventurarsi nelle tenebre senza sapere cosa lo aspetta. Se diventerete signori, le poche cose che vi rivelerò potrebbero essere d'aiuto ai ben intenzionati. Gli altri diventeranno mie prede. Profonde sono le prigioni sotto la Torre dei Sospiri e quelli che ho condotto laggiù non hanno mai fatto ritorno. Ora iniziamo, perché c'è molto da apprendere.

Intrighi e interessi hanno spesso diviso la nostra nazione. Quando i maghi presero il potere, molte fazioni furono annientate e solo poche sopravvissero. Da allora sono apparse nuove gilde e confraternite, subdole conoscitrici del potere assoluto della Grande Magia. La loro importanza varia molto a seconda dei loro metodi e dei loro intenti.

Le più grandi forze della nostra nazione

sono i movimenti filosofici che appoggiano la magia, quale scopo supremo della vita dello stato. Seguono le organizzazioni mercantili che controllano la maggior parte degli affari della popolazione. Ci sono molti altri gruppi, ma rimangono nascosti poiché i loro intenti sono illegali o terroristici.

L'iscrizione a questi gruppi, a seconda dei casi, si può ottenere con un pagamento in oro, un giuramento o uno specifico servizio. Di solito l'appartenenza si mantiene pagando una quota mensile.

Per comprendere meglio questi gruppi, doveti studiarne le origini, le motivazioni e i metodi. Due sono i criteri per classificare la loro natura e i loro intenti: nel linguaggio dei Magistrati sono detti Allineamento e Status".

Allineamenti

Combattente: ogni fazione di questa categoria usa la violenza per realizzare i suoi propositi. Questi gruppi sono sempre segreti. Benché illegali, alcuni principi possono non ufficialmente tollerarne l'esistenza.

Dissuasivo: in questi gruppi ci sono coloro che, col potere della dissuasione, mirano a proteggere i loro interessi contro partiti conosciuti e legali. In genere, ricorrono a un massiccio boicottaggio quando gli interessi di un membro e della comunità sono danneggiati.

Mercantile: i capi di questi gruppi mirano a ricavare un profitto dalle attività dei membri, offrendo in cambio alcuni servizi. Parte del ricavato viene speso per garantire i servizi, il resto va ai capi.

Filosofico: i membri di questo gruppo di solito concentrano i propri sforzi per imporre, in modo organizzato ed efficiente, i loro ideali filosofici (o religiosi) a una larga fetta della popolazione. L'autodifesa è il loro scopo principale.

Politico: queste fazioni mirano a ottenere vantaggi a scapito di altre persone o fazioni. I loro metodi prevedono la corruzione delle persone, la manipolazione delle leggi e il commercio dei voti.

Scientifico: i membri uniscono parte delle forze per accrescere il loro sapere e fame un possesso esclusivo del gruppo. Facendo ciò, sperano di conquistare uno stato sociale più elevato e di manipolare gli ignoranti.

Sociale: questi gruppi, di solito, usano parte

delle loro risorse per aiutare gli strati più deboli della loro comunità. Così facendo, sperano di ridurre le incertezze nel loro futuro.

Status

Legale: gruppi ufficialmente riconosciuti dal Consiglio come rappresentativi della loro categoria. Possono difendere i loro interessi finché le loro attività rimangono legali.

Semilegale: gruppi tollerati dal Consiglio dei Principi finché non causano problemi alla nazione o all'interno dei principati.

Illegale: ogni membro conosciuto di questi gruppi è considerato un criminale ed è ricercato dalle autorità locali. Le sette illegali sono sempre movimenti occulti che è difficile trovare e raggiungere.

Sotterraneo: non sono necessariamente illegali, ma preferiscono restare segreti per timore delle opposte fazioni o per evitare eventuali complicazioni legali.

"Ora che conoscete le notizie fondamentali, procediamo con altre informazioni sulle specifiche organizzazioni".

Le gilde e le confraternite

Alchimisti, Corporazione degli

Allineamento: mercantile, scientifico
Status: legale; alchimisti con licenza
Iscrizione e quota sociale: 135 dc/18 dc

"Come già sapete, gli alchimisti di Glantri devono avere il permesso della Grande Scuola di Magia per svolgere legalmente le loro attività. Lo scopo di questa corporazione è di raccogliere i risultati delle ricerche dei membri e fare in modo che rimangano segreti. Ci sono stati casi di alchimisti eliminati per avere venduto formule di proprietà della Gilda. Gli alchimisti autorizzati sono facilmente riconoscibili dalla stella blu incisa sulla fronte".

Nota per il DM: la corporazione mantiene contatti con la Gilda degli Assassini, specialmente nel caso in cui uno dei suoi membri venga sospettato di tradimento.

Ambasciatori e ministri, Compagnia di

Allineamento: sociale, politico

Status: semilegale

Iscrizione e quota sociale: 580 dc/60 dc

"Tutti gli alti ufficiali che lavorano per il Consiglio appartengono a questa compagnia. La sua funzione è di difendere i privilegi politici dei membri: immunità diplomatica in tutti i principati di Glantri e reddito non tassabile. Ogni volta che un membro muore durante il servizio, il capo della sua famiglia riceve per 20 anni una pensione dalla compagnia".

Architetti, Ordine degli

Allineamento: mercantile, scientifico

Status: legale; solo architetti di Caurenze

Iscrizione e quota sociale: 1. 500 dc/95 dc

"Questi architetti sono noti per la loro abilità nel costruire strutture eleganti, solide e, (dietro versamento di un compenso adeguato) dotate anche di attributi magici".

Artisti Uniti, Gilde degli

Allineamento: filosofico, sociale

Status: legale; attori, danzatori e acrobati

Iscrizione e quota sociale: 10 dc/2 dc

"Appartengono a questa associazione tutti coloro che lavorano nel mondo dell'arte e dello spettacolo. Lo scopo di questa associazione è di tipo solidaristico. La sede si trova a Vyones".

Assassini, Gilde degli

Allineamento: mercantile, belligerante

Status: illegale; solo assassini

Iscrizione e quota sociale: 75 dc/12 dc

"I membri di questa gilda sono specializzati negli omicidi notturni. Sono tollerati dai maghi perché anche loro se ne servono".

Nota per il DM: Il prezzo da pagare per le prestazioni di un membro della gilda è, di solito, di 500 dc per livello della vittima. Questo importo va raddoppiato per i maghi, e triplicato se il mago è anche nobile. Metà del prezzo va pagata in anticipo. Se l'assassino muore nel portare a termine il suo incarico, l'anticipo è perduto. Le probabilità di successo sono del 50%, meno il livello della vittima, più il livello dell'assassino. Le probabilità vanno ridotte di un ulteriore 10% se la vittima è un mago, e ancora del 10% se è nobile. I membri di questa gilda effettuano anche missioni spionistiche.

Il capo della gilda è nientemeno che il signor Antonio di Tarento, il Visconte di Castelbianco. Questi controlla gli affari della gilda dalla sua torre utilizzando incantesimi del *teletrasporto* per i suoi messaggeri e una *sfera di cristallo con ESP*.

Boldavia, organizzazione per la liberazione della

Allineamento: filosofico, combattente

Status: sotterraneo; Boldaviani non nobili

Iscrizione e quota sociale: nessuna/50 dc

"Si sa poco di questi terroristi. Prendono di mira nobili di Boldavia, uccidendoli o sequestrando le loro famiglie per ragioni oscure. Si ritiene che siano attivisti locali che aspirano all'indipendenza".

Nota per il DM: I baroni non morti sotto il controllo del Principe Morphail devono seguire la Legge dei Vampiri che vieta la diffusione del vampirismo tra i cittadini (vedi Principe Morphail in "Malfattori, maghi e maestri"). Quindi, i baroni vampiri cacciano spietatamente i vampiri non nobili. Le vittime hanno costituito il Fronte per assoldare cacciatori di vampiri che diano la caccia ai nobili. La loro meta finale è l'uccisione di **Morphail**".

Case private, sorelle delle

Allineamento: mercantile, dissuasivo

Status: semilegale, sotterraneo; chiunque

Iscrizione e quota sociale: nessuna/2 dc

"È una branca dei Seguaci della Mano Lesta che vende prestazioni per il piacere dei clienti".

Nota per il DM: L'attività di questo gruppo ha trovato molti consensi a ogni livello della società, inclusi i Magistrati del Parlamento. Nessuno vota contro di loro. I membri si proteggono avvicendando minacciando di sospendere i servizi in caso di complicazioni.

Claymore, Seguaci di

Allineamento: filosofico, combattente

Status: illegale; per militari

Iscrizione e quota sociale: atti di coraggio/nessuna

"Questo gruppo è forse uno dei più pericolosi movimenti sotterranei di Glantri. I pochi membri che siamo riusciti a interrogare erano tutti militari. Qualche alto ufficiale è sospettato di cospirare contro il Consiglio nella capitale o nella regione di Sablestone, ma fino ad ora non è emerso niente di più chiaro".

Nota per il DM: I membri di questa fazione contestano il potere assoluto dei maghi su questa nazione e complotano per rovesciarli.

Finora gli attivisti del gruppo sono rimasti all'interno dei confini di Klantyre. Tuttavia, poiché il 1° e il 2° vessillo di Brannart sono di stanza a Fort Sablestone, il gruppo sta diventando attivo in quest'area (altra ragione per cui nessun mago è riuscito a crearvi un principato). Anche l'accampamento del Passo Comoteschio è largamente infiltrato dai suoi seguaci. I suoi **quartier** generali sono nascosti a Glenmoorloch, sotto Sir Duncan o **Sir Bruce McGregor**. I seguaci sono anche marginalmente attivi nella città di Glantri all'interno dei circoli militari.

Contadini Liberi Fondamentalisti

Allineamento: sociale, combattente

Status: illegale; contadini dei territori liberi

Iscrizione e quota sociale: 1dc/1cp

"I membri di questo gruppo sono contadini dei territori liberi. Cercano di impedire che la popolazione invochi un Atto di **Infudazione** per preservare il loro diritto di proprietà sulla terra e la loro libertà. In genere sono poveri e odiano i ricchi proprietari terrieri. Sono attivi nelle aree di Sablestone e Bramyra".

GILDE E CONFRATERNITE

Nota per il DM: In genere lavorano a stretto contatto con la Gilda degli Assassini, o con nobili che mirano a costituire una nuova baronia. Hanno sedi a Bramyra, Estoniarsk, Huledain e Kern. In caso di invasione (o rivolta) possono adunare un esercito di 150 uomini (Classe delle Truppe Modesta, VB 58) armati di forconi.

Corte dei Miracoli

Allineamento: mercantile, combattente
Status: illegale; solo mendicanti
Iscrizione e quota sociale: una menomazione/1 dc

"I mendicanti della città di Glantri sono spesso le vittime di qualche sortilegio o i perdenti in un duello. Perciò sono afflitti da malocchi, deformità e malattie che impediscono loro di condurre una vita normale. Reietti dalla maggior parte della popolazione, hanno trovato rifugio alla Corte dei Miracoli, una discarica della capitale, nel distretto orientale.

Nota per il DM: Per entrare nella Corte bisogna essere afflitti da evidenti deformità. Lo scopo della Corte è di proteggere e vendicare i membri, in cambio di soldi e della totale lealtà al Re dei Mendicanti, Lord Ratibus (per i dettagli vedi "Malfattori, maghi e maestri").

Cacciatori di Mostri, Unione dei

Allineamento: mercantile, scientifico
Status: legale; tutti i cacciatori di mostri
Iscrizione e quota sociale: 75 dc/15 dc

"Questa unione è interessata alla ricerca di informazioni sui mostri. I membri non partecipano direttamente alla cattura e all'uccisione di un mostro, ma possono unirsi a un gruppo e fornirgli notizie".

Nota per il DM: Quando un membro vende informazioni a un gruppo di cacciatori, al termine della missione fa ritorno alla sede locale dell'unione e descrive tutte le caratteristiche del mostro che ha scoperto. Le informazioni vengono quindi trasmesse a tutte le sedi dell'unione, situate nelle città principali.

Custodi di mostri, Sindacato dei

Allineamento: mercantile, dissuasivo
Status: legale; tutti i custodi di mostri
Iscrizione e quota sociale: 35 dc/3 dc

"Questa gilda appoggiata dal governo istruisce custodi di mostri. Ciascun tipo di mostro richiede un custode qualificato con licenza dell'unione".

Nota per il DM: Il sindacato contesta ai proprietari di piccoli mostri che, per la sicurezza della popolazione, i mostri devono avere un loro custode. Se i proprietari si rifiutano di seguire gli ordini dell'unione, il mostro viene loro confiscato dal conestabile locale.

Un custode di mostri costa 10 dc per DV del mostro. L'unione ha sedi in tutte le città principali, ma è particolarmente attiva a Leenz, Lizzieni e nella città di Glantri.

Diecimila Pugni

Allineamento: filosofico, belligerante
Status: illegale; solo chierici
Iscrizione e quota sociale: nessuna/75 dc

"Questa setta assolutamente illegale viene appoggiata da Ethengar per diffondere la religione a Glantri e distruggere la supremazia dei maghi.

Data l'alta pericolosità di questi individui, viene composito un compenso di 5.000 dc a chiunque fornisca informazioni che portino all'arresto di un chierico".

Nota per il DM: Il problema maggiore per la setta consiste nel far passare il confine ai chierici di Ethengar, fornendo loro pergame-ne di identità false.

I capi della setta si nascondono a Braastar, in Krongdhar.

Elfi Liberi delle Foreste Inesplorate

Allineamento: politico, combattente
Status: illegale; solo clan di Erewan
Iscrizione e quota sociale: 140 dc/5 dc

"Questo gruppo terrorista è fortemente impopolare tra i non elfi. Purtroppo sem-

bra che la popolazione di Erewan appoggi questi banditi. È una fazione armata di elfi il cui scopo presunto è di impedire al clan di Belcadiz di ricostituire la supremazia sugli elfi".

Nota per il DM: L'E.L.F.I. è illegale anche in Erewan. Carlolina ha vanamente tentato di smantellare il gruppo perché ne disapprova i metodi crudeli e violenti.

Il loro vero obiettivo è la separazione di Erewan da Glantri e l'alleanza con Alheim.

Fuoco, Seguaci del

Allineamento: filosofico, politico
Status: illegale; vecchi nobili Flaem
Iscrizione e quota sociale: nessuna/nessuna

"Questa fazione ci lascia perplessi. Molti conestabili hanno studiato le sue attività segrete senza riconoscerci un disegno preciso. La famiglia Vanserie è sospettata di coinvolgimento".

Nota per il DM: Il gruppo è stato fondato da vecchi nobili Flaem specializzati nell'uso del fuoco come base delle loro magie. Essi contestano il fatto che il Consiglio controlli la nazione che era una volta in loro potere. Le loro attività segrete promuovono le guerre tra i principati per indebolirli.

Il capo di questa fazione è il principe Vanaserie e i membri sono Pieter Vandehaar, Sinaria Verlien e Whilelmine Vlaardoen. La sede segreta si trova nella Torre di Linden.

Guaritori mistici, Ospizio dei

Allineamento: sociale, dissuasivo
Status: legale, sotterraneo; solo mistici
Iscrizione e quota sociale: ogni averlidem

"Alcuni monasteri di mistici sono tollerati in Glantri perché non presentano nessun tratto religioso e perché questi mistici hanno una grande abilità nel curare ferite e malattie con le erbe. Non hanno metodi rapidi come i chierici, ma c'è poco che non possano curare nel giro di una settimana. La maggior parte di essi si trova sulle montagne".

Nota per il DM: Questi mistici sono erboristi e alchimisti, non chierici, quindi il loro potere curativo è limitato. Non possono far ricrescere arti o organi, resuscitare i morti o curare le malattie collegate alla Radiosità. Curano due pf al giorno e possono ottenere in una settimana l'equivalente di un incantesimo cura malattie. Non si interessano di affari e di politica, ma mantengono tenui contatti con i Diecimila Pugni. Qualche volta hanno dato rifugio a chierici fuggitivi, ma niente di più. Il Gran Mistico Saffron di Glantri risiede a Lhamsa, sui Monti Colossus.

Libera Gioventù Armata Elfica

Allineamento: politico, combattente
 Status: illegale; solo clan di Belcadiz
 Iscrizione e quota sociale: 150 dc/25 dc

"Pare che questa fazione di elfi sia formata da individui di Belcadiz. Si suppone che i loro quartier generali siano a Nuova Alvar, benché non vi siano legami con la Principessa Camelia".

Nota per il DM: Questa fazione armata di elfi di Belcadiz è fortemente ostile agli Elfi Liberi delle Foreste Inesplorate. Il proposito del L.G.A.E. è di stanare i criminali dell'E.L.F.I. e giustiziarli. Come meta finale ambiscono alla riunificazione tra Erewan e Belcadiz, naturalmente sotto il controllo di Camelia. Il gruppo è tollerato a Belcadiz ma illegale nel resto di Glantri. Don Carlo de Belcadiz, il suo capo segreto, è anche riuscito a diventare Conestabile di Nuova Alvar, dove ha sede il L.G.A.E.

Liberi Anacronisti di Aalban, Società dei

Allineamento: scientifico, combattente
 Status: semilegale, sotterraneo; solo maghi
 Iscrizione e quota sociale: 340 dc/50 dc

"Questa fazione sembra avere una folle paura di tutto ciò che è estraneo alla magia, in particolare delle macchine".

Nota per il DM: Queste persone percepiscono ogni invenzione tecnologica come una minaccia per la civiltà e per la magia. Ogni volta che una macchina viene creata senza l'uso della magia, c'è un 30% di possibilità

che un Anacronista tenti di distruggerla o ostacoli il suo creatore con mezzi legali o illegali. Questa società ha sede a Leenz, sotto il controllo di Gertrud Von Drachenfels. Tra i suoi membri ci sono Serena Aendyr, Wilhelmine Vlaardoen e Sinaria Verlien.

Lupi, amici dei

Allineamento: filosofico, combattente
 Status: illegale; solo licantropi
 Iscrizione e quota sociale: 180 dc/5 dc

"Questo gruppo è totalmente illegale perché i suoi membri sono licantropi. È una banda di immonde creature che sembra abbiano costituito una forma di crimine organizzato nelle colline a nord della Nuova Averoigne".

Nota per il DM: I membri di questa società si ritengono vittime innocenti di pregiudizi razziali e di persecuzioni. Il loro slogan "Ricordati dell'Anno dell'Infamia" si riferisce all'802 DI e alla vicenda dei nani, simile alla loro. Per questo non attaccano mai nani o gnomi. Il loro piano è diffondere la licantropia per ottenere un Atto d'Infeudazione e creare un loro principato. Questa società ha sede nel Castello di Morlay, sotto l'autorità di Sire Malachia di Morlay. Alcune famiglie di nani di Casa di Rocchia la finanziano segretamente.

Magia popolare, Compagnia della

Allineamento: mercantile, combattente
 Status: illegale; maghi senza licenza
 Iscrizione e quota sociale: 50 dc/12 dc

"Maghi stranieri o privi di licenza si uniscono a questa setta segreta. Offrono servizi magici a prezzi inferiori a quelli dei maghi con licenza".

Nota per il DM: Il furto di libri magici e documenti è una delle loro specialità, il che li ha resi però nemici dei Seguaci della Mano Lesta.

Magistrati, Camera dei

Allineamento: scientifico, politico
 Status: legale; solo magistrati del Parlamento
 Iscrizione e quota sociale: 65 dc/3 dc

"Questo gruppo è composto da magistrati del Parlamento. Sono esperti di propaganda elettorale, al punto che molti nobili pagano per avere i loro consigli. Intendono fare in modo che questa strana scienza politica rimanga nelle loro mani".

Nota per il DM: Un altro scopo del gruppo è la protezione del sistema elettorale di Glantri, che rappresenta la fonte di ricchezza dei magistrati. La Camera dei Magistrati è al Parlamento.

Mercanti, Consorzio dei

Allineamento: mercantile, dissuasivo
 Status: legale; ammessi tutti i mercanti
 Iscrizione e quota sociale: 500 dc/100 dc

"I membri di questa società aspirano al controllo di tutti i maggiori affari del paese. Tutti i mercanti che guadagnano più di 1.000 dc all'anno devono appartenere al Consorzio, pena l'emarginazione dalla comunità mercantile di Glantri".

Nota per il DM: In caso di provvedimenti a sfavore dei mercanti (ad esempio tasse eccessive), il Consorzio può rispondere col controllo dei prezzi o dell'arrivo di generi di prima necessità in ogni parte dei principati. La sede si trova nella città di Glantri.

Portavoce, Gilda dei

Allineamento: mercantile, politico
 Status: legale; solo portavoce
 Iscrizione e quota sociale: variabile/variabile

"Questa organizzazione è una delle maggiori in Glantri e ha un ruolo importante all'interno del sistema politico. Poiché parte dei maghi ha bisogno di passare del tempo lontano dalla scena politica, la Gilda dei Portavoce offre, a pagamento, un servizio di rappresentanza diplomatica e consulenza.

La Gilda garantisce la competenza e i poteri magici dei suoi componenti, condizioni necessarie per ottenere la fiducia dei maghi. I portavoce godono reputazione di essere molto leali verso i loro

clienti. Sono in grado di amministrare le finanze e la politica di un possedimento, e di rappresentare il suo signore al Consiglio. Un portavoce ufficialmente registrato ha pieno potere legale di condurre gli affari altrui entro i limiti pattuiti col cliente. Per essere assoldato, un portavoce deve essere legalmente registrato agli uffici parlamentari.

I portavoce della gilda sono riconoscibili perché portano un piccolo diamante sulla fronte".

Nota per il DM: La rimozione del diamante provoca la morte immediata del portavoce. Questo è il ricettacolo della forza magica che mantiene il portavoce fedele al cliente. Il diamante impedisce che il portavoce parli sotto tortura e subisca gli effetti di sortilegi. Gli effetti del diamante non sono dissolvibili.

Le tariffe dei portavoce variano a seconda della loro abilità. Quando entrano nella gilda (e vengono magicamente costretti ad essere leali), i portavoce pagano per il proprio addestramento: le loro capacità sono proporzionali alla cifra versata in quel momento. Quindi esistono portavoce a basso costo, che possono svolgere semplici operazioni, e portavoce molto costosi capaci di controllare l'amministrazione e la diplomazia di un intero principato. Le tariffe vanno da 50 dc a 5.000 dc al mese, un terzo dei quali va alla gilda.

Il capogilda è il solo in grado di piegare la lealtà dei portavoce. Ciò non era mai successo, finché l'attuale capogilda, Meister Rannigar Budulung, ha segretamente preso possesso di un dominio dopo la morte del suo signore (vedi Mariana Tarlagand in "Malfattori, maghi e maestri"). Salvo questo caso, l'attività della gilda si è sempre svolta onestamente.

Radiosità, Confraternita della

Allineamento: filosofico, combattente

Status: sotterraneo; chi sa usare la Radiosità

Iscrizione e quota sociale: nessuna/ nessuna

"Si sa poco di questo gruppo. Come indica il nome, sembra essere in relazione con una mitica forza, chiamata Radiosità. Un premio di 100.000 dc è stato offerto dal Conestabile di Glantri per informazioni che portino alla cattura dei membri. Non si sa dove si riuniscono".

Nota per il DM: Questa confraternita è la più segreta e la meno numerosa della nazione; tuttavia è la più temuta e potente. I suoi membri sono maghi che hanno appreso l'uso della Radiosità, una potente forza magica che si irradia dal centro della città di Glantri, sotto la Scuola di Magia.

I membri non si conoscono l'un l'altro perché non esiste una sede o luogo di riunione e perché ognuno usa un nome in codice. Il capo del gruppo è nientemeno che il Principe Etienne d'Amberville (vedi "Malfattori, maghi e maestri") che, essendo immortale, può automaticamente identificare ogni mortale che usi la Radiosità. Attraverso ricettacoli magici, necessari a controllare la forza, i praticanti possono comunicare mentalmente con ciascun altro senza rivelare la propria identità. Essi devono farlo durante ogni equinozio e solstizio, a mezzanotte. Etienne permette loro di comunicare per discutere nuove attività di appoggio all'Ordine della Radiosità (per i dettagli vedi "Politica e rivalità in Glantri") e parlare di eventi importanti. Chi usa la Radiosità sa di dovere obbedire al capo che conosce col nome di "Rad".

Lo scopo della Confraternita è di garantire che le persone che usano la Radiosità siano tutte nobili e che i loro ricettacoli siano disposti secondo le norme dell'Ordine della Radiosità. Se un non nobile utilizza la Radiosità, o un nobile avvicina alla Città di Glantri il suo ricettacolo più di quanto permetta il suo titolo nobiliare, Etienne dapprima ordina al trasgressore di interrompere i suoi tentativi. Se l'ordine mentale viene ignorato, Etienne contatta uno dei Fratelli della Radiosità, indica il colpevole e ordina la sua immediata eliminazione.

I fratelli possono influenzare le decisioni dei Pastori di Rad (vedi oltre Templi di Rad). I fratelli attualmente sono: Don Fernando de Casanegra, Lord Harald di Haaskinz, Lord Alasdair McAllister, il Principe Brannart McGregor, Sir Angus McGregor, il Principe Vanserie Vlaardoen e il supremo Principe Etienne d'Amberville.

Saggi, Lega dei

Allineamento: scientifico, filosofico

Status: semilegale; solo saggi

Iscrizione e quota sociale: 500 dc/25 dc

"Molti saggi di Glantri entrano in questa lega per trasmettersi informazioni e

conoscenze. Una volta all'anno i saggi vanno nella città di Glantri per assistere al Forum dei Saggi, dove la conoscenza è liberamente divulgata o venduta ai membri. I saggi sono praticamente al di sopra della legge per ciò che riguarda l'acquisizione della conoscenza. Per esempio, un saggio che riveli segreti nazionali non può essere perseguito, anche se la fuga di notizie crea notevoli complicazioni".

Scrivani, Associazione degli

Allineamento: scientifico, sociale

Status: legale; scrivani e interpreti

Iscrizione e quota sociale: 20 dc/2 dc

"Gli scrivani di Glantri hanno un'importante funzione nella burocrazia parlamentare, perché tutti gli editti e i risultati elettorali devono essere tradotti nelle diverse lingue dei principati.

Gli scrivani sono servi in balia delle stranezze dei loro padroni. Ogni errore può causare incidenti diplomatici o problemi di magia; quindi, il loro mestiere è rischioso.

Lo scopo della loro associazione è di aiutare le famiglie di scrivani bisognosi. Parte dei guadagni dell'associazione sono usati per provvedere all'educazione dei più dotati tra i figli degli scrivani".

Seguaci della Mano Lesta

Allineamento: mercantile, dissuasivo

Status: semilegale, sotterraneo; ladri

Iscrizione e quota sociale: 50 dc/3 dc

"Quasi tutti i ladri sono Seguaci della Mano Lesta. I membri pagano una quota mensile in cambio del diritto di agire nel territorio controllato dalla gilda. I non membri, quando vengono scoperti, sono in genere trattati nel più brutale dei modi. Le loro attività sono tollerate a Glantri perché molti nobili si servono delle loro prestazioni".

Nota per il DM: Questo gruppo è in buoni rapporti con la Gilda degli Assassini, ma è



spesso in contrasto con la Corte dei Miracoli, che considera invasore del suo territorio.

La più grande gilda è quella della città di Glantri. Altri gruppi semiautonomi si possono trovare in ogni grande città. Molti di questi pagano malvolentieri la quota alla gilda della capitale e, talvolta, uno di questi tenta di rendersi autonomo, generando violenti scontri con la gilda centrale.

Studiosi, Confraternita degli

Allineamento: scientifico, dissuasivo

Status: legale; solo maestri

Iscrizione e quota sociale: 180 dc/15 dc

"In Glantri esistono molti tipi di scuole, inclusa la Grande Scuola di Magia. Tutti gli insegnanti possono entrare nella Confraternita degli Studiosi.

La Confraternita chiede il diritto a un insegnamento libero da minacce o ritorsioni. Se uno studioso è ostacolato in qualche modo, l'intera confraternita può rifiutarsi di insegnare finché l'incidente

non è risolto. Dal momento che molti studiosi hanno a che fare con insegnamenti magici, il fatto rappresenterebbe un serio problema per il Consiglio".

Trasportatori, Gilda dei

Allineamento: mercantile, dissuasivo

Status: legale; tutti i trasportatori

Iscrizione e quota sociale: 50 dc/10% dei profitti

"Tutte le attività di trasporto a Glantri sono gestite dalla Gilda dei Trasportatori. Essi offrono il loro servizio ogni volta che un nobile ha bisogno di andare in un'altra città, cosa che in Glantri si verifica spesso. Ciascun trasportatore usa diversi mezzi e tecniche per condurre per il paese nobili, tesori e oggetti magici".

Nota per il DM: I prezzi variano molto a seconda della velocità o della distanza da

percorrere, o della natura e del valore dei beni da trasportare. I trasportatori si servono spesso dell'aiuto del Sindacato dei Custodi di Mostri e di truppe mercenarie. I loro metodi spaziano dal teletrasporto, ai tappeti volanti, alle carovane. I prezzi vanno da 1.000 dc per servizi mediocri 50.000 dc per quelli di lusso.

La Gilda dei Trasportatori ha sedi in tutte le città principali, ma i migliori servizi possono essere ottenuti a Glantri. La quantità di denaro speso per i trasporti è un indice dello stato sociale del nobile.

Templi di Rad

Allineamento: filosofico, belligerante

Status: legale; solo Pastori di Rad

Iscrizione e quota sociale: tutte le ricchezze

"I cittadini per bene si recano regolarmente nei templi, gestiti dai Pastori di Rad. La loro sagesza deriva da talismani che solo essi sanno realizzare. Donare oro per la costruzione di templi è un modo di aumentare il proprio prestigio".

La nebbia era fitta e il rumore della città lontana si attenuava dolcemente nella notte. I riflessi dei lampioni magici sulla liscia superficie del canale venivano rotti dal passaggio di una gondola. A poppa, una solitaria figura spingeva la sua pertica, fischiettando nella notte. Il gondoliere si fermò finalmente sotto la luce di un lampione, vicino ad una stretta scala di marmo. La campana di Alexander Platz aveva appena battuto due tocchi quando una mezza dozzina di uomini uscirono dal buio. Uno dopo l'altro, con circospezione, si imbarcarono sulla stretta, dondolante gondola. La notte era gelida, e gli uomini si strinsero nei loro mantelli. Un momento dopo, la gondola si staccò dal bordo del canale, scivolando silenziosamente sulla via d'acqua.

Uno degli uomini seduti a prua si sporse verso il suo vicino: "Sono stato ieri alla Torre dei Sospiri. L'ha mai vista?"

"Sì, ci sono stato" disse il primo, guardando perplesso il canale e la gondola. "Che modo strano di girare per una città", continuò. "Franckly, ho freddo, e navigare lungo il canale solo per vedere vecchi palazzi non fa proprio per me".

"Ne convengo. Non pensi che avrebbero dovuto fornirci una guida che ci parlasse di tutti questi monumenti?", replicò il secondo. "E poi io non credo che questo giro sia tanto sicuro. Hai idea di cosa si possa nascondere sotto quest'acqua?"

"Io non viaggio mai senza questo", sussurrò l'uomo, sfiorando la bacchetta che sporgeva sotto il suo mantello.

Una voce, aristocratica e un poco divertita, giunse da dietro di loro: "Mio caro, non hai nessun motivo di preoccuparti per la tua sicurezza. Sei mio ospite, e sei assolutamente al sicuro. Di me ti puoi fidare!"

I sei passeggeri si girarono e realizzarono di colpo che il gondoliere era sparito. Al suo posto stava un giovane elegante, vestito di un raffinato abito di seta dai bottoni di perle, con guanti bianchi e un ampio mantello rosso. Dietro di lui, la pertica continuava a spingere la gondola. Da sola. "Mi scuso per essere apparso a voi in questo modo, ma è necessaria una certa discrezione. E spero non vi dia noia questo mio *trucchetto* della pertica. Permettete che mi presenti: sono Sir Boris; rappresento, qui a Glantri, il Principe Morphaal. Sarà un piacere per me guidarvi nella nostra affascinante città".

Il punto di vista notturno, presentato da Sir Boris Gorevitch-Wozslany, famoso mondano

"Come avrete notato, la cosa più straordinaria di Glantri è che quasi non vi sono strade. Al loro posto, abbiamo molti canali che si alimentano dai due fiumi a suddellacità. L'Isoile ed il Vesubia. Così noi ci spostiamo navigando tra le costruzioni, comodamente seduti, godendoci il nostro giro. La città ha più di trecentocinquanta gondolieri professionisti, la maggior parte dei quali lavora di giorno. Le loro tariffe variano da una moneta di rame per un giro nella zona ovest, a un ducato nel quartiere della Cittadella e nei quartieri nobili, su gondole più confortevoli. Ci sono anche alcune *adorabili* Li comode barche nelle quali servono del té con pasticcini durante il tragitto. Come sono carine, con le loro tendine di seta ed i cuscini di velluto... E poi, i cittadini più abbienti hanno la loro gondola privata.

Glantri ha 39.200 abitanti, periferia compresa. Oltre il Fiume Isoile ci sono delle fattorie, e subito dopo comincia una lunga serie di colline. Oltre il Fiume Vesubia si estendono per diverse centinaia di metri le paludi. Molti contadini vivono laggiù, e portano i loro prodotti in città ogni giorno. C'è poco spazio dentro le mura, e così molti si sono costruiti le case all'esterno, a nord e a est della città, formando la periferia. Più oltre ci sono molti piccoli villaggi e fattorie isolate, posti noiosi, a parer mio.

Le mura e le torri di difesa attorno alla città formano un arco di tre chilometri e mezzo. Le entrate dei canali sono difese da chiuse. D'inverno i canali di solito gelano, e questo lascia il sud della città non protetto. Ma la Grande Scuola di Magia manda i suoi migliori studenti per costruirvi dei muri magici. In primavera, quando il ghiaccio si scioglie, gli incantesimi dei muri si dissolvono e riappare la bellezza dello scenario naturale. Nel frattempo, i più poveri girano con i pattini; ogni tanto lo fanno anche i ricchi, ma solo per divertimento. Anche d'inverno i gondolieri lavorano: montano dei pattini sotto le loro

imbarcazioni e si fanno tirare da cavalli, cani, vele, o anche dalla magia. Il più famoso gondoliere invernale è il Principe Jaggar, che usa un drago bianco addomesticato. Davvero, quell'uomo ha dello stile...

Notate il gran numero di torri e il modo in cui sono costruite le case a Glantri. Le costruzioni rivaleggiano per eleganza, con i loro balconi, i graziosi approdi delle gondole, le statue e i doccioni agli angoli, le torrette e i pinnacoli slanciati. I vetri decorati sono molto apprezzati per la bellezza dei loro colori e perché offrono una certa intimità agli abitanti. Le torri sono un segno di distinzione per le classi alte. Sono abitate, di norma, da potenti maghi, o da maestri dell'alchimia o di scienze arcane. Molte di queste torri sono ricoperte da lamiere di bronzo o di rame, oppure, come nel caso del Parlamento, da lamine d'oro e d'argento. Quando il sole risplende sulla città, la visuale può essere d'una bellezza commovente. Alcune delle torri più antiche hanno delle macchie verdi, perché il metallo si è rovinato con gli anni, ma di quando in quando i proprietari puliscono o sostituiscono il metallo.

La città è divisa in quartieri: il quartiere della Cittadella, dove si trova tutto ciò che concerne il governo; il quartiere dei nobili, quello degli affari, quello dei divertimenti, quello del porto, il quartiere della classe media e la zona ovest".

Il quartiere della Cittadella

"La zona più splendida di Glantri, il quartiere della Cittadella, ha in sé i gloriosi palazzi dai quali è governata la città. Normalmente è una zona riservata ai nobili, ai dipendenti del governo, alle guardie e agli insegnanti. Gli altri visitatori devono avere un permesso scritto da uno dei tre Conestabili delle porte della città, o delle autorità del porto. I gondolieri della zona richiedono il permesso prima di imbarcare degli sconosciuti. Devono rifiutare il visitatore sprovvisto del permesso (o avvisare una pattuglia), ma ogni tanto, se corrotti, chiudono un occhio. Ogni visitatore non autorizzato viene condotto alla Torre dei Sospiri per

essere interrogato.

Gondole armate pattugliano regolarmente i canali della zona durante il giorno, e di notte c'è il coprifuoco. Non vi si trovano guardie, ma una potente creatura della notte sorveglia quest'area della città, soprattutto la Torre dei Sospiri e la Cittadella".

Note per il DM

1. Cittadella: Il 1° e il 3° Vessillo di Carlotinae di Jherok presidiano questo luogo; sono in totale circa 372 soldati, più gli alti ranghi, i comandanti, i servi, gli impiegati al Consiglio e alcuni ospiti.

La Cittadella ha tre portali di bronzo che si aprono su larghi marciapiedi di marmo. In caso di attacco, questi marciapiedi crollerebbero sotto il peso di 10 o più uomini. Questa struttura pentagonale ha cinque cortili, cinque torri di difesa e una larga costruzione centrale che termina con la torre più alta della città. Prinz Jaggar ha la sua residenza cittadina nella torre. Le pietre con cui è edificata la Cittadella hanno un colore rosso cupo, e la torre centrale è ricoperta di lamine di ottone decorate con figure di draghi. Le pietre furono tagliate nelle cave del sud, nel Principato della Collina Nera, e poi trasportate nella città di Glantri, un lavoro che ha richiesto anni.

2. Parlamento: Questo elegantissimo palazzo è la sede delle sessioni di voto della Camera dei Lord, e anche della Cancelleria e del Palazzo della Corte. I magistrati e tutti gli impiegati del Parlamento lavorano qui.

Il palazzo è costruito in marmo bianco, ed ha molti dozzine decorativi, torrette e statue di nobili passati alla storia. Sul Parlamento si levano quattro torri, una delle quali è la residenza personale del Principe Volospin. Altri alti ufficiali vivono nelle altre torri.

3. Alexander Platz: Questa è una grande piazza lastricata di marmo nero. Molti nobili vi compiono rilassanti passeggiate prima di recarsi in Parlamento.

Al centro della piazza c'è il Campanile della città, che, in effetti, è un mausoleo dedicato a Lord Alexander Glantri, un eroe della storia Glantriana. Oltre alle sue spoglie, custodite in una cripta, contiene un meccanismo magico che suona ogni ora. Periodicamente, alcune statue compaiono sulla sommità del campanile, vestite in modo acconcio alla situazione atmosferica prevista. L'intera costruzione è realizzata in marmo rosa con venature rosse ed è priva di porte.

Da Alexander Platz si dipartono ponti coperti che attraversano i canali in direzione della Grande Scuola di Magia, del Parlamento e del Manor. Per attraversare i primi due è necessario un lasciapassare. Molti pontili permettono ai visitatori di salire e scendere dalle gondole.

4. Grande Scuola di Magia: Questa imponente costruzione di pietre grigie è coperta da lamine di bronzo e di argento. Il bronzo è diventato verde anni fa. C'è solo un ingresso, al ponte di Alexander Platz. Varie torri di diversi stili ed altezze si innalzano dalla Scuola. Nella più alta risiede il Principe Etienne. Solo gli insegnanti e gli studenti sono di norma ammessi all'interno della scuola, che è difesa da numerosi incantesimi e da guardie (vedi il capitolo "La Grande Scuola di Magia" per i dettagli).

5. Il Palazzo dei Ministri: Questa vasta struttura ospita tutti i ministri e gli impiegati del governo. È sede dell'autorità centrale della tentacolare burocrazia Glantriana. Sebbene, in teoria, vi si debbano soltanto mettere in atto tutte le decisioni del Consiglio dei Principi e del Parlamento, questa struttura ha un grande potere suo proprio. Il Palazzo dei Ministri contiene anche la camera di sicurezza della tesoreria nazionale. Questo Palazzo non ha né porte né finestre che possano essere aperte, ma solo *porte magiche* con una formula che consente l'entrata e l'uscita. La formula viene cambiata ogni giorno.

L'edificio è costruito con pietre levigate color blu scuro. La grande torre alla sommità della costruzione è azzurra e riluce nel buio. Qui hanno la loro residenza la Principessa Carlotina, il Principe Vanserie e svariati ambasciatori in visita a Glantri.

6. La Torre dei Sospiri: Questa sinistra e solitaria torre si erge nel mezzo delle acque limacciose del quartiere della Cittadella. Il nome di questa struttura deriva dai singhiozzi dei prigionieri che vi sono stati rinchiusi. Di essi, non sono molti quelli che hanno rivisto il sole. È inoltre questa la famigerata sede dei Conestabili della capitale e dei servizi segreti.

Le prigionie sono situate sotto il livello del suolo, sotto la superficie dei canali della cittadella. Terribili creature fanno la guardia ai bui labirinti.

Il quartiere dei nobili

"Le famiglie nobili risiedono a 'La Cerchia', il quartiere ad est della città.

Volendo, anche dei nuovi venuti possono prendervi alloggio, ma i prezzi sono altissimi e c'è spesso una lista di attesa. Questa è la zona della città più ricca e sfarzosa. Ci sono molte locande di gran lusso e ricche sale da tè; i negozi più comuni sono le gioiellerie e oreficerie, oltre a ricche botteghe in cui artigiani specializzati costruiscono oggetti di vario tipo in accordo con le (costose) fantasie della loro clientela".

Note per il DM

7. Residenza Malapietra: Questa bella villa di marmo bianco appartiene al Principe Innocenti di Malapietra. È la residenza di sua sorella, la Signorina Lucrezia. Una volta al mese, Lady Lucrezia organizza un grande ricevimento allo scopo di conoscere nuovi nobili e di farli unire al Casato di Sirecchia, cercando di tenerli sotto il proprio controllo piuttosto che sotto quello del fratello. Gli appartamenti del Principe si trovano nella torre sopra la villa.

8. Torre di Carnelia: Questa è la residenza cittadina della Principessa Carnelia. Si tratta di una splendida abitazione, costruita con marmo rosa e legno intagliato. Moltissimi cespugli fioriscono nelle nicchie e nei balconi della torre. Sul tetto c'è un elegante giardino pensile con una piccola fontana di giada da cui zampilla vino bianco. D'estate, è qui che si tengono di solito i ricevimenti.

Carnelia vive ai piani più alti della torre. Sulla sommità c'è una voliera con centinaia di piccoli e coloratissimi uccelli canori. Queste creature sono però ferocissimi predatori di carne viva (i visitatori sgraditi finiscono presto nella voliera, e di loro non rimane traccia).

9. La Cerchia: È la zona orientale della città. I nobili la chiamano *la Cerchia* per la sua forma rotonda, ed è il posto più lontano dal centro della città. Vi si possono incontrare principi ed altri nobili mentre passeggiano con le loro scorte personali oppure conversano seduti sulle panchine. I mendicanti e i cittadini di bassa condizione non sono ammessi nella Cerchia.

10. Il Maniero Gorevitch-Woszlany: Sir Boris, il fratello maggiore del Principe Morphail, vive in questo elegante maniero. Vi si tengono con frequenza banchetti e ricevimenti, soprattutto nelle sere che precedono sessioni di voto importanti al Parlamento. La tecnica di Boris è quella di lanciare l'incantesimo dello *charme* sugli ospiti per guadagnar-

si il loro appoggio nella sessione del giorno successivo. La cantina del **maniero** contiene un grande branco di lupi, incaricati di accogliere i visitatori sgraditi durante le "assenze" diurne di Sir Boris.

11. Casa Infestata: Questa ricca abitazione era una volta abitata da un nobile potente, ora ritenuto morto. Diversi mesi dopo la sua scomparsa, divenne chiaro che la casa era infestata dagli spiriti, o almeno occupata da strane creature. Le autorità cittadine vi mandarono avventurieri e funzionari perché chiarissero il mistero, ma senza successo: nessuno è mai ritornato da una di queste spedizioni. Da allora, la casa è stata dichiarata 'pericolosa' e sigillata. Di notte si sentono strani rumori provenire dall'interno, ma gli abitanti della zona ormai vi si sono abituati.

voto in Parlamento. La coppia organizza ricevimenti in contemporanea ad Henri, per cercare di diminuire i suoi ospiti. Se un ospite non si fa vedere alle loro feste nonostante l'invito si offendono molto. Offese ripetute possono causare l'intervento della Gilda degli Assassini.

14. Casa in Affitto: Questa elegante dimora era una volta di proprietà di un nobile mercante, che morì dopo una bancarotta che lo costrinse a venderla. Ora la casa appartiene al Consorzio dei Mercanti e può essere affittata per 450 dc al mese o comprata per 8.000 dc. Delle spie al soldo del Conestabile della città sono infiltrate tra la servitù della casa. La loro missione è di tenere d'occhio la vicina Ambasciata di Alnheim (vedi area 21, più avanti).

di Klantyre che le fa da guardia personale, staziona sopra due gondole e suona le cornamuse ogni volta che lei o altri importanti visitatori entrano o escono dalla villa. Cadere da una gondola in presenza della Duchessa può essere molto pericoloso per le sue guardie. Questa cerimonia è molto colorita, ma di discutibile gusto quando ha luogo nel mezzo della notte.

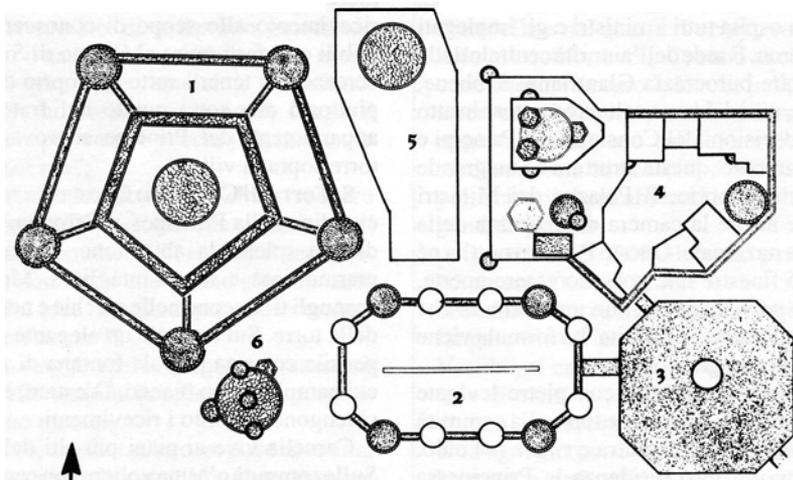
18. Locanda Torre d'Argento: L'alta società di Glantri spesso si incontra qui per delle comode cene. Questa raffinata locanda è riservata ai soli nobili, ed assomiglia ad un piccolo palazzo privato. Mangiare qui può costare da 10 a 100 dc per ospite. I gestori affermano di offrire il miglior cibo e il miglior servizio in tutta Glantri e di poter soddisfare ogni richiesta dei clienti. La notte si può passare nelle lussuose stanze per un minimo di 350 dc per persona. I clienti della Locanda Torre d'Argento guadagnano un'ottima reputazione tra i nobili locali.

19. Ambasciata di Karameikos: Qui vive una rappresentanza permanente del Granducato di Karameikos. Una o due volte l'anno l'ambasciatore organizza un ricevimento per mantenere buoni rapporti con la nobiltà Glantriana.

20. Ambasciata di Darokin: Questa grande villa appartiene all'Ambasciatore di Darokin, il più importante alleato di Glantri. Possono esserci dei ricevimenti, ma più spesso si svolgono qui incontri d'affari. Sono invitati abitualmente il Ciambellano della Terra, il Tesoriere del Consiglio, l'ambasciatore ed una rappresentanza del Consorzio Mercantile.

21. Ambasciata di Alnheim: Gli elfi di Alnheim mantengono qui un'ambasciata permanente. Sebbene siano alleati di Glantri, l'ambasciata è tenuta sotto controllo dai Conestabili che cercano di scoprire spie o membri dell'E.L.F.I. Guardie in borghese sono piazzate in varie case vicine o dall'altra parte del Canale degli Ambasciatori. I personaggi sospetti che escono dall'ambasciata sono portati alla Torre dei Sospiri (area 6). Gli innocenti, per prevenire ogni tipo di incidente diplomatico, non sono comunque rilasciati.

22. Templi di Rad: Si trovano sia a Glantri che nelle altre città. I più grandi sono solitamente costruiti in marmo color porpora, quelli nelle zone più lontane sono invece delle semplici strutture in legno. Costano di un salone di meditazione principale con varie centinaia di piccoli gong (il cui uso è spiegato nel capitolo "Vivere a Glantri") e una o più cappelle private. Statue d'oro raffiguranti i più grandi maghi di Glantri sono disposte in



QUARTIERE DELLA CITTADELLA

12. Manor, ala sud: Questo edificio è ben noto agli abitanti della zona a causa delle immorali e decadenti feste che regolarmente vi si svolgono. E l'abitazione di Sir Henri d'Amberville e di Dona Carminade Belcadiz. Spesso sui muri esterni del palazzo si svolge un pericoloso gioco, che intrattiene quanti si trovano nella Alexander Plaz. Lo scopo di questo gioco è quello di sfidare la legge di gravità saltando da una sponda all'altra del canale senza cascarci dentro.

13. Amberhouse: È la dimora di Charles e di Isabelle d'Amberville, rappresentanti del Principe Etienne al Parlamento. I due sono molto imbarazzati dalle bizzarrie di Henri d'Amberville (vedi sopra), e la notorietà di questi eventi comincia a costargli qualche

15. Villa Beaumarys-Moorkoft: Il Duca di Altatorre vive in questa villa quando si trova nella città di Glantri. I servi e il maggiordomo si prendono cura della casa in sua assenza.

16. Villa Haaskinz: L'Arciduca di Westheath spesso viene in questa lussuosa villa, soprattutto quando ha da fare delle cose molto importanti al Parlamento. Raramente riceve dei visitatori. Ogni tanto, la sua lettiga nera può essere vista andare e venire, ma sempre con le tende chiuse a nascondere i passeggeri.

17. Villa Hillsbury: La villa di Lady Margaret è tranquilla e ben vista dai vicini perché raramente ci sono affollati ricevimenti. La Duchessa ha una compagnia di guardie

piccole nicchie tutto intorno al salone di meditazione principale. I visitatori accendono una candela ad una delle statue, lasciando una moneta nellacassetta che si trovano nell'alcova, per avere un destino favorevole.

Nei piani alti si trovano le stanze dei Pastori di Rad, le guide spirituali del tempio. Questi maghi predicano tra la gente il rispetto per l'incantocrazia. Le cripte del tempio contengono l'oro dei Pastori e anche una schiera di mostri magicamente addomesticati che, durante la notte, vengono rilasciati per proteggere le statue tenendo lontani gli intrusi.

Il Quartiere degli Affari

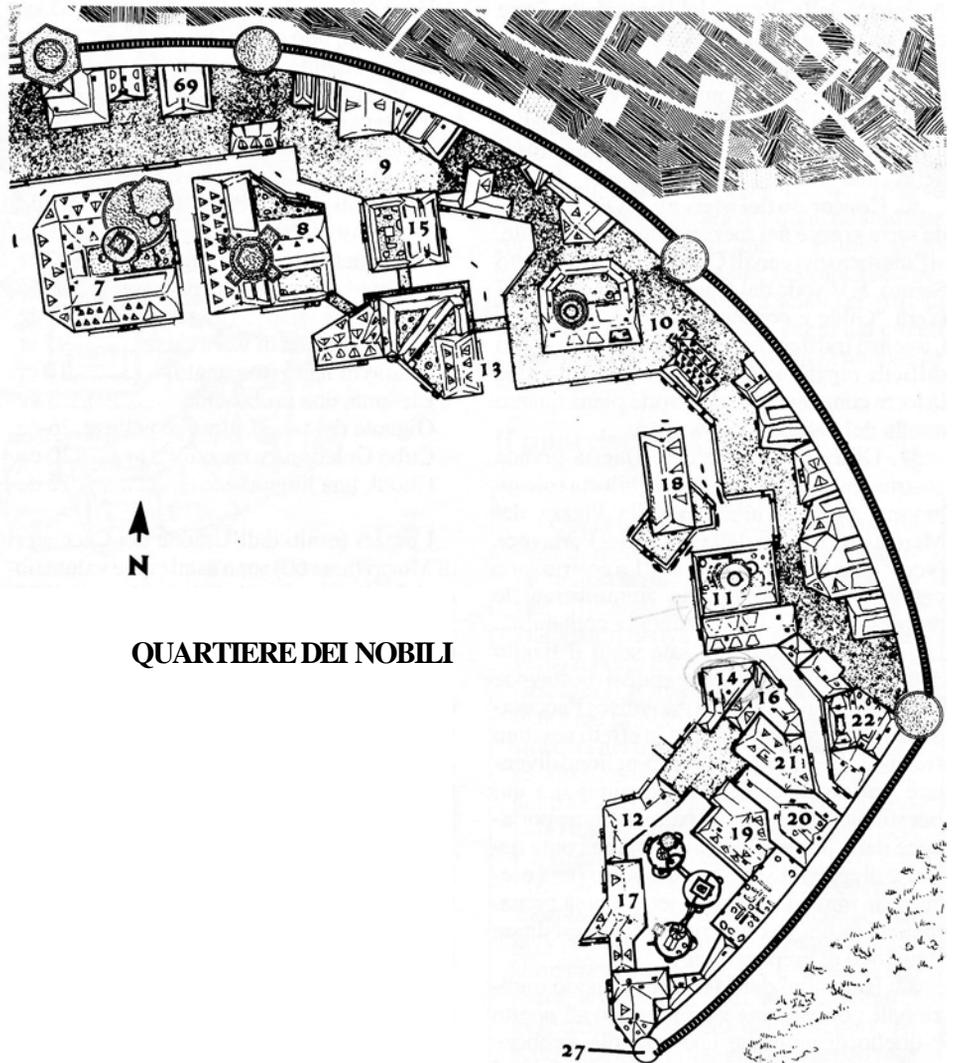
"La maggior parte degli affari sono svolti in questo quartiere, a sud del Parlamento. Non potete certo mancare al Mercato all'aperto, dove potete acquistare ogni tipo di merce".

Note per il DM

23. Mercato all'aperto: Questa è l'area pavimentata più grande di tutta la città dopo Al'exander Platz (vedi area 3). Copre l'area che vada a ovest del bacino di caricamento del porto (area 32). Qui tutto può essere venduto o comprato. Vi si possono trovare persone delle più svariate origini: accattoni misti ai nobili o a ricchi mercanti, o maestri della Scuola. Questo è il terreno di caccia di ladri, estorsori, falsari, borsaioli e banchieri o cambiatoti di danaro di varia integrità. La piazza è affollata anche a notte fonda. Tutte le case qui hanno un ingresso o un corridoio che le congiunge al mercato. Le case più grandi hanno un'uscita sul retro, sul Passaggio dei Magistrati, sul Condotto Sicuro o sul Corso Kash, per caricare o scaricare le mercanzie. Molti negozi sono al piano terra, oppure, nelle costruzioni più alte, ai piani superiori. Gli affitti sono generalmente alti, ma si fanno buoni affari. I mercanti più poveri lavorano nella piazza, in tendoni o in costruzioni in legno.

24. Gilda dei Trasportatori: La sede delle gilda è situata in questo palazzo di lusso. I piani inferiori contengono una serie di uffici che sono il cuore degli affari di trasporto a Glantri (vedi "Gilde e confraternite").

25. Associazione Costruttori: Questagilda ha qui la propria sede. Si tratta, probabilmente, del palazzo più elegante della zona, a dimostrazione dell'abilità dei membri della gilda.



QUARTIERE DEI NOBILI

26. Uffici di Meister Rannigar Budulug: Il Capogilda dei Portavoce ha acquistato gli ultimi due piani di questa costruzione. Rannigar ha probabilmente la miglior vista sul Fiume Vesubia. Il palazzo ha un canale di scarico dei rifiuti che arriva direttamente nel fiume (un'uscita che i visitatori sgraditi usano spesso).

27. Chiuse: Queste piccole torri sorvegliano l'entrata dei vari canali cittadini. Lo sbarramento è composto da una serie di catene sopra e sotto il livello dell'acqua. Possono fermare una barca, anche se un uomo a nuoto le può attraversare. Le chiuse, tranne quelle verso il porto (i Canali del porto Ovest e Est), sono generalmente sbarrate. Ogni torre è sorvegliata da un plotone di dodici guardie.

28. Ponte della Torre: L'entrata meridionale della città è costituita da un grande ponte

sormontato da una massiccia torre difensiva. La parte del ponte sotto la torre è formata da due lastre di bronzo, ognuna delle quali può essere alzata per impedire il passaggio sul ponte sotto la torre. Quando si sollevano, una placca diventa la porta nord della torre, e l'altra la porta sud. Normalmente, la torre è sorvegliata da una ventina di soldati, ma può ospitarne anche più di cinquanta con le macchine da guerra in caso di conflitto. I visitatori per entrare devono pagare una tassa ed ottenere un lasciapassare dal conestabile locale (vedi area 68 per dettagli).

29. Piazza del Ponte della Torre: Questa zona lastricata è il primo luogo che incontrano i visitatori della città. Un gran numero di gondole di ogni tipo e prezzo attende qui l'arrivo dei clienti. Le vie d'acqua intorno alla piazza sono spesso congestionate dal traffico.

A sinistra della Piazza del Ponte della Torre c'è il quartiere degli affari, alla destra il quartiere dei divertimenti, dove i turisti possono trovare stanze e pensioni. Guide ed interpreti professionisti sono a disposizione dei visitatori che, per pochi soldi, possono farsi guidare nella città.

30. Consorzio dei Mercanti: Questa grande torre si erge nel mezzo di un largo canale, all'incrocio dei canali Corso Kash e Condotto Sicuro. È la sede del Consorzio dei Mercanti (vedi "Gilde e confraternite"). A causa dell'intenso traffico da e per l'area 29 è di solito difficile raggiungere questa torre. Si dice che la torre contenga una cassaforte piena quanto quella del Palazzo dei Ministri.

31. Gilda dei Portavoce: Questa grande costruzione non ha finestre visibili ma solo un pesante portone blindato sulla Piazza del Mercato. È la sede della Gilda dei Portavoce (vedi "Gilde e confraternite"). La costruzione contiene uffici dove sono amministrate le rappresentanze e viene tenuta la contabilità. Lo stabile ha gallerie e sale sotto il livello dell'acqua, dove gli apprendisti portavoce vengono istruiti. La gildagarantisce l'accuratezza della preparazione, ed in effetti nessuno si è mai lamentato. Quelli che vogliono diventare portavoce professionisti giungono qui per studiare e lasciano il palazzo come portavoce dalla porta principale, oppure come detriti galleggianti sul Canale Ducale (una esecuzione immediata segue sempre una preparazione fallita, per non rischiare di screditare il metodo di preparazione).

32. Banchine del Mercato: Il modo tradizionale per raggiungere il Mercato all'aperto è quello di prendere una gondola, sebbene qualcuno utilizzi, per impressionare la folla, il teletrasporto o il volo magico. L'area del Canale dei Mercanti e le banchine sono sempre intasate di gondole che cercano di entrare ed uscire dall'area. Molti mercanti entrano dalla porta posteriore sul Canale Ducale, sul Passaggio dei Magistrati o sul Corso Kash, usando le banchine solo per il carico e lo scarico delle merci prima del tramonto.

33. Associazione dei Custodi di Mostri: Questo palazzo, sede dell'associazione, è un magazzino di diverse specie di mostri. Per le specie più grandi l'associazione ha un magazzino al quartiere del porto.

La lista delle merci disponibili cambia ogni mattina ed è posta all'ingresso. Si può leggere questa, per esempio:

Beholder, un occhio 27 dc
 Protoplasma nero, una fetta 25 dc

Verme-Iena, cinque litri di bava 35 sv
 Centauro, uno zoccolo 21 dc
 Gallo serpente, un occhio 2 cr
 una piuma 15 dc
 Pantera distorta, un tentacolo .. 32 dc
 Drago, un artiglio o una zanna 52 dc
 grugno di drago rosso 9 cr
 fetta di coda di drago blu 87 dc
 sudore di drago bianco 33 dc
 un metro d'ala di drago d'oro 87 cr
 nuvola di gas di drago verde 58 dc
 giara di acido di drago nero 23 dc
 una dozzina di uova miste 295 cr
 Cranio di nano (trapanato) 10 cr
 Elefante, una proboscide 5 sv
 Gigante del fuoco, 1 mq di pelle 76 dc
 Cubo Gelatinoso, mezzo chilo 420 dc
 Ghoul, una lingua secca 12 dc

I prezzi forniti dall'Unione dei Cacciatori di Mostri (area 60) sono usati come valutazione di base per i mostri vivi. Aggiungete il 10-30% per ottenere i prezzi praticati dai Custodi di Mostri. La trattativa è bene accetta.

34. Articoli per maghi: Questo piccolo edificio sembra un negozio per prestigiatori e vende molti ninno meccanici e mazzi di carte per ingannare i più ingenui. In realtà, si tratta di una copertura per la Compagnia della Magia Popolare (vedi "Gilde e confraternite"). I clienti bene informati sanno che il negoziante può fornire libri di incantesimi o altri oggetti magici rubati.

Nota per il DM: Vedi "Creazione di incantesimi e oggetti magici" per un listino dei prezzi degli articoli in vendita nel negozio. Il prezzo di vendita iniziale deve essere almeno il doppio del costo di creazione. È ammesso un margine di contrattazione pari al 30% del prezzo.

Il quartiere dei divertimenti

"Da parte mia, trovo che il quartiere dei divertimenti, nella parte sud della città, sia di gran lunga il più interessante. Qui, potrete trovare di tutto: dalle bettole agli alberghi più lussuosi, spettacoli di strada con cantastorie, attori, acrobati, lottatori, addestratori di animali e di mostri, maghi di ogni contrada che lanciano incantesimi nelle strade. La maggior parte dei viaggiatori viene qui per prima cosa, a cercare un posto dove dormire. Le locande sono spesso piene, sicché la ricerca può essere molto laboriosa.

Una volta che ha trovato un posto pulito, e che ha pagato la stanza in anticipo, il viaggiatore è libero di apprezzare tutte le attrazioni, e la vasta scelta di cibo e bevande, che il quartiere offre.

È meglio evitare di prendere alloggio sulla Via degli Attori, dove fino a notte fonda c'è un gran rumore. La via dei Principi di notte è tranquilla, ma la mattina presto comincia il traffico delle gondole con urla e schiamazzi dei gondolieri che vanno e vengono dalla Piazza del Ponte della Torre. Va evitato soprattutto l'incrocio tra la Via dei Principi e il Corso Kash, dove grida e impropri cominciano a farsi sentire fin dall'alba".

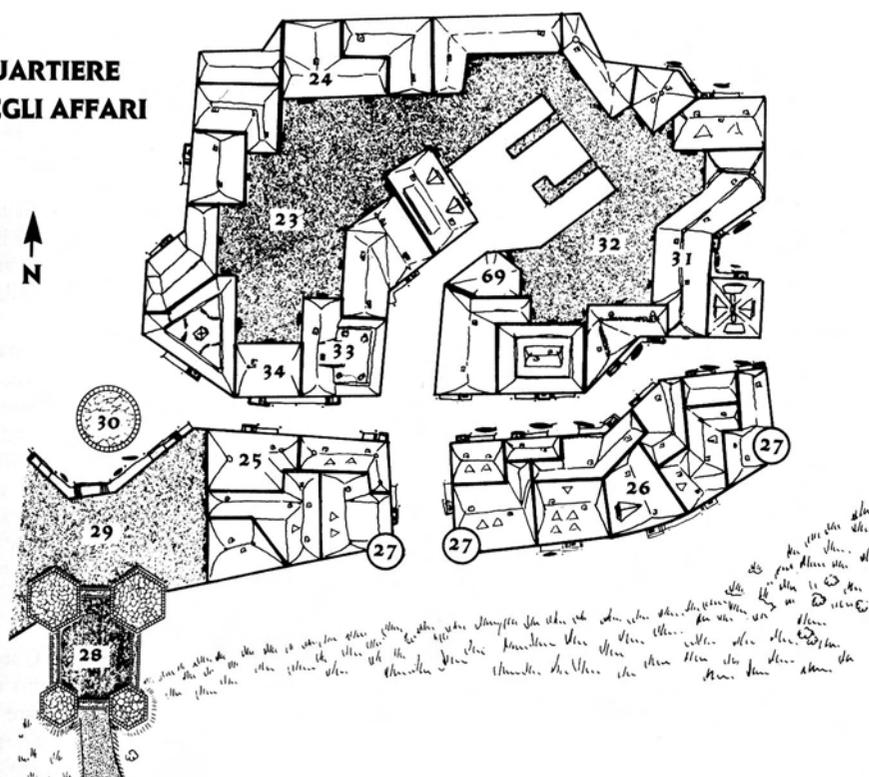
Note per il DM

35. Teatro Metropolitan: Questo grandioso edificio è uno dei più antichi di tutto il quartiere. I migliori attori glantriani recitano qui, offrendo uno strana contaminazione tra teatro tradizionale e magia. Gli spettacoli più popolari contengono una scena in cui un mostro (vivo) viene ridotto in cenere. Ogni tanto si verifica qualche incidente, quando il mostro non collabora come previsto, ma anche in questo caso lo spettacolo è interessante.

36. Bottega della lucertola: Il nome di questo negozio è dovuto al fatto che il suo proprietario, per intrattenere la gente, si trasforma in un uomo lucertola. Qui si possono comprare manuali arcani sulla caccia ai mostri e sulla scoperta di tesori. Si trovano svariati mazzi di carte, giochi di dadi (truccati non), monete false con due teste o con due croci e molte altre cose. Questo negozio è fornito di una vasta serie di guide pratiche che forniscono consigli sull'organizzazione di divertenti ricevimenti a tema stagionale, perciò può succedere di incontrarvi dei nobili in cerca dell'ultima novità.

37. Locanda della Torre: Le persone più facoltose che arrivano in città possono trovare confortevole alloggio in questa locanda. È una torre collocata nel mezzo della Polla Circolare, dove si congiungono la via dei Principi con il Cancellone di Conti e il Cancellone Baronile. Questo lussuoso albergo è coperto di lamine di bronzo diventate verdi con gli anni. La sommità della torre contiene una confortevole area di ristoro protetta da una tettoia di cristallo. La torre domina l'intero quartiere, offrendo una piacevole vista del fiume che scorre a sud. Il prezzo delle stanze parte da 20 dc a notte per persona, e per

QUARTIERE
DEGLI AFFARI



ragionevoli 5 dc si può avere un'ottima cena accompagnata dai migliori vini della Nuova Averoine e da ottimi liquori. Le specialità comprendono Bistecca di Troll dello Chef e Cubo Gelatinoso flambé.

38. Bottega dell'arcano pirotecnico: Questa piccola fabbrica ha un negozio che si affaccia sulla Via dei Principi. Il proprietario è un mago che prepara bastoni magici capaci di produrre rumorose e coloratissime esplosioni nel cielo. Una volta al mese, durante le calde serate estive, il proprietario della bottega organizza delle grandiose dimostrazioni per pubblicizzare i suoi prodotti. Un bastone funziona una volta sola e costa 30 dc.

39. Al Diavoleto d'Oro: Questa taverna va visitata almeno una volta per il suo aspetto misterioso e i suoi bizzarri clienti. E uno dei posti favoriti di soldati, gondolieri e portuali. E anche il ritrovo segreto dei Seguaci di Claymore (vedi "Gilde e confraternite"). Ovviamente i maghi non sono i benvenuti.

40. Osteria dell'Unicorno: Questa osteria a conduzione familiare sembra perfettamente tranquilla e rispettabile, ma solo gli ingenui credono alle apparenze. Il posto, in realtà, appartiene alle Sorelle delle case private (vedi "Gilde e confraternite").

41. Abitazione di Shurav Orlovski: Shurav il Ladro vive in questo posto malfamato. Egli passa parte del suo tempo nella Via degli Attori, mostrando per pochi soldi il suo talento di contorsionista o inseguendo i turisti dall'aspetto danaroso per borseggiarli.

42. Taverna di Lou Garou: Questa taverna, situata all'estremità nord della Via degli Attori, offre un'incredibile varietà di cibi esotici a basso prezzo. L'esatta composizione dei piatti non è conosciuta, ed è difficile da capire perché normalmente sono fritti con la pastella; in ogni caso, il gusto è eccellente.

43. Gilde degli Artisti Uniti: Questo incredibile edificio si trova sul lato ovest del Condotto Sicuro, vicino alla Piazza del Mercato all'aperto. La sua particolarità risiede nel fatto che nel buio splende leggermente e lungo i muri si vedono muovere delle ombre. Se siano pure illusioni ottiche o vere creature rimarrà un segreto della gilda.

44. Ostello dei Maghi: Questo è uno dei locali più sorprendenti della città. Al suo interno brillano sempre delle luci magiche, strumenti senza suonatori suonano della raffinata musica di sottofondo e i clienti sono serviti da varie forze invisibili. Il locale è di proprietà della Grande Scuola di Magia ed è

usato come laboratorio per i corsi di *uso della magia nella vita quotidiana*, o per studi sperimentali per allievi della scuola.

Segugi invisibili sotto il controllo del locandiere, levitazione, telecinesi e teletrasporto sono qui di uso comune. Spesso le richieste dei clienti sono soddisfatte facendo ricorso alla magia. Può capitare che qualche studente commetta degli errori, ma le vittime degli incidenti sono prontamente ricompensate per qualsiasi inconveniente. La scuola si offre di curare eventuali danni fisici subiti dai clienti presso la scuola stessa (ogni cattiva pubblicità va evitata).

Il quartiere del porto

"Qui la gente si aggira indaffarata con carri di mercanzie che vengono trasportate dalle chiatte alle gondole e ai magazzini. Il fiume di mercanti, contadini e viaggiatori arriva dal fiume Isoile attraverso il Porto Est e quello Ovest e scarica passeggeri e merci su ognuna delle tre banchine principali. La merce viene poi stoccata nei magazzini, o trasportata verso altre destinazioni. La maggior parte del traffico delle gondole scorre sul Canale Boldaviano, il Canale dei Carrettieri e il Canale Secondario.

Dopo l'alba solo le gondole che trasportano i passeggeri sono ammesse nella Via degli Attori per evitare congestionamenti di traffico. Le autorità del porto supervisionano le attività locali e gestiscono il traffico dei visitatori, riscuotendone il pedaggio e fornendo loro informazioni".

Note per il DM

45. Magazzino dei Custodi di Mostri: Questa costruzione metallica appartiene alla gilda. Qui vengono immagazzinati gli esemplari troppo grandi per essere ospitati nella sede del quartiere degli affari. Anche il cibo e i vari attrezzi usati per controllare le creature sono immagazzinati qui. Questo magazzino di notte è chiuso alla buona, dato che nessuno tiene veramente ad entrarci (in alcune zone, il solo fetore riesce ad uccidere gli intrusi).

46. Magazzini: Queste enormi costruzioni sono usate per immagazzinare la maggior parte delle merci che entrano o escono dal porto. Ogni magazzino può contenere più di cento ducati d'oro di mercanzie. I magazzini sono sorvegliati dalle autorità del porto.

QUARTIERE DEI DIVERTIMENTI



47. Silos di Grano: Queste torri smisurate sono usate per conservare il grano e le verdure necessarie a sfamare la popolazione della città. L'apertura dei silos è comandata da una parola magica conosciuta solo dalle autorità del porto.

48. Autorità del porto: Questo ramo del Conestabilato cittadino è incaricato di gestire tutte le attività economiche che si svolgono al porto. Le autorità del porto sono responsabili della raccolta delle tasse sulle merci e della riscossione della tassa di entrata, oltre che di mantenere la legalità sia nel porto che lungo i fiumi. Sono anche abilitate a rilasciare il lasciapassare per le persone che vogliono visitare il quartiere della Cittadella (vedi area 68 per dettagli).

49. Sede dei Carrettieri: L'autorità centrale che controlla il traffico di chiatte e gondole lungo i fiumi della città è dislocata in questo palazzo. Vi ha sede un tribunale privato dove vengono risolte le dispute sui danni provocati dalle gondole e stabilite le multe. Per esercitare la professione di gondoliere bisogna essere registrati fra i Carrettieri.

50. Cantiere navale: Questo cantiere viene utilizzato per la costruzione e la riparazione delle imbarcazioni. È un incredibile ammasso di assi di legno, scivoli, gru, paranchi

e attrezzi vari.

51. Taverna dei Marinai: I passeggeri che sono scaricati alla banchina occidentale possono uscire solo attraversando questa zona. Il piano terra degli edifici è costituito da imbarcaderi per i passeggeri delle gondole, ed è abbastanza affollato. Qui sono dislocate le autorità del porto. Delle scale portano al livello superiore della Taverna dei Marinai, frequentata soprattutto da portuali, marinai e gondolieri. La folla è solitamente rumorosa e sono frequenti le risse, il cui esito è spesso un volo dalla finestra nel sottostante Canale dei Carrettieri. Le gondole non si fermano a raccogliere nessuno se prima non mostra di avere sufficiente denaro per il biglietto.

Il quartiere della classe media

“Il quartiere della classe media è la zona della città dove vive la maggioranza dei cittadini. Si trova nella zona centro settentrionale della città. Qui si trovano tutte quelle persone di talento che non sono maghi, come i saggi, gli alchimisti, gli scrivani, i librai, i fabbricanti di carta e gli specialisti dell'inchiostro. Davvero,

qui si trova tutta la classe intellettuale di Glantri.

Gli affitti delle case sono piuttosto bassi. Infatti variano da 1 dc al mese per un piccolo appartamento fino a 100 dc al mese per una torre. La zona è abbastanza tranquilla, e permette agli intellettuali di studiare. Uno dei reati più gravi qui è il disturbo della quiete notturna; la relativa multa va da 10 dc ad un paio di giorni alla Torre dei Sospiri.

Quelli che non hanno negozi vanno a lavorare in altre zone durante il giorno, chi a fare il servo al quartiere dei nobili, chi il commerciante al quartiere degli affari, chi l'impiegato al quartiere della Cittadella. La mattina presto e la sera il traffico delle gondole è molto fitto. Il resto del giorno rimane tutto tranquillo”.

Note per il DM

52. Sede della Lega dei Saggi: Questo grande edificio è il centro della attività dei saggi a Glantri. Se ne vedono passare da queste parti a dozzine; quasi tutti lavorano per un nobile mago. Alcuni risiedono in città, gli altri, che giungono da lontani principati, trovano qui delle stanze e una mensa. L'edificio ha svariati ingressi sul Canale Principale Nord e su quello Sud ed è quasi interamente circondato da un marciapiede riparato con vari approdi per le gondole. Diversi golem d'ambra, dono dei d'Amberville, pattugliano il marciapiede giorno e notte. Per entrare nel palazzo, si deve dimostrare di essere membri della Lega (mostrando un medaglione magico con inciso un simbolo segreto) o dichiarare di avere bisogno dell'aiuto di un saggio. In questo caso, uno dei golem introdurrà il visitatore in una sala di attesa. Se non viene ricevuto entro il tramonto, il cliente deve lasciare la sala d'attesa (altrimenti uno o più golem provvederanno a indicargli la via d'uscita). Se il visitatore è fortunato, o se la persona di cui ha chiesto è disponibile subito, verrà ricevuto da un saggio che si occuperà di lui. Se non si richiede di essere ricevuti da uno specifico saggio, le possibilità che ne sia disponibile uno sono del 10% al giorno; se invece se ne richiede uno in particolare, le possibilità salgono al 25% al giorno.

53. Sede della Confraternita degli Studiosi: Qui si possono incontrare studiosi, professori e specialisti di vari settori. Il palazzo è situato all'incrocio tra il Condottodell'Alchimista e la Via dei Principi. Su questa via, alla

base della torre, c'è un ingresso riservato agli studiosi della Confraternita. Un altro si trova sul Giardino Raknaar, sul lato ovest dell'edificio. La sommità della torre contiene un osservatorio, un posto molto apprezzato dagli astrologi (o dalle spie che hanno bisogno di guardare da vicino i palazzi circostanti).

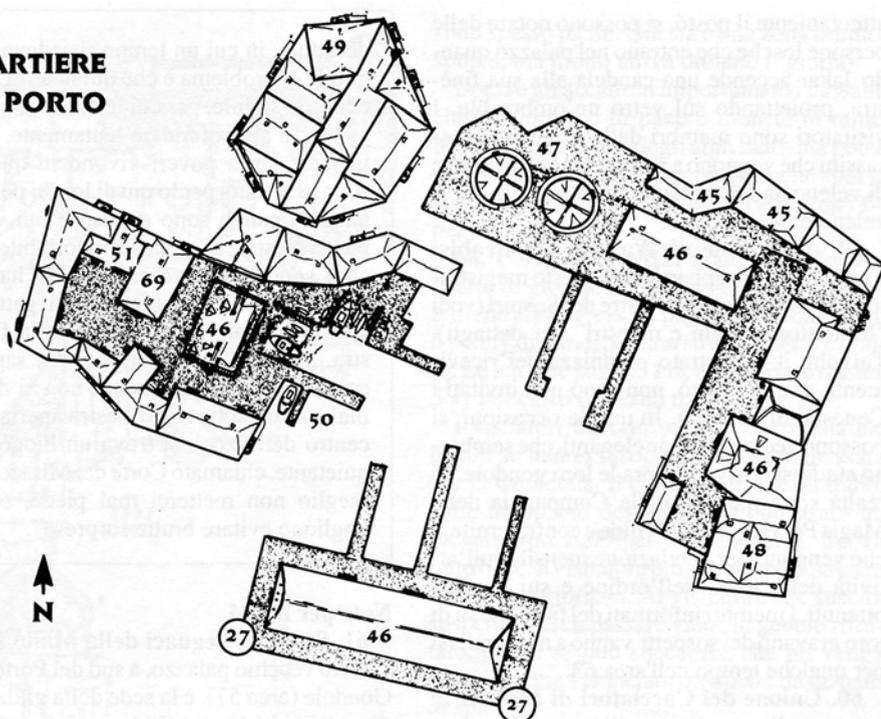
Ogni tre mesi la confraternita organizza un incontro al Giardino Raknaar durante il quale vengono tenute delle letture pubbliche. Questa iniziativa fa parte di un programma didattico per elevare il livello culturale della cittadinanza. La città ha dato il nome al giardino dopo la gloriosa battaglia in cui si scontrarono Sir Anton Vlaarden ed il drago Raknaar. Il posto è un grazioso giardino in cui gli studiosi passeggiano consultando antichi volumi e si riposano tra una lettura e l'altra. Anche gli studenti apprezzano quest'oasi di pace.

54. Sede della Corporazione degli Alchimisti: Questa torre di pietra color porpora è situata sul lato nord-est della Piazza Kreepton, un'area la cui pavimentazione è quasi interamente fatta di pietre a mosaico. Sul selciato brillano centinaia di formule alchemiche, simbole e rune che formano figure decorative. In cima alla torre splende un fuoco perenne. Agli altri piani ci sono molte finestre sbarrate.

Il posto è noto per le frequenti esplosioni che vi si verificano e per gli strani fumi che produce. Questi incidenti di solito non disturbano quanti si trovano all'esterno, ma può capitare che strani detriti volino dalle finestre. Il fuoco sulla cima della torre è il risultato di una di queste esplosioni e gli alchimisti non sono ancora riusciti ad estinguerlo. Piuttosto che ammettere un errore, gli alchimisti hanno affermato di possedere il segreto del fuoco perpetuo (il che non è vero), e hanno deciso di lasciare che il fuoco ardesse. Gli alchimisti hanno dedicato questo fuoco alla Sempre Splendente Luce del Sapere. Ciò nonostante le autorità hanno ingiunto loro di mettere fine ad ogni esperimento pericoloso dopo il tramonto per tutelare la sicurezza pubblica.

55. Biblioteca civica: La solitaria torre che si erge nel mezzo delle acque grigie del Canale della Biblioteca è la più grande Biblioteca di tutta Glantri. Ve ne sono altre due: una nella Cittadella e l'altra nella Scuola di Magia, ma questa contiene il maggior numero di volumi. Il palazzo è aperto giorno e notte, tutto l'anno. Molti visitatori entrano e restano all'interno per giorni interi, giacché non è permesso portare libri all'esterno della Biblioteca (furti ed atti di vandalismo sono puniti con delle gite alla Torre dei Sospiri). Piuttosto che uscirne, molti visitatori pagano gli inservienti

QUARTIERE DEL PORTO



della biblioteca perché portino loro cibo e altri generi di prima necessità. Gli inservienti della biblioteca sono facilmente riconoscibili per la loro divisa rossa e gialla.

Ad ogni piano della biblioteca ci sono delle piccole stanze che possono essere affittate per studiare in pace, senza continue interruzioni da parte degli altri visitatori. L'entrata alla biblioteca costa 5 dc più 1 sv per ogni ora di presenza. I visitatori devono farsi registrare all'entrata, che sta di fronte al Corso Inchiostro. Una camera costa 10 dc al giorno, e il servizio di un inserviente va da 1 sv a 10 dc a seconda del compito affidatogli. In cima alla torre c'è un laboratorio specializzato nella decifrazione di testi antichi o stranieri, al costo di 1 sv per pagina. La biblioteca ha dei piani sotto il livello dell'acqua, che contengono gli archivi più antichi e i volumi preziosi. La magia impedisce che vengano contaminati dall'acqua. Alcune persone si sono perse in questo enorme ammasso di scaffali che vanno dal pavimento al soffitto. Si dice che il posto sia infestato dalle anime degli sfortunati visitatori che non ne sono mai usciti. Ora molta gente esita ad entrarvi.

56. Sede dell'Associazione degli Scrivani: Questo triste e decrepito palazzo contiene gli uffici dell'Associazione, oltre ai migliori ar-

tigiani della carta e della pergamena. Si vedono qui intorno i lavoratori che trasportano quantità di legna, fasci di rotoli di pergamena nuovi e libri ancora in bianco. Di fronte al palazzo vengono scaricate le merci grezze provenienti dal porto. Chiunque può comprare qui pergamene semplici a 3 sv la dozzina o pergamene di alta qualità a 12 sv. Si possono anche affittare scrivani (vedi "Gilde e confraternite"). In questa zona del quartiere della classe media ci sono altre fabbriche che producono libri, inchiostro, carta, penne, sabbia per cancellare e oggetti in pelle.

57. Porto delle Gondole: Questo piccolo porto interno è il posto dove molti gondolieri lasciano le loro imbarcazioni durante la notte e dove vengono scaricate le merci per le numerose fabbriche della zona. Il porto è sempre affollato, ma qui i gondolieri sono meno chiassosi del solito perché nel mezzo del porto sta un funzionario incaricato del controllo del traffico. È un uomo alto e robusto, che non tollera il disordine e che è famoso perché rovescia le gondole (passeggeri compresi) dei gondolieri troppo rumorosi.

58. Appartamento di Daron Jakar: Questo palazzo contiene diversi appartamenti. Uno degli affittuari è Jakar (vedi "Malfattori, maghi e maestri" per dettagli). Se si guarda

attentamente il posto, si possono notare delle persone losche che entrano nel palazzo quando Jakar accende una candela alla sua finestra, proiettando sul vetro un'ombra blu. I visitatori sono membri della setta degli Assassini che vengono a ritirare la consueta dose di veleno da Jakar. La luce blu segnala che il veleno è disponibile.

59. Abitazione di Wassam Qh'Erabis:

Tutto il palazzo appartiene a questo magistrato, che lavora presso la Torre dei Sospiri (vedi "Malfattori, maghi e maestri" per dettagli). Talvolta il magistrato organizza dei ricevimenti, ai quali, però, non sono mai invitati i Conestabili cittadini. In queste occasioni, si possono vedere persone eleganti, che sembrano studiosi, arrivare sopra le loro gondole. In realtà sono membri della Compagnia della Magia Popolare (vedi "Gildee confraternite") che vengono per la relazione mensile sull'attività delle forze dell'ordine e sui risultati ottenuti. I membri informati del fatto che su di loro gravano dei sospetti vanno a nascondersi per qualche tempo nell'area 63.

60. Unione dei Cacciatori di Mostri: In questo palazzo, situato all'estremità settentrionale del Canale Principale, sono custodite le conoscenze più aggiornate sui mostri, sulle loro tane e sulle migliori tattiche per osservare o catturare degli esemplari. Ha qui sede anche un museo di mostri di ogni tipo. Sulla sommità del palazzo c'è una gru metallica con una piattaforma sospesa sull'acqua. Nei piani più alti dell'edificio c'è una grande porta doppia che dà sui laboratori del museo, dove vengono scaricati gli esemplari in arrivo. Inevitabilmente la gente si ferma ad osservare la delicata operazione, sicché si formano intasamenti di gondole ogni volta che viene scaricato un mostro. L'unione acquista i mostri morti, purché intatti, per 10 dc ogni DV, moltiplicati per 10 se il mostro ha un asterisco, per 20 se ne ha due, e così via. Per esempio, un piccolo drago rosso (10 DV**) può essere venduto a 2.000 dc. I mostri devono essere trasportati fino alla porta di questo edificio. Le possibilità che l'unione non abbia già un esemplare sono del 3% per DV della creatura. Comunque, l'unione non è interessata ad esemplari non integri (ferite di spade, bruciature, parti mancanti, ossa rotte ecc.).

La zona ovest

"Ad occidente della nostra città si trova la zona più lugubre di tutte. È una zona

decaduta, in cui un tempo risiedevano i nobili. Il problema è che qui la terra non è troppo stabile, per cui le case hanno la tendenza a sprofondare lentamente. Solamente i più poveri vivono in questa zona, e si tratta per lo più di loschi personaggi. I canali sono angusti e bui, e la puzza d'estate diventa insopportabile. Le case sono molto vecchie e non hanno sistemi di scarico; gli abitanti gettano semplicemente i loro rifiuti dalla finestra, nei canali. Non si può mai sapere cosa viene gettato, per cui non si deve mai sostare sotto una finestra aperta. Al centro della zona si trova un luogo inquietante, chiamato Corte dei Miracoli: è meglio non metterci mai piede, se si vogliono evitare brutte sorprese".

Note per il DM

61. Sede dei Seguaci della Mano Lesta:

Questo vecchio palazzo, a sud del Porto delle Gondole (area 57), è la sede della gilda cittadina dei ladri (vedi "Gilde e confraternite"). Dall'esterno sembrerebbe un palazzo comune, se non fosse per il gran numero di persone dall'aria losca che entrano ed escono dai suoi vari ingressi. L'entrata principale dà sul Confine occidentale (area 67). Tutti i membri della gilda devono venire qui ogni mese a pagare la loro quota.

62. Sede della Gilda degli Assassini: Pietre grigio scuro ricoprono la facciata principale di questo palazzo antico, il cui portone dà sul Confine occidentale (area 67) ed è vistosamente sorvegliato da due orchetti. Sebbene due pesanti catene li tengano legati per un piede al muro, sono abbastanza vicini da poter bloccare l'ingresso. I due sono armati con grandi alabarde e hanno l'ordine di fermare chiunque cerchi di entrare senza pronunciare la parola d'ordine, che cambia ogni giorno ed è conosciuta solo dai membri della gilda. Gli affari non vengono condotti all'interno del palazzo; gli assassini preferiscono incontrare i potenziali clienti in luoghi meno sospetti, di solito nel quartiere dei divertimenti, in un luogo convenuto. In questo palazzo i membri della gilda vengono mensilmente a pagare la loro quota.

63. Compagnia della Magia Popolare:

Questo palazzo è l'unico con una torre in questa zona. Dall'esterno appare abbandonato e ci sono molti cartelli messi dalle autorità cittadine per indicare la pericolosità del luogo. Molte crepe, pietre e stucchi caduti, oltre

ai topi, caratterizzano il posto. Nel mezzo della torre c'è una spaccatura, che dà un'aria di instabilità all'edificio.

Si tratta di una decadenza solo apparente, mantenuta dalla temibile Compagnia della Magia Popolare (vedi "Gildee confraternite"). Questo è il segretissimo luogo di incontro dei suoi membri. La vera entrata è posta nelle fondamenta dell'area 65.

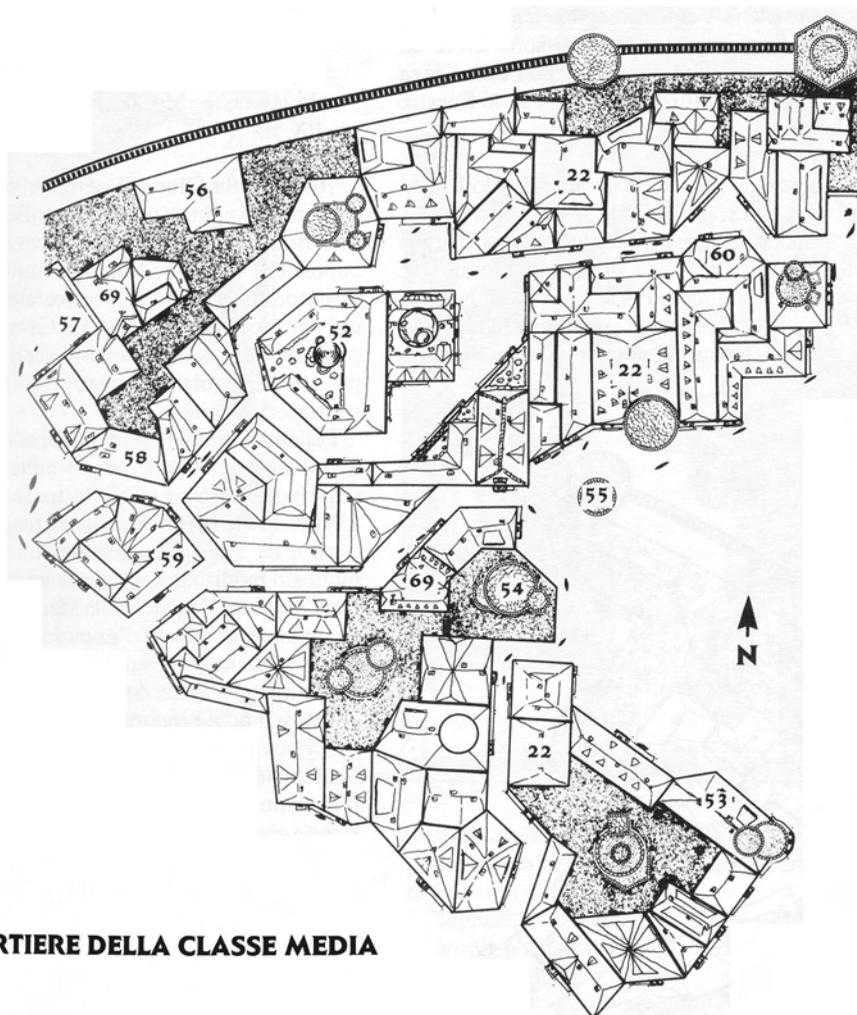
I piani inferiori della casa sono ancora in condizioni abbastanza buone, benché le pareti trasudino l'acqua dei canali e siano coperte da muschio grigio. La sede di questa banda di criminali ha una piccola biblioteca di libri, rotoli di pergamene e oggetti magici rubati, ed è dotata di tutti gli attrezzi necessari per fabbricare false licenze per maghi. Qualsiasi pergamena che resti qui per più di una settimana si distrugge a causa dell'umidità.

Unacoppiati enormi melme vischiose fanno da guardia a questo posto. Sono addestrate ad attaccare chiunque entri dal corridoio principale della zona 65 senza battere tre volte le mani.

64. La Corte dei Miracoli: Le più povere e disgraziate baracche sono collocate in questa zona della città di Glantri, tra la Via dei Mendicanti, il Canale Boldaviano ed i Canali Principale e dei Carrettieri. Le porte e le finestre che danno sul canale sono sbarate, ed è aperto solo il passaggio del Canale Boldaviano che dà sulla Corte dei Miracoli. Parti di questa zona portano ancora i segni del fatto che una volta era una zona elegante. Comunque, metà delle case sono oggi in rovina, e la maggior parte di esse ha il tetto sfondato, i muri cadenti e le finestre con i vetri rotti ed aggiustati con assi imputridite. Su entrambi i lati dell'entrata alla Corte degli Accattoni ci sono delle mura diroccate.

Questo luogo è dominio dei reietti della società: i poveri, i malati, i deformati, i maledetti ed ogni tipo di relitto umano che non potrebbe andare in altri luoghi. Centinaia di abusivi vivono qui, in condizioni disumane, odiando il resto della società. Vivono della densa acqua dei canali, di ratti, e di ogni altra cosa che riescono a catturare. I più fortunati sono ancora in grado di vagabondare per le vie della città e accattonare o rubare senza essere scoperti. Il loro incontrastato capo è Re Ratibus, (vedi "Malfattori, maghi e maestri"), un personaggio senza pietà. La parte occidentale di questa zona viene allagata lentamente, metro per metro, anno per anno.

65. Abitazione di Pingo lo Scuro: Questo palazzo decrepito contiene degli appartamenti che possono essere affittati ad un prezzo



QUARTIERE DELLA CLASSE MEDIA

assai modesto (non più di una o due sovrane al mese). Uno di questi è di Pingo lo Scuro, un assassino della gilda. Il suo appartamento contiene molte gabbie e giare. Pingo tiene nelle giare serpenti addestrati, e nelle gabbie ratti e topi per alimentare i serpenti. Al livello del canale c'è un'oscura bettola, un posto per poveri lavoratori e (specialmente) per gli assassini della gilda. Le bevande sono tremende e i clienti entrano a loro rischio. Chiunque assomigli ad un ricco cliente ha buone possibilità di prendersi una coltellata alle spalle. Una delle stanze posteriori contiene un'entrata segreta per l'area 63 (vedi sopra). Ci sono diversi passaggi segreti che portano ai palazzi vicini.

66. Quartiere Boldavia: In questa coloratissima zona vivono gli immigrati del Principato di Boldavia. Diverse centinaia di queste persone hanno decorato le loro abita-

zioni per ricreare un ambiente simile alla loro terra di origine. I visitatori devono parlare Boldaviano per poter girare in questa zona. Molti dei cittadini locali sono gondolieri professionisti o portuali. Questo posto è famoso per i suoi veggenti. Gli abitanti passano parecchio del loro tempo libero nella piazza centrale, danzando intorno ad un falò, raccontandosi storie sui lord vampiri delle loro terre, e bevendo il loro liquore tradizionale fino a notte fonda.

67. Confine occidentale: Questa grande zona pavimentata ha questo nome perché è la parte più occidentale della città di Glantri. È sempre affollata; la maggioranza degli artigiani si trova qui perché gli affitti sono bassi e perché è facilmente raggiungibile dalle porte della città con carri e a cavallo. Molte delle case non hanno fogne né altro tipo di sistema di smaltimento di rifiuti, e così le strade ne

sono spesso piene. Questa è una zona brutta e sporca, ma molto attiva durante il giorno.

Spesso gli accattoni importunano i passanti chiedendo pezzi di pane o monete di rame. Molti di questi sono degli abili ladri, ma pochi osano trattarli sgarbatamente, giacché spesso sono della Corte dei Miracoli (vedi zona 64 per dettagli).

68. Porte della città: Sono normalmente aperte di giorno, ma sono molto sorvegliate. All'entrata dev'essere pagato un pedaggio di 5 penny di rame, più una sovrana per il cavallo. Le lettighe pagano 1 dc e la merce è tassata 5 sv per carro (o bestia da soma).

I visitatori devono parlare al conestabile locale se hanno bisogno di un lasciapassare per la Cittadella. Il conestabile che ha dubbi sulle intenzioni del visitatore può usare un incantesimo ESP per smascherarlo. Se va tutto bene, il visitatore ottiene un lasciapassare valido una giornata. Al visitatore che suscita sospetti il lasciapassare viene in genere rifiutato, anche se può succedere che gli venga rilasciato, ma venga fatto pedinare da un paio di spie.

69. Posto di Guardia: Vi sono vari posti di guardia, dislocati in varie zone della città, nella periferia, e anche nelle altre città e nelle campagne. Consistono in una piccola torretta di pietra a tre piani, con un pesante portone e poche finestre sbarrate ai piani superiori. Un simbolo di legno delle dimensioni e della forma di uno scudo sta sopra il portone. È nero, e reca l'immagine di un occhio rosso che sembra osservare costantemente la gente che passa. Si tratta di un'illusione ottica che serve a impressionare gli ingenui. Il nome del distretto dell'ufficio è dipinto in oro sopra l'occhio. Nella Nuova Averoine la scritta dice semplicemente *Gens d'Armes*.

A livello della strada c'è un'affollata e rumorosa sala d'aspetto. Personaggi dall'aria losca ammanettati, maghi senza licenza legati e imbavagliati, mostri illegali, ubriacconi e cittadini che hanno rimostranze sono seduti sulle panche, aspettando il proprio turno. In questi posti normalmente ci sono una mezza dozzina di conestabili in servizio.

Il secondo piano contiene una serie di uffici che si occupano dei vari casi. Il Capo Conestabile lavora qui. Vi è il 10% di possibilità che il Capo abbia una *macchina della verità*, un piccolo cubo di cristallo dotato di ESP. Tre ufficiali e il Capo lavorano su questo piano durante il giorno.

Il terzo piano è l'ultimo della torre, subito sotto il tetto a punta, coperto si scaglie d'ottone. Qui si trova l'armeria della torre: pugnali,

GLANTRI DI NOTTE

spade, balestre, botti piene d'olio, legna secca e un gran pentolone. In caso di necessità, l'olio bollente può essere gettato dai piombatoi della torre. La botola che dà accesso a questo piano può essere sbarrata dall'interno. C'è anche una gabbia con una decina di piccioni per le comunicazioni con gli altri posti di guardia.

Gli ospiti sono rinchiusi sotto il livello della strada. Ogni torre di norma contiene un paio di piccole celle e una camera più grande. Vi è almeno una guardia di servizio a qualunque ora del giorno e della notte. La porta che dà su

questo piano è chiusa magicamente.

In alcune zone, le torri possono avere un pozzo e una scuderia vicini, con una mezza dozzina di cavalli ed un carro con le finestre sbarrate.

Conestabili (7-10): qualunque livello fino al 2°. CA 8; pf 4-8; MV 36 (12) metri; AT 1 spada, balestra o bastone; Ferite 1-6; tiri salvezza secondo la classe; Morale 10; AL qualunque; PX 13-30

Ufficiali (2-4) e Capo: qualunque livello fino al 3°. Hanno in dotazione un *manganel-*

lo+1, Ferite 2-5 + tiro salvezza contro la paralisi, chi lo fallisce sviene. CA 8; pf 6-12; MV 36 (12) metri; tiri salvezza secondo la classe; Morale 10; AL qualunque; PX 30-65

70. Casa da Gioco: Questo bel maniero a tre piani è costruito secondo lo stile tradizionale Boldaviano, con piccole alcove, statue e cupole che decorano l'intera struttura. Molti visitatori di varia estrazione sociale vengono qui per giocare d'azzardo. La Casa è di proprietà del Consorzio dei Mercanti, ed è in possesso di regolare licenza per svolgere questo tipo di attività.

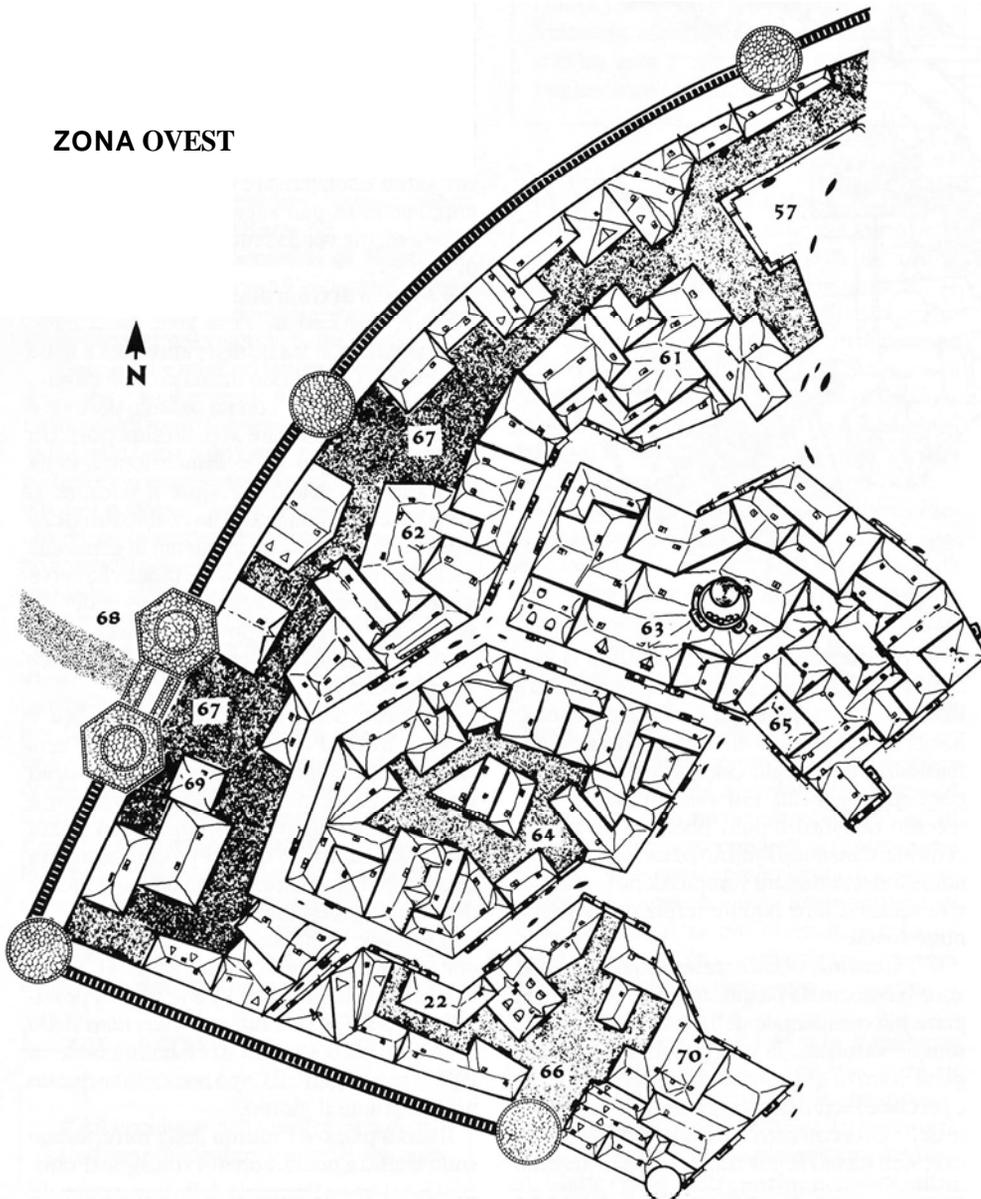
I clienti abituali (i perdenti incalliti) hanno delle stanze riservate per la notte ai piani superiori. Il gestore attuale, Henri d'Amberville (vedi "Malfattori, maghi e maestri"), ha avviato recentemente un'attività piuttosto redditizia nei sotterranei della casa, con l'aiuto dei Seguaci della Mano Lesta. Qui si organizzano giochi d'azzardo senza licenza, a beneficio del gestore e dei suoi compari. Per entrare nei sotterranei bisogna essere dei clienti in buoni rapporti con la dirigenza.

Il gioco che si svolge in questi locali segreti è chiamato Roulette Boldaviana: due giocatori siedono ai capi opposti di un lungo tavolo. Hanno ciascuno una dozzina di bacchette con le quali devono cercare di colpirsi a vicenda, a turno. Le bacchette sono tutte prive di effetto tranne una, che è carica. L'effetto può essere fatale o meno per l'altro giocatore (nessuno sa quale sia l'effetto della bacchetta carica). Mentre i due incauti sfidano la sorte, intorno a loro si scatenano le scommesse, con la posta che si alza ogni giro. Il vincitore ottiene il cinquantapercento delle puntate sul giocatore che ha perso, che spesso raggiungono varie centinaia di ducati. Dopo una notte di gioco accanito, si possono osservare i corpi dei perdenti che fluttuano, sinistramente, sul Canale Boldaviano.

"Bene, ora la gondola si fermerà nel posto dal quale siete venuti. E giunto il momento del congedo. Domani sera terremo un ricevimento. Vi prego di venire, sarete tutti *molto* benvenuti!"

La gondola entra in un banco di nebbia e, improvviso, si ode un battito d'ali. Quando la nebbia si dissolve, il misterioso cicerone è scomparso, mentre la pertica continua a spingere l'imbarcazione da sola.

ZONA OVEST





"È stata proprio una giornataccia! Non vedo l'ora di uscire a prendere una boccata d'aria. Forza, Ced, concediamoci una pausa!"

"Sei sicuro di voler uscire, Raphael? Abbiamo un sacco di lavoro per domani", chiede Cedrik, un giovane apprendista elfo.

"Forza, muoviti. Conosco un posto splendido, si chiama Ostello dei Maghi. Tutti quelli che contano qualcosa vanno lì a studiare; è della scuola: tranquillo, gran servizio. Dai!"

I due giovani escono e raggiungono il cancello, compiono i complessi rituali necessari ad aprirlo e, finalmente, sono fra la folla. Qualche spintone per farsi largo, e saltano sulla prima gondola che passa.

"Ehi, Raph, l'hai capita la lezione sul *disco levitante?*", chiede Cedrik. "Io ci ho provato, ma non c'è verso di combinare qualcosa di buono".

"Caro mio, ci vuole classe", risponde Raphael. "Guarda, bisogna sempre fare gesti molto ampi, così". Dando dimostrazione della propria abilità, lo studente più anziano fa cadere in acqua il cappello di un passeggero. "Sono tutte cose che si spiegheranno più avanti; non sono poi così difficili. E poi, le cose di sostanza sono altre: vedrai quando ti insegnerò il *dardo incantato!*"

I due scendono dalla gondola, e raggiun-
gono

no rapidamente l'Ostello dei Maghi. Cedrik si perde subito nelle sue pergamene, cercando di imitare i gesti di Raphael.

Raphael, più attento a quel che gli accade intorno, non manca di notare l'ingresso di una brunetta dagli occhioni blu.

"Guarda un po' chi è entrato", commenta Raphael.

"Chi è quella?", chiede Cedrik, scostando distrattamente le pergamene.

"È Leranda. È appena arrivata alla scuola e ha già parecchi occhi addosso! Tu concentrati sulle tue pergamene, mentre io mi occupo di lei". Raphael lascia il suo amico a dirigere verso il tavolo di Leranda.

Poco dopo uno dei camerieri della locanda, un segugio invisibile di nome Humphrey, si presenta al tavolo di Cedrik con due drink. "Desideri qualcos'altro?", gli chiede.

Cedrik, timidamente, gli risponde: "Beh, veramente sì. Vorrei sapere qualcosa di più su questo posto, sulla vita in una grande città. Sai, sono stato educato nella foresta, secondo la tradizione degli elfi. Pensi di potermi aiutare?"

"Naturalmente!" risponde prontamente il sollecito Humphrey.

Presentazione di Glantri, di mister Humphrey, il segugio invisibile

"Hai fatto bene a venire a Glantri, ragazzo mio. Se sei abbastanza sveglio, riuscirai a passarcela molto bene. Anzitutto, come avrai capito, a Glantri possono sperare di diventare nobili solo quelli che conoscono la magia. E la nobiltà dà potere, privilegi, ricchezza e la possibilità di scoprire i segreti dell'universo.

Qui, tutti quelli che vogliono migliorare le proprie condizioni di vita si dedicano ad apprendere la magia. Meglio conosci le scienze arcane, più alto è il tuo status. Ricordati sempre quel che ti dico, ragazzo mio: se abbandonerai l'arte della magia, nessuno avrà mai una briciola di considerazione per te.

Le persone si dividono in due categorie: i *mondani* e gli *arcani*. I primi non possono lanciare incantesimi; sono gli ignoranti, i lavoratori, i mercanti e i borghesi. Gli altri sono i maghi. Ma anche i maghi si dividono in due categorie: un arcano, anche se conosce la magia, può non essere di nobili origini, oppure può essere un nobile, un mago a cui il parlamento riconosce il diritto di governare su un proprio possedimento. Tutti si danno da

fare per migliorare il proprio rango, in modo da guadagnare privilegi sempre maggiori. Offendere un mago è certamente pericoloso, ma offendere un nobile è pura follia! La giustizia di Glantri è stata concepita soprattutto a vantaggio dei nobili.

L'obbiettivo principale di un mondano, a parte la pura e semplice sopravvivenza, è accumulare ricchezze. L'oro può aprire molte porte. Alcuni riescono anche a pagare l'ammissione alla Scuola di Magia! Ma è chiaro che gli manca la vocazione, e non possono riuscire a raggiungere i livelli più alti della conoscenza. L'élite li considera dei volgari parvenu".

Licenze e burocrazia

"La burocrazia è una vera e propria calamità nazionale! Tutto, dico tutto, deve essere approvato e permesso dai magistrati. Le licenze costano da 1 a 100 dc all'anno, a seconda dell'importanza dell'attività che si chiede di poter esercitare. Io, per esempio, ho una licenza per servire nelle taverne che mi costa 1 dc, una che mi consenti di servire bevande alcoliche, ed è un altro dc, una per servire bevande magiche, che costa 5 dc, un permesso necessario alle creature non umane per vivere a Glantri, che mi costa otto dc (1 per DV), e un altro per diventare invisibile quando voglio, e fanno altri 3 dc. Insomma, sono diciotto ducati all'anno! Per fortuna, gli affari vanno bene.

Per avere una licenza bisogna offrire una motivazione adeguata. Bisogna spiegare perché se ne ha bisogno e quale uso si pensa di fare. E non è il caso di mentire, perché possono servirsi della magia per controllare se gli si dice la verità. Ti ho avvisato, ragazzo mio! Se ti pescano a raccontare storie, la licenza te la puoi scordare, e prima o poi puoi star certo che la polizia ti verrà a trovare.

Quando chiedi una licenza, registrano il tuo nome, l'indirizzo e una descrizione degli incantesimi che conosci. Se la licenza che vuoi non esiste, ne inventano una su misura al momento. Il fatto è che vogliono sempre sapere che cosa può fare ciascuno e perché lo fa. In questo modo, i maghi hanno sempre la situazione sotto controllo. Certo, ci sono delle licenze particolarmente comuni, come queste..."

Lancio di incantesimi ad uso privato: 10 dc per livello dell'incantesimo, cumulativi. Questo vuol dire che per un incantesimo del primo livello bisogna pagare 10 dc, per uno del secondo 30 dc, per uno del terzo 60 dc e così via. Sulla licenza deve comparire un elenco completo degli incantesimi a cui si riferisce. L'approvazione della licenza spetta al Segretario della Grande Scuola di Magia, che incassa anche la relativa tassa.

Affari arcani: 20 dc all'anno per livello dell'incantesimo. Deve essere rilasciata una licenza per ciascun incantesimo che si intende usare in cambio di denaro o servizi. Una licenza per l'uso professionale dell'incantesimo *individuazione del magico*, per esempio, costa 20 dc, quella per la *palla di fuoco* 120 dc.

Affari mondani: per le attività che generano un reddito inferiore a 5 dc al giorno, 1 dc all'anno; per i redditi compresi tra i 5 e i 100 dc, 5 ducati; per i redditi superiori, 20 ducati. Per ogni attività deve essere ottenuta una licenza separata, in cui siano indicati il luogo e gli orari in cui viene esercitata.

Porto d'armi: Cinque ducati all'anno per scudi ed elmi, dieci per le armature di cuoio, venti per le armature di metallo. Per il rilascio di queste licenze è necessaria una garanzia fornita da un mago a cui sia già stata concessa.

Parlare in pubblico: per parlare in presenza di dieci o più persone in modo da essere uditi da tutti bisogna avere una licenza, il cui costo è di 50 ducati all'anno. Questa licenza è necessaria per l'esercizio delle professioni di insegnante, magistrato, attore, ufficiale dell'esercito e portavoce in parlamento.

Uso di incantesimi pericolosi nelle aree urbane: è necessario il possesso della licenza per la produzione di effetti magici nelle città, se questi possono essere fonte di pericolo per vaste aree o gruppi di persone. Sono compresi nell'elenco di questi incantesimi: *creazione spettrale* e altre illusioni, *palla di fuoco* e gli altri incantesimi relativi al fuoco, *fulmine magico*, *confusione*, *muro di fuoco* e altri ostacoli magici, *nube mortale* e altre nubi, *evocazione degli elementali*, *incantesimo della morte*, *terre mobili*, *controllo del tempo atmosferico*, *invisibilità multipla*, *inversione della gravità*, *simbolo*, *cancello*, *pioggia di meteore*, *charme multiplo*, e *desiderio* con effetti dannosi.

Abbassamento delle acque e gli incantesimi relativi all'acqua fanno parte dell'elenco solo relativamente alla città di Glantri. La licenza costa 100 dc all'anno per incantesimo.

"Queste sono solo alcune delle frecce all'arco della burocrazia. L'uso improprio di una licenza può essere fonte di guai notevoli, il minore dei quali è la sospensione della licenza per un certo numero di mesi. Porta sempre con te le tue licenze; se ti viene chiesto di esibirne una e non ce l'hai, vieni considerato comunque colpevole. Devi stare attento ai ladri: le licenze rubate valgono parecchio sul mercato nero.

Il servizio di concessione delle licenze ha parecchie pecche. Ogni tanto, vengono commessi errori nella registrazione delle licenze: quando sono arrivato qui, ho ricevuto una convocazione che portava il sigillo dell'esercito. C'era scritto che il "Capitano Humprey Taylor" veniva richiamato immediatamente in servizio nella Cittadella! Mi ci sono voluti sei mesi per convincerli che non ero io la persona che stavano cercando; a quel punto, ho rischiato la corte marziale per essermi spacciato per un ufficiale dell'esercito! Almeno, sono riuscito a tenermi la paga: il funzionario della Cittadella non ha voluto che restituissero i soldi; per quello che lo riguardava, il dovuto era stato pagato al "capitano", e per lui questo chiudeva il problema.

Nel regno della burocrazia tutto è possibile. Possono costringere dei cittadini a cambiare i nomi o le abitazioni perché non corrispondono a quelli registrati nei loro archivi, oppure restituire delle tasse a uno che non le ha ancora pagate. E capitato che abbiano conferito la successione ad un barone deceduto a un gondoliere, che se l'è passata bene per un po', ma si è poi trovato nei guai quando il legittimo erede si è presentato con tutti i documenti necessari. Credo sia finito a fare il giullare per il resto dei suoi giorni.

L'amministrazione di Glantri è una macchina terribile, tanto che anche i nobili possono avere dei problemi. Ai magistrati tocca di ricevere tutte le innumerevoli lamentele causate dalla sua inefficienza; ricorrere a loro può essere costoso, ma è il modo migliore di orientarsi nei labirinti della burocrazia.

"Oltre alle licenze e alla burocrazia, vi è un altro strumento di cui i funzionari e i magistrati si servono per mantenere l'ordine e far affluire l'oro nelle casse dello stato: la legge".

Le leggi di Glantri

"Dato che dovrai passare un po' di tempo da queste parti, è bene che tu conosca le nostre leggi, e le pene che vengono inflitte a chi non le rispetta".

Tradimento e Alto Tradimento

La disobbedienza al Consiglio dei Principi costituisce Alto Tradimento e la pena per il reo è la morte per esposizione alla Torre dei Sospiri per una notte (vedi la descrizione in "Glantri di notte"). La disubbidienza a un principe o a un nobile, o qualsiasi atto sconveniente commesso da un mondano nei loro confronti, costituisce Tradimento. La determinazione della pena è lasciata alla discrezione del principe.

Qualsiasi forma di esercizio della religione e di diffusione del pensiero religioso è considerata Alto Tradimento. È considerata accettabile solo la filosofia ufficiale della magia. La pena prevista per i trasgressori consiste nell'esposizione a un protoplasma nero seguita dall'imprigionamento a vita nella Torre dei Sospiri. L'essere chierici e le eresie consimili sono punite con il rogo.

L'evasione delle tasse costituisce Tradimento. Quale pena, è previsto l'imprigionamento nella Torre dei Sospiri per un periodo compreso fra uno e dieci anni, oltre alla confisca di ricchezze, possedimenti e titoli.

Fellonie

Insolvenza, furto, omicidio, stupro, corruzione di pubblici ufficiali e atti contro il patrimonio sono considerati fellonie. Per la legge glantriana, le fellonie sono punibili solo entro una settimana dal giorno in cui sono state commesse. Se entro l'alba dell'ottavo giorno dal compimento del crimine il reo non è stato catturato, non può più essere punito (legalmente, almeno).

La pena generica per le fellonie è il taglio di un dito, o l'equivalente per le creature non umane, per ogni 100 ducati di danno. Se non restano dita, viene applicata la pena capitale. Lo stupro è punito tramite inversione magica del sesso per un anno; la pena diviene permanente in caso di recidiva. L'omicidio è punibile con la morte tramite fanghiglia verde.

È reato l'esercizio di qualunque attività senza licenza. Il lancio non autorizzato di incantesimi è punito con l'incantesimo dissolvi *magie*, comminato per un periodo compreso fra 1 e 12 mesi. La recidiva è punita con

il taglio della lingua la prima volta, e quindi con la *confusione* perenne e il confinamento nella Corte dei Miracoli.

Le altre pene per l'esercizio abusivo di attività sono l'imprigionamento nella Torre dei Sospiri per un periodo compreso tra 1 e 12 mesi, senza cauzione, oppure, per i crimini di minore entità, una multa di 100 ducati.

Reati minori

Schiamazzi notturni in aree urbane, turbamento della pubblica quiete, ostacolare il corso della giustizia o l'espletamento delle funzioni di pubblico interesse, mentire a un magistrato, a un agente di polizia o a un nobile, insultare o schernire un arcano costituiscono reati punibili con la flagellazione, la gogna o con multe comprese fra i 10 e i 100 ducati.

Il ferimento o il tentato ferimento di un arcano con un arma mondana o con le mani, senza l'approvazione da parte di un Vicerè, di un conestabile o di un mago nobile, è punibile con l'imprigionamento nella Torre dei Sospiri per un periodo compreso fra i dieci e i trenta giorni.

Altre leggi

Immunità: Le pene previste per i reati minori non si applicano ai nobili all'interno dei loro domini. Le pene per i reati minori e le fellonie non si applicano ai principi nei loro principati. I principi possono concedere la grazia per reati minori e fellonie commessi nei loro domini o nei territori liberi.

Diritti civili: Un mondano è considerato colpevole di un crimine fino a che non venga provata l'innocenza se ad accusarlo è un nobile. In tutti gli altri casi, vige la presunzione di innocenza.

"Come vedi, ragazzomio, vi sono molte cose da sapere per potersela cavare a Glantri. Le leggi variano da un principato all'altro, ma sono sostanzialmente simili a quelle che vigono nella capitale. Qui, la corte di giustizia è costantemente impegnata.

Il ricorso alla giustizia è frequente, nonostante sia costoso. Il costo di ogni apparizione nella corte di un magistrato è compreso fra i 10 e i 100 ducati. A colui che perde la causa spetta l'onere del pagamento delle spese legali, che comprendono l'onorario del proprio magistrato e di quello della parte avversa,

l'onorario del giudice, quello del conestabile e di tutti gli scrivani. Il totale arriva spesso a 300 o 400 ducati per seduta, più le cifre che vanno spese per ungere la macchina della giustizia.

Per le questioni più importanti, spesso si usa la magia per determinare se i testimoni dicono il vero. Tutti gli arcani hanno il diritto di richiedere che venga effettuato tale esame, ma ricordati che per rivolgersi a una corte di magistrati senza commettere un crimine bisogna avere la licenza per parlare in pubblico. Chi non è in condizione né di pagare un difensore, né di comprarsi la licenza, difficilmente se la può cavare, dato che non può replicare alle accuse che gli vengono mosse. Naturalmente, si può scrivere la propria difesa su pergamene, ma anche questo sistema è costoso, dato che ciascuna di esse deve essere certificata da un notaio.

Insomma, quello che ti ho detto sul sistema legale glantriano si può riassumere in una sola frase: "Non ti mettere nei guai! Non pensare, però, che la vita a Glantri non offra anche dei vantaggi. Anzi, ce ne sono molti, specialmente per coloro che si interessano di magia".

La magia a Glantri

"Avrai certamente notato i nostri lampioni. Sono fatti con un'asta di metallo riccamente adornata, in cima alla quale risplende, giorno e notte, la *luce persistente*. È il primo indizio della diffusione della magia per il pellegrino che entra a Glantri per la prima volta. Ma, naturalmente, c'è molto di più.

È pratica diffusa il servirsi di maghi autorizzati per la produzione di effetti magici, con lo scopo di procurarsi comfort o di dar lustro alla propria famiglia. Un grande dispendio in magie è la chiave del successo in società, ragazzo mio! Anche qui gli esempi sono molti. Vuoi dell'acqua? In cucina c'è un portale che si apre sulla dimensione dell'acqua. È l'ultimo ritrovato in materia di tecnologia magica, e puoi fartelo installare in casa per sole 36 corone.

Problemi di riscaldamento? Quello che ti serve è un elementale del fuoco. Portarsene in casa uno, con tanto di licenza per

l'uso di elementali del fuoco entro le mura cittadine, costa solo 10 corone.

Se invece è il freddo che ti interessa, il problema è altrettanto facile da risolvere. Noi ordiniamo il ghiaccio ai fratelli Vladimirov, dei maghi che gestiscono un servizio di congelamento magico di acqua e cibi. Con solo quattro ducati, ti fai portare a casa un blocco di ghiaccio.

Ti resta qualche avanzo dopo cena? Ricorri all'ultimo ritrovato nel campo smaltimento dei rifiuti, un protoplasma nero personale! Niente pulizia, niente manutenzione! Con 25 corone paghi l'installazione del sistema completo nella tua cucina, con tanto di garanzia decennale.

Problemi di illuminazione? Prova con una piccola sfera di *luce persistente* che segue il suo proprietario, resta al suo posto e cambia intensità per mezzo di semplicissimi comandi. Questo oggetto straordinario costa solo sei corone.

Non ti basta? Prova l'ultimo ritrovato in fatto di comunicazioni! Se hai problemi di recapito urgente, puoi far *teletrasportare* il tuo messaggio a destinazione rivolgendoti all'ufficio telepostale locale. E per sole 14 corone.

Tappeti volanti, creature e apparecchiature di sicurezza, porte e finestre magiche, clessidre che si girano da sole e suonano un motivetto allo scoccare di ogni ora, occhi magici per vedere chi bussava alla porta, illusioni creative per l'arredamento d'interni, *inversione della gravità* per salire in cima alla torre senza sforzo, scope che ti puliscono la casa da sole... l'elenco è interminabile! In sostanza, se hai i soldi, non c'è problema che tu non possa risolvere. Il prezzo medio è di due corone per livello dell'incantesimo. Devi però stare attento a rivolgerti a maghi autorizzati; sul mercato nero si possono prendere delle grandi fregature!"

Festività stagionali

"Ti ho parlato abbastanza di magia. Ci sono molte altre cose interessanti, qui a Glantri, sia per il mondano che per l'arcano. Questa è una società ricca di festività e ricorrenze, probabilmente a causa del

gran numero di culture diverse che vi confluono. Per accattivarsi le simpatie della popolazione dei suoi domini, ogni principe indice una festività dedicata ai propri sudditi, o a qualche cosa che sia loro particolarmente caro. Ciascuna di queste festività vige solo all'interno del principato, tranne che a Glantri, dove ogni scusa è buona per farsi un giorno di vacanza. Oltre a tutte queste feste, ci sono quelle indette dai ministri. I funzionari pubblici, i magistrati, gli studenti e i saggi rispettano scrupolosamente ogni festività, ed esigono che il resto della popolazione faccia altrettanto. Negozianti, locandieri e attori sono ovviamente esentati, e anzi realizzano grossi profitti in queste occasioni.

Il modo migliore per tenersi aggiornati è consultare il calendario stagionale pubblicato dalla Lega dei Saggi. Nel calendario sono indicate le fasi lunari, l'attività potenziale del sole e delle stelle, le stagioni e le festività. È piuttosto diverso dal calendario che usate voi elfi; guarda, ce n'è uno di fronte a te.

Abbiamo dodici mesi di 28 giorni, per un totale di 336 giorni all'anno. Ogni mese è composto da quattro settimane di sette giorni l'una. Il primo giorno del mese è sempre un lunadain, e l'ultimo un soladain. La luna compie il suo ciclo in un mese; la luna piena sorge sempre nella notte del terzo lunadain del mese".

Legenda del calendario

- *Luna nuova*
- *Quarto di luna calante*
- *Quarto di luna crescente*
- *Mezza luna*
- *Tre quarti di luna calante*
- *Tre quarti di luna crescente*
- *Luna piena*
- ☆ *Cometa* - Una cometa solca il cielo (20% di probabilità) in una direzione utile a chi cerca una destinazione sconosciuta.
- *Eclissi* - Il sole scompare dietro la luna per 1d6 turni (15% di probabilità).
- ★ *Stella nuova* - Una nuova stella compare per una notte (5%), o permanentemente (3%).
- ☆ *Stella scomparsa* - Una stella scompare permanentemente dal cielo (10% di probabilità).
- ☆ *Cataclisma stellare* - Attività celesti in-

consuete provocano il cambiamento del colore del cielo per un giorno, oppure lo fanno rilucere nel corso della notte, provocando panico e disordini nella popolazione (3%). In queste circostanze, è impossibile fare uso della magia.

NUWMONT

Lunadain	1	●	□	8	●	15	○	22	●
Gromdain	2	★	▲	9		16		23	
Tserdain	3			10		17		24	●
Moldain	4			11		18		25	
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
Loshdain	6			13		20		27	
Soladain	7	☆		14		21		28	

Ci: 1° giorno dell'anno e inizio della stagione primaverile. Questa giornata, chiamata anche **giorno degli spiritelli benigni**, è la festanazionale del clan degli Erewan, che celebrano il primo giorno della primavera a partire dall'alba. Musica, danze e banchetti proseguono fino a notte inoltrata. Si dice che in questo giorno si risvegliano dal loro sonno invernale gli spiritelli e gli altri spiriti dei boschi. In loro onore, gli elfi organizzano scherzi, spesso ai danni di esseri di altre razze.

A: **Equinozio di primavera** - È spesso una giornata di cattivo tempo, con forti venti e tempeste di neve. La confraternita della Radiosità deve prendere contatto a mezzanotte.

: **Festa di primavera** - Gli studenti della Grande Scuola di Magia vanno a fare esplodere il ghiaccio su canali e fiumi. Gli studenti hanno così la possibilità di dare dimostrazione delle conoscenze acquisite nel campo della magia. La data ufficiale di questo evento è il 14 di Nuwmont, ma può essere modificata sulla base dell'andamento delle stagioni. Lo scopo pratico di questa festività consiste nel liberare le acque navigabili dalle ultime lastre di ghiaccio, in modo da consentire la circolazione delle gondole.

VATERMONT

Lunadain	1	●	□	8	●	15	○	22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3			10	A	17		24	
Moldain	4	★		11		18+		25	
Nytdain	5	●	1	2	○	19	○	26	●
Loshdain	6			13		20	☆	27	
Soladain	7			14		21	★	28	

☐: inizio della stagione della media primavera.

▲ **Prima giornata delle tasse** - Gli abitanti della città di Glantri portano le loro tasse trimestrali, entro la mezzanotte, alla locale esattoria. Nei principati e nei territori liberi, la popolazione consegna l'oro al conestabile locale. Gli evasori fiscali vengono identificati nel corso del trimestre seguente e immediatamente inquisiti. Per i cittadini più ricchi, ci si può servire della magia per determinare se i pagamenti sono stati adeguati al reddito.

+ **Fiera delle fiere** - È la giornata di festa nazionale di Caurenze. Il principe organizza dei giochi al Circo Lizzieni, dove si svolgono combattimenti e corse di mostri. Criminali, barbari catturati e schiavi vi vengono a volte giustiziati. Gli eroi, più o meno di buon grado, entrano nell'arena e danno prova del loro valore, guadagnandosi premi e fama. A Glantri viene organizzata in questa occasione una parata di mostri, al termine della quale gli esemplari vengono posti in vendita nella piazza del mercato.

THAUMONT

Lunadain	1	●	☐	8	●	15	○	22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3			10		17		24	
Moldain	4			11		18		25	▲ ●
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
Loshdain	6			13		20		27	
Soladain	7			14	✠	21		28	

☐: Inizio della stagione della tarda primavera.

▲ **Arcanium** - È la festa annuale dei maghi, un raduno che si prolunga fino alla fine del mese. Tutti i maghi interessati confluiscono a Glantri e si scambiano, o vendono, preziosi segreti. Molte delle attività che si svolgono nel corso di questa celebrazione sono promosse dal principe della Collina Nera e dalla Grande Scuola di Magia. Nelle locande della città si registra il tutto esaurito e le strade pullulano di visitatori di ogni sorta. Nelle zone più affollate, i maghi più poveri mettono in vendita per pochi ducati gli incantesimi di livello più basso (una vera manna per gli apprendisti che non hanno molto da spendere), mentre i veri affari vengono condotti in luoghi tranquilli e isolati. Non mancano i ciarlatani: loschi individui si aggirano furtivi, per riuscire a cappare qualche nuova idea o segreto.

FLAURMONT

Lunadain	1	●	☐	8	●	15	○	22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3	▲		10		17		24	
Moldain	4			11		18		25	✠ ★
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
Loshdain	6			13		20	+	27	
Soladain	7			14		21		28	

☐: **Solstizio d'estate** - Inizio della stagione della prima estate. La confraternita della Radiosità deve prendere contatto a mezzanotte.

▲ **Giornata del Parlamento** - Questa giornata è stata creata dalla burocrazia di Glantri, desiderosa di procurarsi un altro giorno di vacanza. In effetti, non succede nulla di particolare, se non che i ministeri e il Parlamento sono chiusi. Quantomeno, la giornata serve a consentire una accurata pulizia degli uffici.

+ **Parata dell'esercito** - Le guarnigioni dei vari principati e della città di Glantri organizzano parate militari. L'idea di questa celebrazione è dovuta al principe di Aalban, che di solito sfila alla testa delle truppe nell'acapolite. Le parate hanno anche la funzione di dimostrazioni di forza per la popolazione, alla quale in questo modo si rammenta quale sia la potenza dei regnanti. Nel pomeriggio vengono organizzate giostre fra i principi regnanti e duelli fra ufficiali maghi. Al termine, il miglior guerriero sfida il miglior mago in uno speciale duello (il cavaliere vince se ferisce il mago prima di essere immobilizzato o di perdere coscienza). I maghi partono sempre favoriti, ma è accaduto che la vittoria andasse a un guerriero particolarmente valoroso. Nel corso della serata, le città pullulano di soldati. Nelle taverne di livello più basso, maghi e guerrieri ubriachi cercano di dimostrare la superiorità della classe a cui appartengono. Come è facile immaginare, le risse sono molto frequenti.

YARTMONT

Lunadain	1	●	☐	8	●	15	○	22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3			10	▲	17		24	
Moldain	4			11		18		25	
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
Loshdain	6			13		20		27	✠
Soladain	7			14	+	21		28	

☐: Inizio della stagione della mezza estate.

▲ **Seconda giornata delle tasse** - È analoga alla prima giornata delle tasse, che ricorre nel mese di Vatemont.

+ **Giocchi sui canali** - La grande giornata dei giochi nell'acapolite si svolge in piena estate. Per scimmiettare le giostre militari, i contendenti stanno ritti sulla prua di una gondola, reggendo un lungo bastone e uno scudo, con una pentoladi metallo in testa. Lo scopo del gioco è naturalmente quello di far cadere l'avversario in acqua. Al vincitore spetta una medaglia d'argento e il diritto di farsi trasportare in gondola gratis per tutto l'anno. Fanno da cornice ai giochi banchetti, danze e spettacoli che si svolgono anche al porto, dove i commerci vengono generalmente sospesi nel corso di questa giornata.

KLARMONT

Lunadain	1	●	☐	8	●	15	○	22	●
Gromdain	2			9		16	★	23	
Tserdain	3			10		17		24	
Moldain	4			11		18		25	
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
Loshdain	6			13		20		27	
Soladain	7			14		21		28	

☐: Inizio della stagione della tarda estate

▲ **Notte di luna rossa** - I mondani credono che durante la notte gli spiriti maligni diano loro la caccia e causino terribili catastrofi. La luna, per un fenomeno naturale, diventa rossastra, ed in effetti nel corso di auestanottata maestri ed animali sono molto inquieti. I maghi si sono resi conto che la loro percezione della magia è più acuta in questa occasione. Tutti i maghi che si trovano a Glantri devono tirare 1d20 e confrontare il risultato con la loro Intelligenza. Coloro che falliscono il controllo non subiscono alcun effetto; gli altri guadagnano 1 punto di Intelligenza per 1d6 ore notturne, ma devono riuscire a effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi, o resteranno inebriati. Chi fallisce il tiro salvezza per 3 punti o meno si sentirà semplicemente un po' stordito ed euforico; fallendolo di 9 punti o meno si incorrerà in una lieve intossicazione che farà perdere la memoria di tutti gli avvenimenti della nottata, compresi gli incantesimi eventualmente scoperti; un tiro fallito di 10 punti o più ha come conseguenza un'intossicazione totale: il mago perderà, per tutta la notte, 1d8

VIVERE A GLANTRI

punti di Destrezza, balletterà in modo incomprensibile, sarà soggetto a crisi di riso irrefrenabile, avrà strane allucinazioni e finalmente perderà coscienza (e il ricordo dell'accaduto) dopo 1d4 ore. I maghi potenti che restano vittime della luna rossa possono essere molto pericolosi (la Grande Scuola di Magia si trasforma in un vero e proprio manicomio nel corso di questa nottata).

FELMONT

Lunadain	1	●	□	8	●	15	○	22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3			10		17		24	☆
Moldain	4			11		18		25	+ ☆
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	● ☆
Loshdain	6			13		20		27	☆
Soladain	7			14	▲	21		28	☆

□: **Equinozio d'autunno** - Inizio della stagione del primo autunno. La Confraternita della Radiosità deve prendere contatto a mezzanotte. È probabile che vi sia cattivo tempo, con venti forti o violenti temporali.

▲: **Feria de toros** - È la festività nazionale per gli elfi di Balcadiz. Tori infuriati vengono lasciati liberi nelle vie di Nuova Alvar, ove gli abitanti hanno l'occasione di dar prova del loro coraggio, mettendoli in fuga o recuperando i nastri che vengono legati alle loro coma. In queste circostanze, l'uso della magia è considerato scorretto. Nella città di Glantri, la giornata è dedicata alla caccia alle pericolose creature che infestano i corsi d'acqua. Originariamente, questo compito spettava all'esercito, ma in seguito gli elfi originari di Belcadiz che abitavano nell'capitale si fecero carico della caccia ai mostri. Oggi, tutti i cittadini coraggiosi sono invitati a montare su gondole da guerra e a dar la caccia alle creature con le armi o la magia. Si tratta di un'ottima occasione per fare esercizio per gli studenti della Grande Scuola di Magia. I mostri catturati possono essere venduti con buon profitto all'Unione Cacciatori di Mostri.

+ **Giornata dei mendicanti** - I miserevoli abitanti della Corte dei Miracoli sono autorizzati a circolare liberamente per le vie della città. Molti cittadini della classe media, e anche qualche nobile, si recano nei quartieri occidentali per donare cibo o abiti usati e anche per rimuovere alcune

delle maledizioni più spaventose.

FYRMONT

Lunadain	1	●	□	8	●	15	○	+22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3			10	▲	17		24	
Moldain	4			11		18		25	
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
Loshdain	6			13		20		27	
Soladain	7			14		21		28	

□: Inizio della stagione della mezza primavera.

▲: **Terza giornata delle tasse** - È analoga alla prima giornata delle tasse, che ricorre nel mese di Vattermont.

+ **Carnevale Vyonnese** - È l'celebrazione nazionale della Nuova Averoigne. La popolazione festante si riversa nelle strade indossando costumi e maschere vivacemente colorati e si dà alle danze e ai divertimenti, cercando di produrre la maggior quantità possibile di rumore. I profani credono che lo scopo di questa sarabanda sia il semplice divertimento, ma il vero scopo del carnevale consiste nello scacciare gli spiriti maligni e nel prendersi gioco dei lupi mannari. All'osservatore attento non sfuggirà che spesso i costumi sono fatti di pelliccia di lupo. I festeggiamenti durano dal tramonto fino all'alba, per la disperazione del conestabile locale, dato che è impossibile por freno all'impressionante massa di fuorilegge (nella città di Glantri turbare la quiete notturna è illegale).

AMBYRMONT

Lunadain	1	●	□	8	●	15	○	22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3			10		17		24	
Moldain	4			11		18		25	
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	● ▲ ☆
Loshdain	6			13		20		27	☆
Soladain	7			14		21		28	☆

□: Inizio della stagione della tarda primavera

▲: **Notte di fuoco** - La maggior parte dei glantriani di origine flaema indossa, in questa occasione, lunghe vesti dorate e porta grandi cappucci sul volto e, così abbigliata, percorre le vie di Kopstar in una silenziosa processione, portando delle torce. Ufficialmente, in questo modo essi rendono omaggio al termine dell'autunno. Tutte queste persone sono seguaci

della filosofia del Fuoco, l'elemento primordiale secondo la loro tradizione. Nella storia flaema, lo scopo di questa processione era la purificazione dell'aria della città, che veniva compiuta anche dando fuoco alle case degli abitanti indesiderati. In effetti, questa esecrabile abitudine è stata mantenuta in alcuni piccoli villaggi del principato di Lynden, mentre è molto raro che ancor oggi qualcuno appicchi fuoco a un'abitazione a Kopstar o nella città di Glantri. Nella capitale la processione si svolge a bordo di gondole ed è perciò particolarmente suggestiva.

SVIFTMONT

Lunadain	1	●	□	8	●	15	○	22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3			10		17		24	
Moldain	4			11		18		25	
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	●
Loshdain	6	▲	☆	13		20		27	
Soladain	7	★		14	+	21		28	

□: **Solstizio d'inverno** - Inizio della stagione del tardo inverno. La Confraternita della Radiosità deve prendere contatto a mezzanotte.

▲: **Capodanno di Krondahar** - Si tratta della festività annuale per gli abitanti di Krondahar, e coincide con il primo giorno dell'anno nel calendario ethengariano. In questa occasione, la popolazione si aggira nelle città nelle campagne facendo i migliori e più sinceri auguri a chiunque gli capiti d'incontrare. Per le strade di Braastar circolano gruppi di musicanti che suonano tamburi, enormi corni e campane secondo i canoni di un'oscura tradizione musicale. La consuetudine vuole che il krondahariano mostri la lingua alla persona a cui desidera fare gli auguri; questa, a sua volta, deve inchinarsi, quindi estrarre a sua volta la lingua in segno di ringraziamento. Per concludere il cerimoniale, il primo krondahariano lecca due volte la guancia sinistra del secondo e si inchina due volte. Possono verificarsi sgradevoli inconvenienti quando un krondahariano fa i suoi auguri a una persona di diversa cultura.

+ **Costruzione delle mura** - Questa giornata è dedicata alla costruzione delle mura difensive a sud della città di Glantri. La data può essere spostata in base all'arrivo della stagione fredda. Lo scopo della celebrazione consiste nel verificare che

la città sia protetta verso il sud nel momento in cui il fiume gela. Una folla immensa assiste allo spettacolo fornito dai maghi che lanciano incantesimi, creando mura decorate con affreschi, sculture e straordinarie aure luminose. Presso il Parlamento viene organizzato un sonuoso banchetto in onore del mago che ha creato il muro più spettacolare.

EIRMONT

Lunadain	1	●	□	8	●	15	○	+22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3			10		17		24	\$
Moldain	4			11		18		25	
Nytdain	5	●	▲	12	○	19	○	26	●
Loshdain	6	★		13		20		27	
Soladain	7			14	+	21		28	

□: Inizio della stagione di mezzo inverno.

A: **Necromantica** - È la festa nazionale di Klantyre, creata dal locale principe in onore degli eroi morti sul campo dell'onore. La popolazione si reca a visitare le tombe degli antenati per rendere loro omaggio e ripulire il sito dalle foglie secche e dalla polvere. Nella notte, si dice che i fantasmi e spiriti si rechino a far visita ai propri discendenti. Se questi hanno manifestato il dovuto rispetto, non vi è nulla da temere; ma famiglie venute meno a questo dovere sono state trovate morte il mattino successivo, con un'espressione di terrore impressa in viso. Benché non vi sia prova che siano avvenute visite dall'oltretomba, il fenomeno è certamente strano, anche in una terra infestata dai non morti. La stessa usanza vige nella città di Glantri e in Boldavia.

+: **Giocchi sul ghiaccio di Glantri** - Quando i canali si ghiacciano, i giovani si dedicano con fervore ai preparativi per questa festa. I migliori pattinatori del paese convergono a Glantri per partecipare alle competizioni nazionali sui canali ghiacciati. Vengono organizzate corse di ogni tipo: dalle normali gare di velocità a piedi (con o senza pattini), alle gare su slitte trainate da creature di vario tipo o spinte facendo ricorso alla magia. La sera, la gente balla sul ghiaccio, alla luce delle multicolori lanterne ethengariane. Il giorno dopo, vengono organizzate giostre sul ghiaccio e battaglie a palle di neve.

§: **Quarta giornata delle tasse** - È analoga alla prima giornata delle tasse, che ricorre nel mese di Vaternont.

KALDMONT

Lunadain	1	□	8	●	15	○	▲	22	●
Gromdain	2			9		16		23	
Tserdain	3			10		17		24	✘
Moldain	4			11		18		25	✘
Nytdain	5	●		12	○	19	○	26	● ✘
Loshdain	6			13		20		27	+ ★
Soladain	7			14		21		28	§ ✘

Cl: Inizio della stagione del tardo inverno

A: **Processione Boldaviana** - È la festa nazionale del principato di Boldavia. La popolazione locale compie questa processione nonostante il divieto da parte del principe Morphail. Nella notte, la gente si riversa nelle strade, portando torce, agitando strani simboli e aspersioni e appendendo alle porte mazzetti d'aglio. A mezzanotte, nella piazza principale vengono bruciate delle bare, e tutt'intorno la gente balla e canta fino al mattino. In Boldavia, i conestabili intervengono spesso per mantenere l'ordine, ma evitano un eccessivo ricorso alla violenza per non suscitare sommosse. Visto il gran numero di boldavianidellacittà di Glantri, i magistrati hanno dichiarato la Processione Boldaviana festività legale nei territori liberi e nella capitale, suscitando l'ira dei nobili della torre di Igorov. In ogni caso, all'esterno della Boldavia, questa celebrazione è assolutamente pacifica.

+: **Giornata di Alexander** - È la festività principale dell'intera nazione. In questa occasione, gli abitanti di Glantri rendono omaggio al fondatore del Parlamento, Lord Alexander Glantri. In tutta la nazione, a mezzogiorno qualunque attività lavorativa deve essere sospesa e deve essere osservata un'ora di silenzio assoluto. Chiunque provochi rumore è punito a termini di legge. Nella città di Glantri il valore attribuito a questa ricorrenza è ancora maggiore: la gente si affolla nella Alexander Platz al tramonto ed osserva in silenzio il mausoleo di Lord Glantri, in attesa di presagi. Se nell'anno entrante al paese toccherà cattiva sorte, il cielo assume un colore minaccioso e dalle viscere della terra sale un rumore sordo. Se, invece, Glantri ha di fronte a sé un periodo di prosperità, la torre emana un lieve chiarore e una voce melodiosa canta note di pace. Nessuno, in queste circostanze, osa entrare nel mausoleo. Il fenomeno è rimasto fino ad ora spiegato.

§: **Campane del destino** - È l'ultimo giorno dell'anno glantriano. A mezzanotte, in ogni villaggio, in ogni città, nelle campagne e nella capitale si suonano le campane. In quel momento, si verifica uno straordinario fenomeno celeste, visibile in modo particolarmente nitido dalla capitale: nel cielo si osserva una incredibile pioggia di stelle cadenti. È possibile che una di queste stelle cada dal cielo per depositarsi in una qualche zona di Glantri; dato che si ritiene che questi oggetti celesti siano forieri di cattiva sorte, gli abitanti di Glantri suonano freneticamente le campane per spaventare gli spiriti maligni e tenerli lontani dalle loro abitazioni (questo spiega perché in tutte le case o fattorie rispettabili vi sia almeno una piccola campana o un gong). Se un mago vede uno di questi oggetti cadere al suolo, deve ordinare immediatamente a un gruppo di valorosi di trovarlo e portarlo nella sua torre. Non è possibile predire cosa si troverà in quel luogo; a volte nulla, altre funghi strani, creature mostruose o gemme favolose. In ogni caso, i maghi asseriranno che tali entità sono di provenienza celeste.

Altri eventi

"Come puoi vedere da queste parti ci si diverte parecchio. Ma non è finita qui. Non passa anno senza che un nobile perda il suo titolo, muoia senza eredi o ne sfidi un altro a duello. Dato che la vita politica è interamente governata dalle votazioni, i nobili si disputano con accanimento i favori degli elettori. I sostenitori di ciascun nobile si organizzano in gruppi e sfilano per le strade magnificando con grida e cartelli le doti del proprio beniamino. Ogni tanto, capitate fazioni opposte incozzano l'una nell'altra: in questi casi solo l'intervento del conestabile può sedare la rissa.

L'anno scorso, quando ancora potevo andarmene in giro per la città libero e invisibile, ho visto i sostenitori di una fazione che portavano, legati, trenta mondanini nel cortile interno di un'abitazione. Allora mi sono nascosto dietro al gruppo e ho visto il leader lanciare un incantesimo su di loro. Per un breve istante sono stato pervaso da una forte sensazione di amicizia nei confronti di quell'uomo e

mi sono sentito spinto a fare qualcosa per lui. Questa sensazione è svanita ben presto, ma credo di essere stato l'unico a liberarsene: gli altri sono rimasti a sentire le parole del nobile, quindi se ne sono andati agitando cartelli e urlando frasi che inneggiavano al loro nuovo beniamino! Dieci minuti dopo, ho visto portare dentro altre trenta vittime e ripetere lo stesso spettacolo. In un solo giorno, quell'uomo è riuscito a reclutare in questo modo più di cento nuovi seguaci. Lo avrai capito da solo, è meglio tenersi alla larga da queste bande di fanatici.

I nobili a volte scendono nelle strade e lanciano nuovi incantesimi spettacolari per fare impressione sui votanti. Lo scopo di queste esibizioni è mostrare di avere capacità magiche superiori a quelle dei rivali, e di essere perciò più degni di ricevere i voti. Naturalmente, in queste circostanze capita che i conestabili multino i nobili per aver lanciato incantesimi per ragioni d'affari senza licenza. A me, ti dirò, i politici non piacciono: pochi tengono fede agli impegni presi una volta che hanno ottenuto ciò che vogliono".

Infanzia e successione

"A questo punto, ragazzo mio, probabilmente penserai che da queste parti non ci sia posto per i bambini. Ma ti sorprenderebbe vedere come se la cavano bene certi marmocchi. Ti sarà capitato di vedere qualcuno di questi prodigi, o forse farei meglio a dire mostri! Non ce l'ho con te, naturalmente, tu hai l'età giusta per cominciare a conoscere i segreti della magia. Ma, lo sai, qui per essere nobili bisogna essere maghi, e così per assicurare la continuità della dinastia uno deve tirar su i figli in un certo modo; insomma, ci sono bambini che cominciano gli studi di magia a cinque anni.

Certo, i bambini imparano in fretta, spesso più in fretta dei ragazzi più grandi. I più svegli arrivano a capire concetti oscuri per le capacità della gente normale, ma il fatto è che i bambini non vedono i rischi e non sanno distinguere ciò che è giusto e ciò che è sbagliato. Perciò la mente di molti di loro resta incapace di capire i danni e le sofferenze che possono

causare. Anche il più buono dei bambini può sbagliarsi nel lanciare un incantesimo e causare chissà quali disastri".

Nota per il DM: Perché un bambino possa lanciare incantesimi deve essere mandato a studiare e a esercitarsi alla Grande Scuola di Magia (tutti i giorni della settimana per un minimo di otto mesi all'anno). Se questo requisito non viene soddisfatto, il bambino perde temporaneamente la capacità di lanciare incantesimi, per riguadagnarla solo quando riprende gli studi o raggiunge l'età di 16 anni. Un PNG bambino guadagna un livello di esperienza per ogni 12 mesi di studio, fino a un massimo pari alla metà del livello del genitore con la maggiore esperienza.

Quando un bambino lancia un incantesimo, è possibile che il risultato non sia quello desiderato. Per controllare se questo avviene, tirate 4d4: l'esito dell'incantesimo è appropriato se il risultato è inferiore all'età di chi lo lancia (per gli elfi, il DM dovrà determinare a quale età umana quella del bambino può essere paragonata ed utilizzarla per la determinazione dell'esito). Se il risultato del tiro dei dadi è superiore all'età, l'incantesimo produce un effetto imprevisto. Gli incantesimi lanciati in modo improprio non hanno effetto su chi li lancia. La determinazione degli effetti è lasciata al DM; nella tabella che segue sono presentati alcuni esempi.

Tabella delle catastrofi infantili (Tirare 1d12)

1. Il bersaglio dell'incantesimo viene trasformato in un orsacchiotto di pezza (non sono ammessi tiri salvezza).
2. Il bersaglio dell'incantesimo diventa blu a pois gialli (nessun tiro salvezza).
3. Il bersaglio dell'incantesimo si trova coperto di un folto pelame rosso vivo, che cresce al ritmo di trenta centimetri per round, per 1d6 round.
4. Tutti gli esseri presenti in un raggio di 20 metri non possono muoversi se non saltellando per 1d6 metri in una direzione casuale.
5. Si materializza un cubo di legno di 3 metri di lato. Il bambino, appollaiato su di esso, può lanciare torte di crema con una piccola catapultata.

6. Un mostro di notevole forza appare a fianco del bambino. Convinto di esserne la madre, lo difenderà in modo molto aggressivo.
7. Una campanella che suona una melodia infantile segue una creatura vicina fino a che non viene *dissolta*. La vittima è scelta a caso.
8. Un nugolo di farfalle riempie la zona in cui si trova il fanciullo. Se ci si trova all'aria aperta, le farfalle si diffondono per un raggio di un paio di chilometri, impedendo a chiunque si trovi nella zona di vedere.
9. Il bambino e tutti gli esseri nel raggio di 10 metri vengono trasportati in un'altra dimensione, in cui tutto è fatto di torte, crema e altri dolciumi.
10. Una dozzina di gremlin compaiono intorno al bambino e decidono di intrattenerlo a spese delle creature e degli oggetti circostanti.
11. L'immagine illusoria di un uomo seduto su una nuvola passa sulla testa dei presenti, lanciando manciate di sabbia. Coloro che si trovano al di sotto e falliscono un tiro salvezza contro gli incantesimi cadono in un sonno profondo, per risvegliarsi solo quando l'incantesimo viene *dissolto*.
12. Fiori nascono ovunque in un raggio di 2 chilometri e crescono fino a raggiungere l'altezza di un metro.

Il raggiungimento della maggiore età a Glantri avviene a 16 anni. Al di sotto di questa età, dovrebbero esservi solo PNG in una campagna ambientata a Glantri.

Visto il tempo necessario per raggiungere i livelli più alti e i rischi che si corrono, è presumibile che alcuni PG possano morire nel corso di una campagna di lunga durata. I PG che hanno raggiunto la nobiltà e/o creato una famiglia prima di morire possono assumere il ruolo di uno dei propri figli. Il nuovo personaggio partirà dal livello che aveva raggiunto al momento della scomparsa del PG. Se il nuovo PG non ha ancora raggiunto i 16 anni, il dominio verrà retto da un PNG suo parente fino al raggiungimento della maggiore età.

Quando due nobili regnanti si sposano, perdono il dominio più lontano dalla capitale. Se, per esempio, la Duchessa di Fenswick sposa il Barone di Oxhill, quest'ultimo diventa Duca di Fenswick. La baronia diventa di-



sponibile per i nobili di rango inferiore. Nessuna decisione potrà essere presa nel dominio della coppia senza il consenso di entrambi i nobili. Se ambedue muoiono senza eredi, o se non riescono ad accordarsi per la nomina di un erede, il Consiglio dei Principi e il Parlamento riconosceranno quale erede il più anziano fra i maghi loro discendenti.

La filosofia ufficiale di Glantri

"Bisogna che tu sappia una cosa importante sulla vita a Glantri. Sai già che la religione qui è considerata eresia, ma questo non significa che non vi sia considerazione per la vita spirituale. Glantri ha una sua filosofia, e dei templi in cui viene insegnata. I maghi che li reggono sono chiamati Pastori di Rad. La gente si reca da loro quando ha bisogno di un consiglio o cerca illuminazione. Se vuoi sapere il mio parere, a me sembrano dei ciarlatani. Non fanno altro che recitare litanie assurde e compiere riti senza senso, che, secondo loro, dovrebbero rinvigorire l'intelletto e la memoria.

Per esempio, li puoi sentire che recitano: *'La Conoscenza è luce, la luce è*

nella mente, nella mente sono le vie di Rad, Rad è la fonte della Conoscenza' e poi danno un bel colpo con la fronte su un gong, per essere certi che la filastrocca gli entri per bene nel cervello! Ne recitano anche un'altra: *'La Magia è vita, la vita è una spirale, una spirale è quella che conduce al centro di Rad, Rad è la fonte della Magia'*. Ho visto dei discepoli ripetere questa preghiera fino a cadere al suolo, tremando e sbavando. I pastori dicevano che i discepoli erano in trance e non dovevano essere disturbati. Disturbati! Mi sa che lo erano già!

Sembra che, alla lunga, gli effetti possano essere permanenti. Negli anni, pare che si riesca ad aumentare la propria Intelligenza, ma a spese della Saggezza. I discepoli divengono seguaci fanatici del modo di vivere dei maghi, assolutamente contrario al concetto di religione divina. L'unica cosa che mi piace del Tempio di Rad è il suono dei gong che si sente nelle strade.

Tutti i cittadini per bene vanno nei Templi di Rad. Ufficiali dell'esercito, funzionari e conestabili devono assistere alle cerimonie tutte le mattine, come pre-

scritto nei loro manuali. Vedi, ragazzo mio, se vuoi restare in buoni rapporti con i tuoi maestri, a scuola, devi farti vedere spesso al Tempio di Rad".

"Si sta facendo tardi. Dov'è finito il tuo amico?"

Cedrik dà un'occhiata in giro, cercando Leranda e Raphael: "Hai ragione, la ragazza è sparita, e Ralph anche!"

Ridacchiando, Humprey aggiunge: "Scommetto che sono usciti assieme! Leranda ha fatto un'altra preda!"

Da sotto il tavolo si sente una vocina: "Cosa vuol dire un'altra preda per Leranda? Quando avete finito di discutere sul senso della vita, vorreste essere così gentili da tirarmi fuori?"

L'elfo e il cameriere danno un'occhiata sotto il tavolo e vedono un rospo che li guarda arrabbiato: "Era ora che vi accorgete di me! Datemi un mano!"

"Ma guarda un po', è Ralph!", dice Humprey, "l'espressione da stupido è inconfondibile! Mi sono dimenticato di avvertirlo che Leranda ha appena superato brillantemente un esame dando dimostrazione del suo incantesimo *metamorfosi*".

LA GRANDE SCUOLA DI MAGIA

È presto e, basso al di là delle montagne, il sole abbandona il cielo infuocato. La piccola creatura rossa sbadiglia, si stira le corte ali e si gratta la testa cornuta. Improvvisamente gli echi di un gong nella stanza di sotto gli fanno fare un salto. Quasi caduto, si aggrappa alla grande statua sulla quale stava dormendo.

"Per la barba di Baal, perché quelli ssono così in anticipo?" grida la creatura con la sua sibilante.

Velocemente sgambetta sul suo alto punto di osservazione, la corona della grande statua che domina lo studio principale. Lassù, nel soffitto a volta della stanza, in mezzo ai fumi d'incenso, i suoi occhi diabolici risplendono di gioia. "Aah, sstudenti! Che delizia! Vediamo...ah, questo qui, posso sentire il suo tormento..."

L'apprendista si alza e se ne va dalla stanza con un mucchio di rotoli di pergamene sotto le braccia. Giunto nella sua stanza, getta arrabbiato tutte le pergamene sul letto. "Non sopporto tutto questo! Non lo potrò mai fare entro domani!" Mio zio mi scorticherà vivo se la scuola non mi accetta come studente!"

"Tissk, tissk, tissk!" sopraggiunge il mormorio sibilante. Lo studente si gira a guardare la piccola creatura, seduta a gambe incrociate su una cassa a leggere una delle pergamene: "Ma, a chi serve tutto questo?"

"Che diavolo sei tu?" domanda lo studente, puntando il dito verso il muso della creatura. "Come sei arrivato qui?"

"Eh? Oh. Saluti. Io sono Diabolus!" risponde la creatura, stringendo con la sua coda appuntita la mano dello studente sconvolto. "Ti trovi in difficoltà, eh? Forse ti posso aiutare, sse permetti".

"Ma...che cosa sei tu?" domanda lo studente, strappando via la sua pergamena alla minuscola creatura.

Sbuffando alla domanda, Diabolus si lamenta: "Sono un diavoleto! Non si vede?"

"Oh, sì certo", dice lo studente grattandosi la testa. "In ogni caso, io sono Loricks. Se ho sentito bene, hai detto che puoi darmi una mano?"

"Certo, per questo sono qui. Io ssono il compagno del Gran Maestro. Ha mandato me perché ha grandi aspettative ssu di te! Posso mostrarti l'ambiente qui attorno. Sse vuoi ssstudiare qui, devi ssapere come funzionano le cose. Così i tesst saranno ssemplici!"

Con un colpo d'ala, il diavoleto si posa sulla spalla di Loricks. "Andiamo; abbiamo molte cosse di cui parlare!" Orgoglioso, Loricks lascia la stanza e cammina nei corridoi in mezzo agli studenti.

Scopo della scuola

"Vedi, Lorickss, lo scopo della sscuola è di isstruire i giovani talenti come te per fame dei maghi. Non sei ansioso di ssstudiare qui? Bene, ecco fatto. Tu hai bisogno di uno ssponsor, qualcuno che conosca un insegnante della scuola. Poi, puoi cominciare subito. Una lettera da parte di un nobile Glantriano è quello che ci vuole. Se non ce l'hai, come nel tuo caso, devi passare un esame. Sono andato a cercare le loro pergamene ieri e ho visstocher guardano il *ventriloquo*. Ssei capace di lanciarlo?"

"Chi, io? Stai scherzando? Non so nemo da che parte cominciare!" lamenta Loricks. "Ecco, non ho speranze!"

"Su, non disperare. Senti, io, di nasscosto farò rumori al possto tuo! Ma poi, impara questo incantissimo, altrimenti ti scopriranno! A loro non piace avere imbrogliatori attorno".

"Accipicchia, grazie, Diab. Sono davvero felice che tu sia qui!" dice Loricks, dando un colpetto in testa al diavoleto.

Retta scolastica

"Una volta accettato come studente, devi pagare una retta alla scuola. Generalmente non sono più di cinque ducati al giorno per un medium. Il prezzo include le lezioni, la camera e la pensione, l'uso del laboratorio e della biblioteca della scuola e, all'occorrenza, anche i servizi legali".

Nota per il DM: La retta ammonta a 5 dc al giorno per livello dello studente. Il pagamento può essere effettuato giorno per giorno o in anticipo per una o più settimane. Quando un PG ha accumulato sufficiente esperienza per passare al livello successivo, deve fare ancora almeno tre settimane di studi seri, più una settimana per livello di esperienza, prima di essere promosso.

Spalancando gli occhi, Loricks si gira verso il diavoleto posato sulla sua spalla. "Vuoi dire che posso usare i loro laboratori, i loro libri e tutto il resto?"

"Sì, ma non lo farei subito, se fossi in te! Inoltre la retta non include i materiali per gli incantesimi e per incantare gli oggetti. E se rompi qualcosa, ragazzo, sei nei guai!"

Fissando sospettosamente la borsa di Diabolus che sta diventando ogni minuto più grande, Loricks chiede: "Ma che succede se mi mancano i soldi?"

"Curiosissima tuadomanda". E Diabolus dà un'occhiata alle borse ormai vuote di Loricks. "Alloradovresstilandartene fuori e guadagnarne altri. Pochi incantesimi lanciati qua e là per ssoldi, o una buona avventura, faranno al tuo caso. Poi tomi e ricominci da dove hai smesso. Ssemplice!"

Corsi complementari

Osservando una classe al lavoro attraverso una finestra, Loricks resta stupito, "Che razza di materia insegnano qui?"

Mentre tira fuori un piccolo paio di occhiali dalla sua borsa, Diabolus assume un tono scolastico: "Puoi scegliere i corsi da sseguire, oltre ai corsi regolari. Fra le lezioni ci ssono anche: combinazione di incantesimi, lancio veloce, esercizi di agilità, meditazione, scienze nguardanti la mandragora e ogni sorta di altre cose che ssstimolano l'intelligenza! Ricorda anche che quando raggiungi il rango di mago, la sscuola ti rilascia un diploma ufficiale. Questo può aprire molte porte nella tuacARRIERA, ssia lavorativa che politica".

Nota per il DM: Uno studente va a scuola per avere un maestro che gli insegni la magia. L'addestramento da parte del maestro è necessario per avanzare di livello, e il maestro insegnerà allo studente almeno un incantesimo quando questo avanzerà di livello. Oltre a questo addestramento, lo studente può scegliere di seguire un corso nel periodo in cui sta studiando. Si presume che abbia acquisito la piena padronanza del corso quando raggiunge il livello successivo di esperienza. Egli può allora cominciare un altro corso. Lo studente può seguire uno per volta i seguenti corsi, compresi nella retta:

Addestramento all'agilità: Permette al mago di lanciare incantesimi mentre si muove

se riesce a effettuare un tiro (d20) inferiore alla sua Destrezza. Questo può avvenire solo a una normale andatura di marcia; se si monta un cavallo o si è intenti a scansare attacchi si subisce una severa penalità nel tiro (a discrezione dei DM, una diminuzione da 1 a 10 punti della Destrezza, a seconda delle circostanze). Se il tiro fallisce, l'incantesimo viene perduto.

Evocazione di un compagno: Questa abilità permette ad un mago di evocare una creatura che diventerà sua compagna. Il tentativo può essere effettuato solo durante la luna piena e ha il 2% di possibilità per livello di avere successo. Il compagno è mentalmente legato al mago ha un'intelligenza di 9-18 (d10+8). Colui che ha effettuato l'evocazione, concentrandosi, può vedere e sentire ciò che il suo compagno percepisce (la distanza è illimitata). La creatura si comporta come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo dello *charme*. Un mago può avere solo un compagno per volta.

La determinazione della creatura da evocare è lasciata al mago, ma quest'ultimo deve avere una parte del tipo di creatura come componente base per l'evocazione. Per esempio: se vuole un gatto nero, deve avere un po' di pelo di un gatto nero; se vuole un gremlin, deve avere un teschio di gremlin; ecc. Spesso, il mago deve intraprendere un'avventura per procurarsi il componente. Le sue possibilità di successo sono ridotte del 10% per ogni asterisco nelle statistiche della creatura (un gremlin, DV 1**, comporterebbe una penalità del 20%). Quando un tentativo fallisce, i componenti sono distrutti. Parti della stessa creatura non possono essere usate più volte come componenti per le evocazioni.

La creatura deve essere dello stesso allineamento di colui che la controlla. Essa avrà un numero di pf pari al livello di colui che lancia l'incantesimo e avrà un DV (o livello) per ogni 2 punti di differenza fra 10 e l'Intelligenza del mago. Per esempio, un mago di livello 21 con Intelligenza 18 può evocare un mastino infernale di 21 pf (DV 4**), con il 24% di possibilità di successo (44% - 20% per idue asterischi). Se viene scelta come compagna una creatura che appartiene a una delle classi dei personaggi (un guerriero, un elfo, ecc.), questa non può essere un PNG noto o un PG. Negli altri casi, i personaggi di questo tipo sono considerati mostri con due asterischi ai fini dell'evocazione. Il giocatore gli darà una personalità e un nome. Un alleato è completamente leale e non può essere incantato o influenzato contro il suo evocatore.



Una volta evocato, un compagno sta con il suo evocatore, che non può abbandonarlo. Il compagno, inoltre, non guadagna pf quando il suo evocatore guadagna livelli e, se muore, provoca a chi lo controlla un danno corrispondente ai suoi pf, oltre al divieto di evocare un nuovo compagno per un anno.

Apprendimento di linguaggi: Lo studente può imparare linguaggi extra (fino al massimo permesso dalla sua Intelligenza). Può essere appreso un solo linguaggio per volta. Lo studente deve raggiungere il successivo livello di esperienza prima di rifare questo corso e imparare un altro linguaggio. Potenzialmente a scuola si possono apprendere tutti i linguaggi.

Mandragora: Permette al mago di riconoscere le piante di mandragora e raccoglierle senza rischio. Le radici possono essere usate per creare droghe soporifere e allucinogene. Una vittima della droga deve superare un controllo della Costituzione; se fallisce, si addormenterà per 1d6 giorni o risponderà la verità a 1d6 domande poste dal mago. Al nono livello, un mago può animare la radice della pianta per creare un manikin (vedi "Bestiario di Glantri").

Meditazione: Aiuta il personaggio a raggiungere un più alto livello di percezione intellettuale. Dopo un'ora di preparazione

(assolutamente tranquilla) il mago guadagna un modificatore per un controllo dell'Intelligenza (+1 fino al livello 5, +2 fino al livello 10, ecc.; e +8 al livello 36). Egli deve dire al DM quale problema desidera risolvere prima di meditare. La meditazione facilita la scoperta di nuovi incantesimi, l'incantamento di oggetti e l'evocazione di un compagno.

Lancio veloce: Permette al mago di lanciare incantesimi più velocemente. Se, all'inizio del round, un mago dichiara che ha pronti i componenti per uno specifico incantesimo, quell'incantesimo verrà eseguito per primo nel round successivo, prima della determinazione dell'iniziativa. Se il mago cambia idea nel frattempo, deve rimescolare i suoi componenti e non può fare nient'altro nel corso del round.

Combinazione di incantesimi: Questa tecnica permette allo studente di combinare i suoi livelli di incantesimo come preferisce, purché il totale dei livelli di incantesimo memorizzati non superi la sua capacità. Per esempio: un mago di 4° livello normalmente lancia due incantesimi di primo livello e due di secondo livello (per un totale di 6 livelli d'incantesimo). Con questa tecnica, egli può scegliere di memorizzare sei incantesimi di primo livello, o tre di secondo, o una qualunque altra combinazione appropriata.

Acquisire esperienza

Mentre il diavoletto impartisce la sua lezione, lui e il suo discepolo vagano nella scuola, visitando laboratori, biblioteche, aule, ecc. La loro ultima fermata è una galleria piena di creature imbalsamate di ogni sorta. Ciascuna ha una piccola placca che spiega le sue origini. Loricks indica uno di loro: "Guarda, ce n'è uno come te là! Andiamo a vedere!"

A queste parole, Diabolus spalanca gli occhi e velocemente avvolge con le sue piccole ali la testa di Loricks. "Ssh, zitto! Il cusstode ci può sentire! Andiamoviadi qui!"

Girato l'angolo, aggiunge: "Non hai visto che stava amvando il cusstode? Scusa per le ali. Di che cosa stavo parlando? Oh, ssì, dell'acquisizione dell'esperienza."

Parecchi sstudenti non sanno come acquisire esperienza! Ricordo il mio maestro che diceva: 'Vedi, Diabolus, i giovani oggi dimenticano qual'è il vero scopo della magia! I maghi sono uomini saggi. La conoscenza è il loro obiettivo; possedendola, essi aumentano il loro potere. Perciò, la strada con cui il mago acquisisce esperienza non è quella di ammazzare mostri! Questo vale per soldati e mercanti; i maghi sono qui per pensare e usare la materia grigia.' In breve, ricercare incantesimi, inventare oggetti magici, trovare libri vecchi e rari. Questo è il vero obiettivo della magia!"

Nota per il DM: Il modo migliore per guadagnare punti esperienza per un mago consiste nell'inventare incantesimi, incantare oggetti e studiare libri rari:

Acquisire incantesimi: Questa è la principale attività di un mago. La quantità di esperienza guadagnata dipende dal modo in cui acquisisce gli incantesimi. Il valore base in PX per gli incantesimi è di 1.000 PX per livello dell'incantesimo, da modificare nel modo qui indicato:

Ricerca di un nuovo incantesimo	+1/2
Ricerca di un incantesimo comune	=
Scoperta in un tesoro	1/2
Insegnamento da parte del Maestro	1/4
Scambio, acquisto, furto	1/10

Incantare gli oggetti: Questa abilità si sviluppa più tardi nella carriera di un mago, dal momento che per incantare gli oggetti deve essere al nono livello. Ciò nonostante, può fruttare una grande quantità di PX se il mago ha successo. Il valore base in PX degli oggetti magici è 1 PX per ogni ducato d'oro speso nel tentativo, con i seguenti modificatori:

Tentativo riuscito:	-
Tentativo fallito:	1/10

Il ritrovamento di un oggetto magico non dà PX al mago.

Trovare tesori: Il denaro è la cosa che i maghi amano di meno, anche perché devono fare fronte a spese straordinariamente elevate.

Malgrado i maghi non siano attratti dalla ricchezza, il denaro è comunque necessario per acquisire conoscenza. A meno che il DM decida diversamente, 1 ducato d'oro equivale a 1 PX. Usate i seguenti modificatori:

Ritrovamento:	1/2
Commercio, vendita di magia, furto, lancio di incantesimi per denaro (*):	1/10

(*): Qualsiasi sia il guadagno.

Acquisire libri rari: Un'altra abitudine dei maghi è quella di cercare vecchi libri. A parte l'effetto che il possedere dei libri ha sulla ricerca magica, si tratta comunque di una fonte di conoscenza pura. Il valore ai fini dell'esperienza di queste attività è di 1 PX per valore in dc dei libri rari. Usate i seguenti modificatori:

Acquisire libri in un'avventura:	-
Acquisire libri per acquisto, furto, ecc:	1/10

Uccidere mostri: L'uccisione di mostri è lo scopo di un eroe, più che di un mago. I maghi si avventurano per trovare componenti, segreti, libri o oggetti magici, e non con lo scopo di sconfiggere dei mostri. Il valore dei mostri ai fini dell'esperienza è indicato nelle regole, ma, come regola generale, i maghi dovrebbero ottenere solo i 2/3 dei normali PX per l'uccisione di mostri. Il DM può assegnare dei bonus se il mago è stato particolarmente utile ed efficace durante l'avventura.

Altri incentivi: Il DM è libero di assegnare esperienza per il raggiungimento di altri obiettivi. Per esempio, può concedere PX

per l'acquisizione delle componenti necessarie per un incantesimo o per incantare un oggetto.

L'uso fantasioso ed efficace degli incantesimi è considerato una buona qualità per un mago (per esempio, si possono assegnare 100 PX per ogni livello di incantesimo usato con intelligenza).

Guadagnare un titolo nobiliare in Glantri può fruttare al mago un premio in PX pari al 10% della sua esperienza complessiva ogni volta che ottiene un titolo di rango superiore.

Ci sono parecchie altre fonti di esperienza per i maghi (come scoprire la Radiosità, entrare in un ordine segreto, ecc.).

Il DM deve sempre fare attenzione al modo in cui si comporta un mago. Nei giochi di ruolo è giusto concedere adeguati premi in PX per aver assunto adeguatamente il proprio ruolo.

Il diploma finale

La conversazione è interrotta da un urlo terribile proveniente dalla stanza accanto. La porta si apre improvvisamente e due uomini, apparentemente maestri, spingono fuori dalla stanza uno studente che ha un'orribile bruciatura su un braccio.

"Che cos'è?" chiede Loricks impressionato.

Noncurante, Diabolus risponde: "Oh, niente di importante. Credo che abbia sbagliato il tesst. Nessuno ha detto che lanciare incantesimi è un business sicuro. Ogni tanto gli sstudenti fanno i test per dimostrare di essere degni dei loro titoli. Eccome avviene. Cominciamo un Medium (che qui chiamano apprendista); ssegui le lezioni e cominci a studiare. Poi, per diventare un Veggente, devi inventare un incantesimo e mostrarne gli effetti a una giuria. Se funziona, diventi un Veggente. In seguito, ne inventi un altro e acquisti il titolo di Evocatore. Se c'è un difetto nell'incantesimo che hai inventato, beh, hai appena vissto che cosa può succedere!"

"Che cosa succede se compro un incantesimo da qualcun altro e lo faccio passare per mio?", domanda Loricks, guardandosi prudentemente intorno.

"Bene, bene, sstai diventando furbo. Cominci a piacermi! Bella idea, ma non può funzionare. Il fatto è che devi spiega-

te come hai trovato la soluzione. Quelli vogliono equazioni matematiche, formule alchemiche, una farmacopea completa dei componenti, e ti domanderanno di spiegare tutto dall'inizio per vedere se hai fatto il lavoro realmente da solo! Non c'è via di scampo, credimi. Quindi, ti chiederanno anche di lanciare l'incantesimo; allora comincia il divertimento".

Loricks entra nella stanza. Una dozzina di tavoli sono stati rigirati, una finestra è rotta e le pareti sono carbonizzate. In mezzo giace un piccolo mucchio di quello che un tempo doveva essere stato un libro di incantesimi.

"Questa è la sala corsi. Qui fanno gli esperimenti magici o i test degli incantesimi sospetti. Scommetto che il tipo ha provato con la *palla di fuoco!*" spiega sogghignando il piccolo diavoleto.

Nel frattempo Loricks esamina il libro sul pavimento: "Ehi, guarda, qui c'è qualcosa che non è bruciato!"

Diabolus guarda rapidamente dall'alto della sua spalla. "Prendi quella pagina e andiamo! Potrebbe esserci un'incantesimo!"

"Oh, dimenticavo...", aggiunge Diabolus, "c'è anche una prova speciale da superare. Consente di ottenere una sorta di diploma superiore in questa scuola. Invece di mostrare un incantesimo, bisogna andare nei sotterranei della scuola. Bel posto, davvero: buio, umido e tetto; lo adoro! Ogni volta che ho un po' di tempo vado a farci un giro. I candidati entrano da una parte, soli, con i componenti per gli incantesimi e devono uscire vivi dall'altra. Se ci riescono, diventano maghi diplomati, con le porte della grande nobiltà aperte e tutti gli altri benefici. Se falliscono... non c'è nessuno che possa raccontare com'è andata. Ricordo che una volta mi ero nascosto dietro a un gargoyle. Quando questo ha assalito uno studente, gli ho rubato la borsa e sono scappato. Che scherzo! Lo studente mi inseguiva dappertutto, urlando e con il gargoyle alle calcagna, per riaverne la sua roba".

"Che cosa? Ci sono mostri da quelle parti?" chiede Loricks, per niente tranquillo.

"Naturalmente! E anche trappole, rumori strani e vicoli ciechi. Ti piacerà!"

"Grazie, è proprio quello che volevo sapere", dice Loricks rigidamente. "Sono stanco di camminare. Tomo nella mia stanza: magari riesco a decifrare la pergamena".

La vita dello studente

Loricks, tornato al suo tavolo, tenta di capire le strane rune sulla pergamena e si lamenta: "Devo fare una pausa. Se continuo, mi uscirà il fumo dalle orecchie! Dimmi, Diab, cos'altro c'è da sapere sulla vita in questo posto?"

Il piccolo diavoleto scivola da un candelabro appeso sopra lo studente, appendendosi con la coda. "A essere sinceri, quello che stavi facendo è l'attività più importante di uno studente.

In ogni caso, cominciamo dall'inizio. Ti svegli la mattina circa due cicli di clessidra prima dell'alba; d'inverno è dura, ma cos'altro c'è da fare in inverno? Tutti gli studenti che non sono ancora maghi stanno un'ora nel tempio della scuola e assistono al servizio con i Pastori di Rad. È richiesto un minimo di dieci mantra. Poi vai a mangiare. Non aspettarti un banchetto: avrai solo una carota e una zuppa di pesce (buone per la vista e la memoria), giusto per calmare la fame mattutina. Mangiare troppo non aiuta a ragionare.

Poi segui il corso che hai scelto fino a che il sole è a metà strada nel cielo. Quindi, tutti gli studenti devono andare nel tempio a recitare altri dieci mantra e un'altra ora nel giardino della scuola a meditare. Non perderla: è l'unica occasione per riposare e chiudere gli occhi. C'è la possibilità che un maestro vada in giro a cercare aiuto per pulire la scuola o lavorare in cucina. Ti dò un consiglio: non stare nelle vicinanze dei maestri verso mezzogiorno perché potrebbero sceglierti come volontario per i lavori domestici.

Poi vai nella residenza del tuo maestro e segui le lezioni base sulla magia. Questo impegno ti prenderà due o tre ore, dopo le quali devi aiutare il tuo maestro in qualunque modo abbia bisogno. Si tratta, magari, di pulire il laboratorio, aiutarlo durante gli esperimenti, inviare

messaggi per lui, preparare l'inchiostro, scrivere moduli, pulire i suoi stivali, lavare i suoi vestiti o qualsiasi altra cosa ha bisogno di fare. Talvolta sei fortunato perché ti manda fuori, nel quartiere commerciale a comprare i vari materiali. A questo punto, finalmente, arriva il secondo pasto giornaliero. Dopo cena sei libero di fare esperimenti o ricercare incantesimi personali, ma ricordate che devi anche dormire un po'.

Naturalmente, gli studenti che sono già maghi diplomati sono esentati dai lavori domestici. Questi seguono le lezioni, vanno in biblioteca e fanno ricerche personali. Non hanno un maestro, ma devono cavarsela da soli, usando i laboratori e la biblioteca della scuola. Alcuni danno lezioni per non pagare la retta, ma così devono stare a scuola il doppio del tempo".

I duelli

"Stavo pensando, Diab", dice Loricks, "a cosa può succedere se quei due maestri si accorgono che abbiamo rubato la pergamena".

"Noi?" chiede Diabolus con innocenza. "Non ho rubato io la pergamena, ma tu! Comunque, non credo che se ne preoccupino e, del resto, non possono provarlo. In ogni caso, se il proprietario incolpa te, deve sfidarti a duello".

Nervosissimo, Loricks spalanca gli occhi e deglutisce: "Quale duello? Vuoi dire che dovrei combattere?"

"Non preoccuparti", risponde Diabolus, giocherellando con un pugnale. "Dal suo test, quello studente non sembrerebbe un nemico moltopericoloso e, comunque, io sarò con te! Non hai ancora fiducia in me? I duelli sono divertenti, specialmente quelli fra grossi calibri. La gente fuori paga fortune per vedere duelli importanti. A parte il giorno del diploma, questi sono i momenti più divertenti a scuola: né lezioni, né lavori domestici, tranne la sistemazione del giardino per il duello. Fatto questo lavoro, vai nella tua stanza e stai alla finestra a guardare il combattimento. Lo spettacolo di due ministri o nobili che combattono fra di loro è davvero notevole; lo vedrai!"

Nota per il DM: I duelli si svolgono presso la scuola a causa del regime politico della nazione (vedi "Politica e rivalità a Glantri"). Ai visitatori è permesso assistere al duello pagando 500 dc. Mentre i duellanti preparano i componenti e gli oggetti magici per gli incantesimi in stanze separate dell'edificio principale, gli studenti sistemano una decina di file di sedili di legno in una parte del giardino. Poi, la zona del duello viene preparata con l'incantesimo *terreno illusorio*, buche nascoste, mostri invisibili legati a una catena, e così via. I terreni per i duelli sono chiusi da un cerchio bianco di 150 metri di diametro, dal quale i duellanti non possono uscire prima della fine del duello. Il cerchio è anti-magico e protegge le persone che stanno fuori. Quando i duellanti sono pronti, vengono bendati e portati nella zona del combattimento, con il viso rivolto verso l'esterno. Al segnale, si tolgono la benda e il duello inizia.

I due devono combattere usando la magia. Il duello termina quando uno dei due maghi si arrende o è neutralizzato e palesemente alla mercé dell'altro, o quando muore. In caso di parità, una giuria di dieci maestri della scuola, incluso il Principe Etienne (il Gran Maestro della scuola), decide chi è il vincitore. Non è permesso nessun contatto fisico fra i contendenti, che devono rimanere entro il cerchio. Uscire tramite *teletrasporto* e rientrare più tardi non è permesso e non si può nemmeno ricevere aiuto dall'esterno. Quando un mago si arrende, l'altro deve immediatamente *dissolvere* i suoi attacchi contro di lui. Un mago non può fingere di arrendersi per prendere di sorpresa il suo nemico. La fuga o laviolazione di una di queste regole comportano la sconfitta.

Un forte russare interrompe improvvisamente il discorso del diavoleto. "Hmm... Oh, mi dispiace, Diabolus", mormora Loricks, "La lettura della pergamena mi ha sfinito".

"Comunque, si ssta facendo tardi", aggiunge Diabolus, "Ora devo andare. Buona fortuna con la tua pergamena!"

"Aspetta!" grida Loricks. "Non puoi lasciarmi così! Voglio sapere cosa c'è sulla pergamena! Che accadrà se quello studente mi trova? Per favore, aiutami!"

"Adesso? E va bene: firma questo!" Diabolus tira fuori una piccola pergamena e la srotola sul tavolo. Strofinandosi gli occhi, Loricks le dà un'occhiata: "Che

cos'è?"

Porgendo la penna d'oca allo studente, il diavoleto dice: "Oh, niente d'importante. È solo un accordo amichevole fra te e me. Io ti aiuto con la mia competenza e tu firmi questo accordo. Io vivo dei premi pagati dalla scuola ogni volta che aiuto qualche diplomato".

Stupito per questo accordo, Loricks lentamente intinge la penna nell'inchiostro, quando Diabolus interviene: "No, no! Non con l'inchiostro; prova con questo!" Rapidamente punge il braccio di Loricks con la coda e una goccia di sangue scivola sulla sua pelle. Prendendo nelle sue manine le dita sporche d'inchiostro di Loricks, il diavoleto intinge la penna nel sangue. "Firma sempre il contratto con un gentiluomo con il tuo sangue!"

Un improvviso colpo di vento porta via la pergamena. "Fermo, figliolo!" ordina una voce vibrante da dietro i due. "Non ti ho già detto di andartene da qui, Diabolus?" La voce ha l'inconfondibile accento di quelli che vengono dalla Nuova Averoigne.

Come se qualcosa lo avesse colpito, il diavoleto si rigira, diventa di un nauseante colore rosa e squittisce: "Ooopss, ciao!" e sparisce in una nuvola di fumo.

Confuso e con gli occhi spalancati, Loricks balbetta: "Ma, ma, che succede? Chi siete voi, signore? Che è successo a Diab?"

Sollevando un sopracciglio, il venerabile uomo sulla porta risponde: "Sacrebleu, sono il Gran Maestro. Distruggi la pergamena, ragazzo mio, e non firmare mai nulla con il tuo sangue; potresti perdere la tua anima. Vai a dormire ora. Domani farai il tuo test, senza l'aiuto del tuo piccolo amico!"

Avventure a Glantri

Ci sono parecchi modi di condurre le vostre avventure a Glantri. Ecco tre approcci diversi:

Soltanto una visita

Vi sono numerosi spunti (missioni diplomatiche, spionistiche, le ultime volontà di amici morenti, il desiderio di viaggiare) per organizzare una visita a Glantri da parte di un gruppo impegnato in una campagna.

Se i personaggi vogliono visitare Glantri e poi spostarsi altrove, si possono organizzare facilmente delle avventure brevi.

Nella loro prima avventura, l'arrivo a Glantri, sottolineate i luoghi, i suoni e gli odori della capitale. Nei capitoli precedenti sono riportate varie descrizioni delle caratteristiche della città come appare al visitatore che vi entra per la prima volta. Usatele e arricchitele per dare ai giocatori un chiaro quadro del rumoroso e colorato svolgersi della vita nella città di Glantri.

Mentre i PG sono a Glantri, selezionate dalla sezione "Avventure" quegli scenari che meglio si addicono ai loro temperamenti e livelli. Gli avventurieri possono trarre notevole profitto dalla visita a Glantri; possono ricevere, come pagamento per un incarico, un oggetto magico non comune o un notevole aiuto magico e possono anche acquisire amici potenti nei Principati.

Ma potrebbero anche farsi dei nemici, non dimenticatelo. I nobili di Glantri sono potenti e ricchi, e per questo avversari assai poco desiderabili; hanno contatti e agenti in molti paesi stranieri e anche questi sono spesso maghi potenti. Lo spettro di un errore commesso a Glantri potrebbe ossessionare i PG per lungo tempo.

Nella grande Scuola di Magia

Nel caso che si preferisca organizzare l'avventura nella Grande Scuola di Magia, i giocatori vi potranno portare i loro personaggi già esperti oppure partire con maghi del primo livello, che avranno qui occasione di iniziare la loro carriera. (Se si comincia con maghi del primo livello, questi dovranno avere almeno 16 anni e, per lo più, dovranno essere di origini glantriane).

Dovrete fornire ai giocatori una breve panoramica di Glantri, toccando velocemente la storia, la geografia, la politica, e soprattutto i nobili. La prima avventura dovrà servire a far loro conoscere la Grande Scuola di Magia. In generale, i personaggi dovranno avventurarsi fuori dalla scuola (per acquisire esperienza e il denaro necessario per pagare la retta) per circa quattro mesi all'anno, e seguire le lezioni a scuola nei rimanenti otto mesi.

Nel frattempo, i PG potranno entrare a far parte di una delle sette Arti Segrete, cosa che potrà fornire molti spunti per l'organizzazione di avventure.

Create le vostre avventure basandovi sulle caratteristiche dei PG e utilizzando gli spunti forniti nel capitolo "Avventure". Col tempo,

i personaggi guadagneranno esperienza, diventando maghi sempre più esperti e potenti, fino a raggiungere il nono livello e a ottenere il diploma. In seguito, non dovranno necessariamente lasciare la scuola, ma, in ogni caso, non avranno più insegnanti.

Alcuni personaggi potrebbero decidere di darsi alla politica; se un PG facesse questa scelta, gli altri potrebbero essere i suoi fidi alleati ed assisterlo nella scalata agli alti ranghi della nobiltà.

Al termine della campagna, i personaggi avranno raggiunto alti livelli di nobiltà, avranno scoperto la Radiosità, ne avranno investigato la natura e avranno affrontato i molti problemi connessi con l'esercizio del governo e l'uso di potenti forme di magia. Forse alcuni di loro riusciranno a raggiungere l'obiettivo supremo di ogni mago di Glantri: l'immortalità.

Ragazzi alla Scuola di Magia

Vi è anche la possibilità di organizzare una campagna molto particolare nella Grande Scuola di Magia.

Cominciate con un gruppo di maghi del primo livello (ricordate che il primo incantesimo che avranno imparato, a casa, è *lettura del magico*).

Ma questi nuovi studenti non saranno adulti, bensì ragazzi fra i 12 e i 15 anni (a scelta dei giocatori). Questi subiranno gli effetti illustrati nella tabella delle catastrofi infantili (che potete trovare in "Vivere a Glantri"), girovagheranno ficcandosi nei pasticci, spieranno gli adulti e, mentre vivono le loro avventure, studieranno malvolentieri nella Grande Scuola, dove verrà loro imposto di imparare.

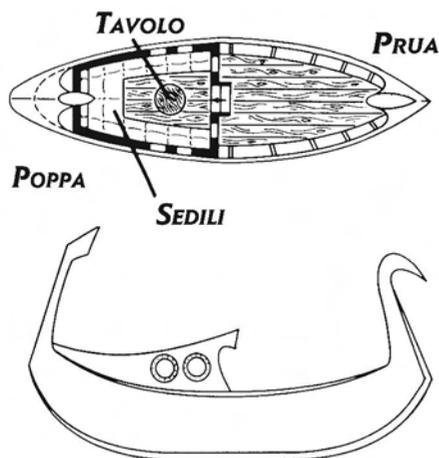
Questo tipo di campagna dovrà avere un

tono particolare: i personaggi perseguiranno gli obiettivi dei ragazzi (evitare i lavori domestici, girovagare dappertutto, e soprattutto dove non è permesso, organizzare scherzi ai danni degli odiati adulti). Gli intricati meandri della politica di Glantri non avranno grande importanza in una campagna di questo tipo.

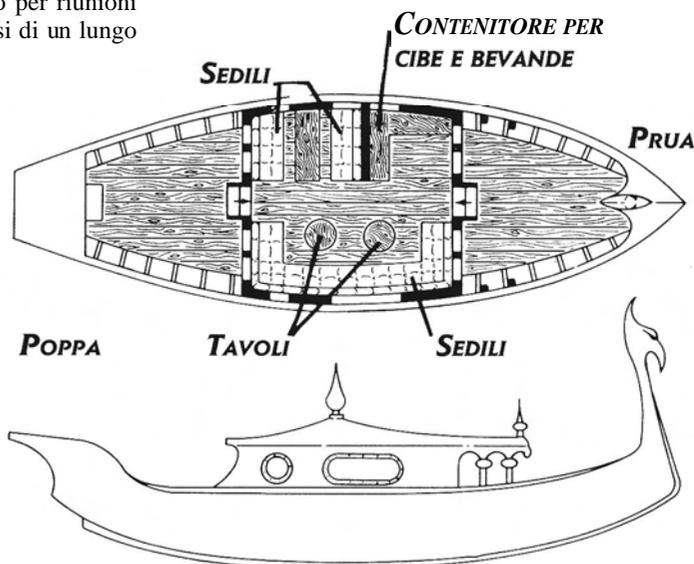
Naturalmente, dovrà succedere che i personaggi, crescendo, abbandonino gli atteggiamenti e le attività ora descritti ed entrino nella vita adulta. A quel punto, potrete continuare la campagna in un modo più usuale. Ma fino a quando ciò non succede, i vostri eroi possono entrare di nascosto nei corridoi invece di dormire, cimentarsi con incantesimi che sono troppo giovani per riuscire a lanciare nel modo dovuto, formare gruppi e bande, e vivere la vita rumorosa e creativa del ragazzo studente a Glantri.

Gondola da turismo

Questo tipo di gondola viene usato per giri turistici o per riunioni segrete. Il gondoliere spinge l'imbarcazione servendosi di un lungo bastone.



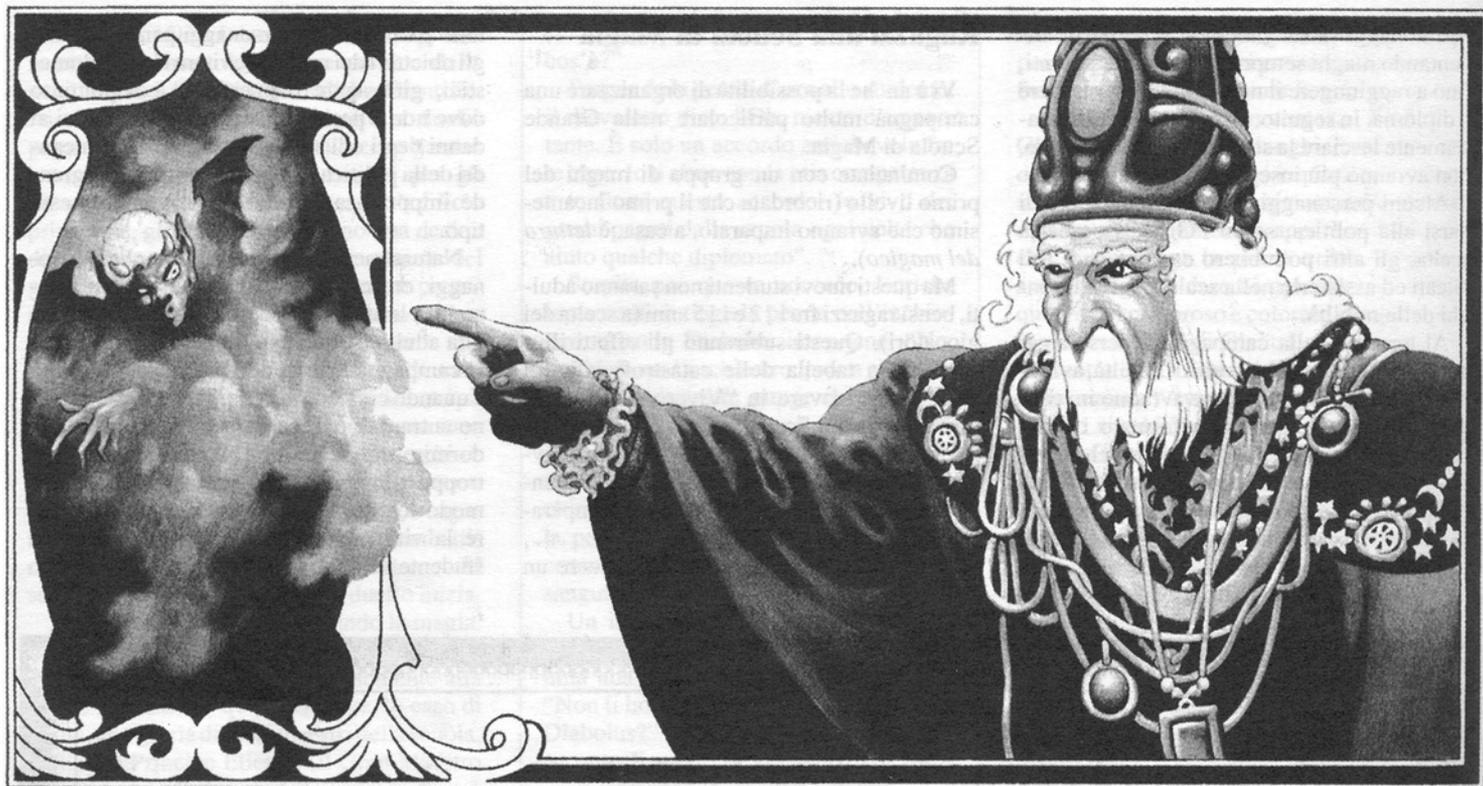
SCALA 1:100



Gondola da gran turismo

Questa gondola può ospitare da 6 a 8 passeggeri. Agli ospiti vengono offerti cibo e bevande durante il viaggio.

INCANTESIMI E OGGETTI MAGICI



L'occupazione più nobile del mago di Glantri è la ricerca e lo sviluppo di incantesimi e oggetti magici. Questa è anche una delle sue principali fonti di esperienza.

A differenza della maggior parte delle campagne tradizionali, in una campagna ambientata a Glantri, e perciò incentrata sui maghi, l'apprendimento degli incantesimi è un'attività che va seguita nei dettagli. Il mago glantriano impara qualche incantesimo a scuola: uno per livello di esperienza dal suo maestro e pochi altri di basso livello li compra da maghi professionisti. La maggior parte degli incantesimi restanti deve impararli da sé, inventandoli o reinventandoli.

Quando un mago di Glantri vuole imparare, per esempio, *confusione*, si renderà conto che la maggior parte dei maghi è estremamente gelosa dei suoi incantesimi e che quelli che ancora non lo sono spesso non hanno il tempo di insegnarli. Perciò, i maghi si troveranno ad aggirarsi nelle biblioteche, a mescolare componenti e a mettere così insieme, poco per volta, tutte le nozioni che gli consentiranno di padroneggiare gli incantesimi desiderati. Per questo motivo, gli incantesimi risultano sempre diversi fra loro: due *dardi incantati* saranno simili solo se insegnati dalla stessa persona. I personaggi potranno talvolta anche riu-

scire a capire dove un mago ha studiato dal modo in cui lancia gli incantesimi.

Sono qui fornite alcune regole opzionali relative alla ricerca di incantesimi e alla creazione di oggetti magici. Queste regole differiscono da quelle presentate nel regolamento Expert, ma sono più adatte per una campagna ambientata a Glantri.

Ricerca degli incantesimi

Elementi necessari

Per ricercare un incantesimo, un mago deve anzitutto avere accesso a una grande biblioteca (ne esistono in tutte le città principali) o alla torre di un principe mago.

Quindi, il mago deve trovare i componenti necessari per l'incantesimo. La loro determinazione spetta ai giocatori e al DM; in generale, tali componenti devono provenire da un mostro con un numero di DV almeno uguale al livello dell'incantesimo, o, comunque, devono essere difficili da ottenere in misura analoga.

Tempo e denaro

Il mago deve essere pronto a spendere notevoli quantità di denaro nel corso delle sue

ricerche. Il totale può essere stimato intorno ai 1.000 dc per livello dell'incantesimo. Spetta al DM determinare quale sia il livello dell'incantesimo, sulla base della descrizione che ne dà il giocatore.

La ricerca richiede una settimana iniziale, più un giorno per ogni 1.000 dc. Il giocatore non deve necessariamente sapere fin dall'inizio quanto tempo gli ci vorrà. Il PG spenderà 1.000 dc al giorno (esclusa la settimana iniziale) fino a quando il DM non gli chiederà di effettuare un tiro di dado per vedere se la ricerca ha avuto successo (indizio sicuro che la ricerca è giunta al termine). Se il mago resta senza denaro prima di questo momento, può interrompere la ricerca e avventurarsi in cerca di denaro, per tornare in seguito e ricominciare dal punto in cui era stato costretto a interrompere le sue attività.

Probabilità di successo

Le probabilità di riuscire a scoprire un incantesimo variano a seconda del livello dell'incantesimo ed in base al fatto che sia nuovo o comune (un incantesimo comune è uno di quelli descritti nel regolamento). Per un incantesimo comune, sommate l'Intelligenza del mago al suo livello di esperienza, quindi moltiplicate il risultato per due e sot-

traete 3 per livello dell'incantesimo. Il risultato costituirà la percentuale di riuscita. Se l'incantesimo che viene ricercato è nuovo, seguite la stessa procedura, sottraendo però 5, e non 3, per ogni livello dell'incantesimo. Independentemente dalla percentuale ottenuta, un tiro uguale o superiore a 95 indica che la ricerca è fallita.

Incantesimo comune: $((Int+Liv)x2)-(3 \text{ per livello})$
 Incantesimo nuovo: $((Int+Liv)x2)-(5 \text{ per livello})$

Esempio: Un mago del quinto livello con 15 di Intelligenza che ricerca un incantesimo comune del primo livello, ha una probabilità di successo pari a $((15+5)x2)-3 = 37\%$. La ricerca gli costa 1.000 dc e richiede otto giorni (una settimana iniziale, più un giorno per 1.000 dc).

Creazione di oggetti magici

Un mago deve avere raggiunto il nono livello per poter tentare di creare un oggetto magico. Come per gli incantesimi, dovrà intraprendere un'avventura per cercare le componenti necessarie per produrre gli effetti magici desiderati.

La prima cosa da fare è un elenco di tutti gli effetti magici dell'oggetto. Dovrete confrontarli con gli incantesimi esistenti per determinare il loro livello. Ricordate che un mago deve conoscere l'incantesimo che cerca di imitare con un oggetto magico. Per esempio, un mago che non conosce l'incantesimo dell'invisibilità non può creare un anello dell'invisibilità. Se l'effetto desiderato per un oggetto non è paragonabile a quello di nessun incantesimo esistente, il mago dovrà anzitutto ricercare un nuovo incantesimo che produca l'effetto desiderato.

Fatto questo, sommate i livelli degli incantesimi da trasferire nell'oggetto e moltiplicate il risultato per 1.000. Questo è il numero di ducati d'oro necessari per effettuare l'incantamento iniziale. Se l'oggetto ha delle cariche, aggiungete il 10% del costo dell'incantamento iniziale per ciascun di esse. Un incantamento permanente costa l'equivalente di 50 cariche.

Incantamento iniziale:

Totale livelli incantesimi x 1.000

Costo delle cariche:

$(10\% \text{ dell'incantamento iniziale}) \times \text{numero delle cariche}$

Costo della permanenza:

$(10\% \text{ dell'incantamento iniziale}) \times 50$

Costo totale:

Incantamento iniziale + costo delle cariche, oppure

Incantamento iniziale + costo della permanenza

Esempio: un anello del volo è simile all'incantesimo volare (terzo livello). Questo anello ha una sola funzione, che è permanente, e perciò costa $(3 \times 1.000) + (300 \times 50) = 18.000$ dc. Per rendere magico l'anello sono necessari 25 giorni (una settimana più un giorno per ogni 1.000 dc).

Il costo per ricaricare un oggetto è uguale al costo originario delle cariche (10% dell'incantamento iniziale). Pozioni e pergamene sono oggetti che hanno delle cariche (una carica per ogni dose o incantesimo); questi oggetti non possono essere ricaricati. Incantesimi differenti su una stessa pergamena sono considerati oggetti magici diversi. Gli oggetti con delle cariche non possono essere ricaricati con un numero di cariche superiore a quello che possedevano quando sono stati creati. Un mago può decidere al momento della creazione che un oggetto che ha delle cariche non è ricaricabile. In questo caso, riducete il costo del loro incantamento iniziale del 20%.

La procedura per rendere magici gli oggetti è, per il resto, simile a quella per la ricerca degli incantesimi. Se è la prima volta che un mago rende magico un certo tipo di oggetto, le sue probabilità di successo sono uguali a quelle per la scoperta di un nuovo incantesimo. Se il mago ha già incantato con successo un oggetto simile, le possibilità di crearlo nuovamente in seguito sono uguali a quelle per la scoperta di un incantesimo comune.

Effetti multipli: Se un oggetto ha più poteri distinti, l'esito per ciascuno degli effetti aggiuntivi deve essere controllato a parte. Se il controllo ha esito positivo, l'oggetto guadagna il potere per cui si è effettuato il controllo; se l'esito è negativo, l'oggetto non assume il potere in questione e neppure tutti quelli per cui non si è ancora tirato. In altri termini, se il primo tiro fallisce, l'oggetto non assume nessun potere, e il tempo e il denaro impiegati vanno perduti. Una volta che un oggetto magico è stato creato, il mago non può aggiungergli altri poteri.

Esempio: Un mago con Intelligenza 16 realizza una sfera di cristallo con ESP (l'incantesimo di base per questo oggetto è chiaroveggenza). Il costo di questo oggetto è di 30.000 dc, e il tempo necessario per realizzarlo è pari a 37 giorni, al termine dei quali

devono essere effettuati due controlli. Le probabilità di successo per la chiaroveggenza sono del 41%, e del 44% per l'ESP. Se il primo controllo ha esito negativo, l'oggetto non acquisisce nessun potere. Se fallisce solo il secondo, il mago otterrà una sfera di cristallo senza ESP.

Limiti di tempo: Alcuni oggetti possono essere utilizzabili solo un certo numero di volte in un determinato lasso di tempo. Riducete il costo per l'incantamento iniziale del 20% per quegli oggetti che possono essere utilizzati un numero massimo di volte ogni ora, del 25% per quelli che possono essere utilizzati un certo numero di volte al giorno, del 30% per quelli utilizzabili un certo numero di volte ogni settimana, del 35% per quelli utilizzabili un certo numero di volte ogni mese, e così via. Quindi aggiungete il costo di 30 cariche, più il costo di una carica per ogni uso possibile nel lasso di tempo prescelto.

Esempio: Una bacchetta delle palle di fuoco utilizzabile due volte al giorno costa 2.250 dc (costo dell'incantamento) più 7.200 dc (l'equivalente di 32 cariche), per un totale di 9.450 dc (mentre lo stesso oggetto, con un numero di usi illimitato, costerebbe 18.000 dc).

Creazione di armi magiche

La procedura per assegnare bonus e penalità agli oggetti è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti con proprietà magiche. Per ottenere il costo iniziale dell'incantamento, moltiplicate il prezzo normale dell'oggetto (in oro) per il suo ingombro (in monete). Per le armature, dividete il risultato per 3; per le armi, moltiplicatelo per 5 (arrotondando sempre alla decina successiva).

Costo dell'incantamento iniziale delle armature:

$\text{Prezzo dell'oggetto (oro)} \times \text{ingombro (mon)} / 3$

Costo dell'incantamento iniziale delle armi:

$\text{Prezzo dell'oggetto (oro)} \times \text{ingombro (mon)} \times 5$

Esempio: Una spada normalmente costa 10 dc e pesa 60 monete. Il costo per l'incantamento iniziale è $10 \times 60 \times 5 = 3.000$ dc. Per una corazza di maglia sono necessari $60 \times 500 / 3 = 10.000$ dc.

L'incantamento iniziale attribuisce ad un oggetto un bonus di "+1" o un malus di "-1", a scelta del mago. Per i "+" o "-" successivi moltiplicate il costo iniziale dell'incantamento per il numero totale di "+" o "-". Le probabilità di successo sono simili a quelle per la

scoperta di incantesimi comuni, considerando ciascun "+" o "-" equivalente a un livello dell'incantesimo.

Importante: Per un buon bilanciamento del gioco, il costo dell'incantamento iniziale minimo deve essere non inferiore a 100 dc per le armi e a 3.000 dc per le armature. I pugnali sono considerati spade corte per il calcolo del costo dell'incantamento iniziale. Il modificatore massimo ammesso deve essere di +/- 5.

Poteri aggiuntivi: Si possono donare a un'arma o armatura poteri magici aggiuntivi. Procedete come se steste rendendo magico un oggetto; il costo ed il tempo dell'operazione vanno semplicemente sommati. La riuscita va verificata separatamente per ogni effetto aggiuntivo. Se gli effetti magici sono limitati, il loro costo deve essere ridotto del 10% per ogni restrizione.

Esempio: Una spada +5 contro i draghi verdi costa 15.000 dc per la spada, più 36.000 dc per l'effetto permanente dell'incantesimo *disintegrazione* (sesto livello). Questo potere è ristretto: (1) ai draghi, (2) ai draghi verdi. Il costo dell'effetto è perciò ridotto del 20%, e scende dunque a 28.800 dc. Il costo complessivo sarà di 43.800 dc e 45 giorni di lavoro; il giocatore dovrà effettuare due tiri, uno per la spada +5 e uno per il suo potere speciale.

Spade speciali: Se si vuole prevedere un bonus extra contro un particolare tipo di avversario, come nel caso di una spada +1, +3 contro i draghi, basta aggiungere la metà del costo dei bonus aggiuntivi al costo iniziale. Il DM dovrà perfezionare a sua discrezione le indicazioni qui fornite quando si presenteranno situazioni particolari.

Bonus e penalità opzionali

Il DM può decidere di modificare le probabilità di successo sulla base della situazione.

Interruzioni

Ogni volta che un mago interrompe la ricerca di un incantesimo o la procedura per rendere magico un oggetto, il DM può ridurre le sue possibilità di successo del 5%. Deve essere considerato solo il numero delle interruzioni, non la loro durata.

Materiali speciali

L'uso di materiali speciali può modificare le possibilità di successo. Gemme o metalli preziosi possono essere più adatti ad assumere poteri magici rispetto al legno o alla pietra.

L'elenco qui riportato indica i possibili modificatori per vari tipi di materiali:

Materiali	Modificatore
Pietre preziose:	+ 6%
Metalli preziosi:	+ 4%
Legno raro e/o lavorato:	+ 2%
Metallo comune:	+ 0
Legno comune:	- 2%
Pietre comuni:	- 4%
Altri materiali comuni (*):	- 6%

(*) Ossa, zampe, pelle, polvere, liquidi, ecc.

Situazioni di gioco

Il DM può decidere di modificare ulteriormente le probabilità di successo e i costi per la ricerca e per rendere magici gli oggetti sulla base dell'abilità con cui un giocatore ha assunto il ruolo del suo mago. L'uso del buon senso e la capacità di interpretare le situazioni di gioco sono sempre preferibili all'uso di pure regole matematiche. Il DM deve sentirsi libero di premiare le idee brillanti che emergono nel corso del gioco. Inoltre, il DM potrebbe tenere segreto il risultato dei tiri per determinare se un tentativo ha avuto successo e rivelarlo solo quando il mago cerca di usare la sua nuova creazione. Per preservare l'equilibrio del gioco, il DM deve sentirsi assolutamente libero di intervenire e modificare le regole.

Elenco dei costi per l'incantamento

Oggetto magico	Costo	Tempo
<i>Pergamena (3 charme):</i>	1.040	9 giorni
<i>Pugnale + 1:</i>	1.050	9 giorni
<i>20 frecce + 1:</i>	2.000	9 giorni
<i>Pozione dell'invisibilità*:</i>	2.140	10 giorni
<i>Armatura di cuoio + 1:</i>	3.000	11 giorni
<i>Scudo + 1:</i>	3.000	11 giorni
<i>Spada + 1:</i>	3.000	11 giorni
<i>Arco lungo + 1:</i>	4.500	12 giorni
<i>Corazza di maglia + 1:</i>	5.340	13 giorni
<i>Bacchetta delle palle di fuoco**:</i>	9.000	16 giorni
<i>Corazza di piastre + 1:</i>	10.000	17 giorni
<i>Elmo della chiaroveggenza:</i>	18.000	25 giorni
<i>Martello + 5 del volo:</i>	24.250	32 giorni
<i>Anello del teletrasporto:</i>	30.000	37 giorni
<i>Lancia + 3 della velocità:</i>	45.000	52 giorni
<i>Talismano pioggia di meteore:</i>	54.000	61 giorni

(*) Tre dosi, non ricaricabile

(**) Venti cariche, ricaricabile

Costo del lavoro

Quando un PG, un dominio o una nazione paga un mago per rendere magici degli oggetti, al costo dell'incantamento bisogna aggiungere quello del lavoro. Questo aspetto è importante per quei PG che, divenuti signori, vogliono fornire il proprio esercito di armi magiche. Il costo del lavoro è di circa 500 dc al mese per livello del mago che lo svolge.

Creare una biblioteca

Alcuni maghi possono aver bisogno di crearsi una propria biblioteca qualora la loro torre sia distante dai grandi centri abitati, e quindi sia per loro difficile accedere a biblioteche pubbliche. Le indicazioni qui riportate si riferiscono al reperimento di libri rari.

Con l'aumentare della potenza degli incantesimi che si ricercano, aumenta anche l'importanza e il costo della biblioteca. Per una biblioteca del valore minimo devono essere investiti 4.000 dc. Una biblioteca di questo tipo consente di effettuare ricerche sugli incantesimi del primo livello. Per ogni livello di incantesimi successivo, devono essere investiti altri 2.000 dc.

Per esempio, una biblioteca adatta ad un mago del nono livello costerà 20.000 dc. Ogni volta che un mago scopre un incantesimo, il 10% dell'oro che ha speso viene aggiunto al valore della biblioteca. Per ogni 2.000 dc di valore della biblioteca al di sopra del minimo richiesto, le probabilità che il mago riesca a scoprire nuovi incantesimi aumentano dell'1% (fino a un massimo di 10%). Questo bonus è valido solo se il mago è proprietario della biblioteca.

Il ritrovamento di libri rari risulta molto utile ai maghi. Nelle grandi città, è necessario un giorno di ricerca per ogni 100 dc spesi per trovare il libro desiderato. Un qualunque libro trovato in un tesoro, in una biblioteca abbandonata o in vendita al mercato avrà un costo di 10 dc per 1d100.

Quando nel gioco ha a che fare con mercanti (o ladri) di libri, il mago deve stimare il valore di ciò che gli viene offerto. La capacità di valutazione di un mago (che va confrontata con un tiro dei dadi percentuali) è pari al doppio della somma della sua Intelligenza e del suo livello. Il DM effettua un controllo segreto e informa il giocatore del valore che il mago attribuisce al libro. Se l'esito del controllo è stato positivo, la valutazione del mago sarà corretta, altrimenti la percentuale di errore sarà uguale alla differenza tra il punteggio



del mago il tiro di controllo. Se tale differenza è un numero pari, il mago errerà nella stima per eccesso, altrimenti per difetto.

Esempio: Un mago con un punteggio per la valutazione di 50 cerca di comprare un libro del valore di 500 dc. Il DM ottiene 98 e informa il giocatore che il valore apparente del libro è di circa 750 dc ($98-50 = 48\%$, per eccesso). La contrattazione partirà da questa cifra.

Il punteggio per la valutazione di un mercante è pari alla sua Intelligenza per 5. Il prezzo richiesto dal mercante sarà pari al valore da lui stimato, più il 30% di margine. Il punteggio dei ladri è pari al doppio del loro livello ed essi vendono i libri al doppio del valore stimato. L'effettivo prezzo di vendita dipenderà dall'abilità dell'acquirente nella contrattazione; in ogni caso, un mercante non venderà mai libri a un prezzo inferiore di più del 20% al prezzo di vendita, mentre i ladri non scenderanno al di sotto del 50%, a meno che non abbiano particolarmente fretta di liberarsi della refurtiva. Il mago si renderà conto dell'effettivo valore del libro dopo alcuni giorni di studio. Lo studio di un libro richiede un giorno per ogni 100 dc di valore.

Aspetto di un libro

Per i DM più perfezionisti, viene qui fornito un sistema di determinazione dell'aspetto dei libri. Tirate 1d% + 1 per ogni 100 dc di valore del libro, quindi cercate il risultato qui sotto:

01-60 Il libro ha una copertina di velluto (1-4 con 1d6) o di seta (5-6 con 1d6). Tirate 1d12 e consultate la tabella qui riportata per determinarne il colore.

61-95 Usate la tabella degli incontri nelle terre selvagge, che potete trovare nel manuale delle regole Expert a partire da pagina 32, consultando le colonne che corrispondono al tipo di terreno in cui è stato trovato il libro. Il risultato indicherà di quale animale è la pelle usata per realizzare la copertina del libro.

96+ Si tratta di una serie di pergamene, raccolte in un contenitore. Tirate 1d12 e consultate la colonna Materiale della tabella qui riportata per determinare la natura del contenitore.

Tutti i libri hanno una chiusura. Per determinare il materiale, tirate 1d6 e consultate la colonna 'Materiale' della tabella qui riporta-

ta. Tirate 1d12 e consultate la colonna 'Ornamenti' per determinare gli ornamenti presenti (stampati, dipinti o incisi).

I libri possono essere protetti magicamente in modo che dopo 1d20 ore di lettura generino un incantesimo pericoloso per il lettore. La presenza di questi incantesimi non è riconoscibile, e questi non possono essere dissolti.

Come tocco finale, spetta al DM fornire ai volumi titoli altisonanti e attribuire loro degli autori.

N.	Colore	Materiale	Ornamenti
1	Nero	Platino	Nessuno
2	Blu	Oro	Rune comuni
3	Marrone	Argento	Simboli alchemici
4	Oro	Ottone	Greche
5	Verde	Bronzo	Fulmini
6	Ocra	Acciaio	Demoni
7	Perla	Giada	Occhi e bocche
8	Porpora	Ebano	Fiamme e nubi
9	Rosso	Sequoia	Stelle, lune, soli
10	Argento	Avorio	Labirinti, clessidre
12	Speciale	Corallo	Mostri

Speciale: Tirate di nuovo per determinare il colore. Il libro riluce a causa di un incantesimo luce persistente.

IL SEGRETO DELLA RADIOSITÀ

È notte fonda. Il mago si sveglia improvvisamente, tremante e madido di sudore. Ai piedi del letto, rannicchiato in un angolo della coperta, un piccolo e grinzoso manikin scuote la testa, fissando il suo maestro. Senza dire una parola, salta dal letto, afferra una candela e un acciarino e segue il maestro che si è precipitato nel passaggio segreto.

"Pazzo che sono! L'equinozio! Come ho potuto scordarlo!" si lamenta il mago. Scende per la stretta scala a chiocciola e raggiunge una buia cripta nei dungeon della Torre. Ansimando, pronuncia le parole magiche.

La porta cigola e scricchiola mentre una strana luce blu si diffonde dall'interno della cripta. "Siaringraziato Rad, sono ancora qui!" sospira il mago. Nel centro della stanza si staglia una grande sfera di cristallo su un piedistallo d'avorio. La sfera emana lampi di colore e scintille di luce.

Ponendo le mani sulla sfera, il vecchio mago parla: "O Luce di Rad! Un nuovo fratello avanza sulla strada della Conoscenza!"

"Benvenuto fratello; ti stavamo aspettando", risponde una voce tremula nella sfera. "Non abbiamo tempo da perdere; i Fratelli si sono già riuniti. Questa notte, un nuovo adepto si unirà alla confraternita. Le sue intenzioni sono oneste ed egli è degno di conoscere il Segreto. Lasciamo quindi che parli e ci rivolga le sue domande".

Il vecchio trema nella cripta buia e oscura: i suoi occhi si chiudono e la sua testa si rovescia all'indietro. Il piccolo manikin si infila su per la veste del mago e si siede sulle sue spalle, guardando la sfera.

"Vi saluto umilmente, Fratelli. Il sentiero delle tenebre è lungo e impervio e il mio corpo è debole. Finalmente ho trovato la luce che cercavo da tempo. Ma prima di proseguire, voglio apprendere ogni cosa sull'origine della luce".

"Hai fatto la scelta giusta" replica la voce tremula, con un leggero accento di Averoigne. Poi la voce di un bambino la interrompe: "Stabiliamo prima il tuo nuovo nome. Come dobbiamo chiamarti?" Un'altra voce, con accento di Belcadiz, dice: "Io suggerisco Chiardiluna; gli si addice!"

"E sia", dice un quarto. "Il tuo nuovo nome è Chiardiluna. Per te io sarò Fratello Fuoco della notte. Hai veramente molte cose da imparare. Rivolgi la tua mente a Rad, e noi ti guideremo verso la luce che cerchi".

L'origine della Radiosità

La voce di bambino prosegue: "Io sono Fratello Solnascente. La luce nella notte è detta Radiosità, fonte ed essenza del nostro potere. Come sai, si irradia dal sottosuolo della capitale. Vicino ad essa si trova un magico congegno, dono dei Maestri dell'Energia. Noi crediamo che sia stato lasciato lì millenni fa, per aiutare il genere umano nella ricerca del segreto dell'avita universale. Noi siamo i prescelti; questo segreto è troppo importante per essere condiviso con quanti non siano maghi onesti e leali".

L'estensione della Radiosità

Il piccolo manikin seduto sulle spalle del vecchio chiude piano gli occhi, e si addormenta. Appoggiandosi sulla testa del maestro, ruzzola dalle sue spalle e cade sul pavimento di pietra. Senza farci attenzione, il mago chiede: "Sì, sì! Ciò conferma le mie scoperte, ma qual è lo scopo della confraternita?"

L'uomo di Belcadiz lo interrompe. "Buona domanda! Lascia che mi presenti: sono Fratello Estocada. Lo scopo della confraternita è di impedire che estranei o uomini comuni usino la Radiosità e di proteggere la nostra nazione in ogni momento. È nostro dovere usare la Radiosità quando è necessario. I fratelli devono attingere al suo potere solo all'interno dei loro feudi. Questa è la nostra regola principale".

"Perché", incalza il vecchio "C'è differenza?"

"Certo", dice Fuoco della notte. "Il potere si irradia dal sottosuolo della capitale, e si indebolisce man mano procedendo verso confini della nazione. Salendo nei gradi della nobiltà si ottiene un feudo più vicino alla sorgente della Radiosità e ciò accresce il potere conformemente al titolo nobiliare. Se sei un Principe puoi attingere alla Radiosità dall'interno della capitale stessa.

Nota per il DM: L'intero sistema nobiliare di Glantri è stato concepito sulla base della Radiosità. Benché molti nobili non sappiano dell'esistenza della Radiosità, altri passano la

loro vita cercando di scoprirne il segreto. Una volta che un nobile leale di Glantri ne ha scoperto il potere, diventa membro della Confraternita. Per usare la Radiosità è necessario un ricettacolo di larghe dimensioni che deve rimanere all'interno del dominio del proprietario.

A seconda della distanza del dominio dalla capitale, un nobile acquista più o meno potere. Maggiore è il grado di nobiltà, più vicino sarà il dominio alla capitale e il potere ricevuto dalla Radiosità, come è descritto più avanti nel capitolo. Tentare di avvicinare un ricettacolo alla capitale più di quanto permetta il titolo nobiliare è un grave reato (vedi "Gilde e confraternite" per i dettagli e le conseguenze).

L'uso della Radiosità

"Ma come si usa la Radiosità?" insiste il vecchio. "Le mie ricerche mi hanno portato alla costruzione di questo ricettacolo, ma fino ad ora non sono stato in grado di usare efficacemente il potere di Rad".

Solnascente risponde: "Si può usare in molti modi, ma per ciascuno bisogna prima conoscere il metodo adeguato! Ogni potere richiede un'apposita formula che devi cercare e scoprire da solo. Ci sono molte formule misteriose che richiedono i più rari e pericolosi ingredienti. E per scoprire queste formule una vita, a volte, non basta".

Nota per il DM: Un mago può imparare gli incantesimi connessi alla Radiosità trovando vecchie pergamene e libri su di essa. *Contattare altre dimensioni e desiderio* possono risultare di aiuto in queste ricerche. Questi incantesimi non possono essere acquistati né rubati. Gli ingredienti e le informazioni necessari per crearli devono essere ottenuti solo a prezzo di impegnative avventure.

Gli incantesimi connessi con la Radiosità che è possibile creare sono descritti in questo capitolo. Tutti questi incantesimi richiedono l'uso di un ricettacolo. Per crearlo, è necessario rendere magico un singolo oggetto di cristallo del peso di almeno 4.000 mon. Oggetti di dimensioni minori si frantumeranno al primo tentativo di fare uso della forza. L'oggetto andrà reso magico secondo le modalità indicate per un incantesimo permanente di sesto livello (vedi "Incantesimi e oggetti magici").

I pericoli della Radiosità

Dopo aver riflettuto per qualche minuto, il mago chiede: "Quali sono i limiti di questo potere? Lo si può utilizzare quanto si vuole?"

"La Radiosità", risponde Fuoco della notte, "è estremamente potente, ma proprio per questo può essere fonte di corruzione per il debole. Il suo potere va usato solo quando è necessario; in caso contrario, porta la corruzione e il decadimento del corpo. Il potere della Radiosità può corrompere sia il corpo che la mente, portando lo sventurato che ne abusa in un limbo che non è vita né morte".

Nota per il DM: Ogni volta che un Fratello utilizza un incantesimo relativo alla Radiosità, vi è l'1% di probabilità che questo corrompa parte del suo corpo. Questa corruzione consiste in un decadimento del corpo che i mortali non sono in grado di curare. La parte del corpo affetta va scelta a caso fra le seguenti: una mano, un braccio, una gamba, il torace, il dorso, una parte della testa o del viso. Il mago non potrà più fare uso della parte affetta (se si tratta della testa o del viso gli effetti saranno la perdita di Carisma, cecità parziale, sordità, limitazioni nell'uso della parola e simili). Quando viene colpito l'intero corpo, il mago diviene un lich (se di livello 21 o superiore) o uno zombi (con un DV per livello):

Dopo un breve silenzio, si ode nuovamente la voce vibrante "Bene, Chiardiluna, non vi è più molto che ti possiamo rivelare questa notte. Sai quello che ti è necessario per servire la nostra causa; ora sei uno dei nostri. Domani dovrai promuovere la costruzione di un nuovo tempio nella tua città. I Pastori saranno le tue guide. Se ti troverai in pericolo, utilizza il tuo ricettacolo per chiedere l'aiuto di Rad e io ti risponderò. Buona fortuna, Fratelli. Ci riuniremo nuovamente al prossimo solstizio".

Incantesimi della Radiosità

Tutti gli incantesimi correlati con la Radiosità funzionano come incantesimi normali. Ai fini della ricerca, costano il doppio del normale, mentre le possibilità di successo

sono dimezzate (vedi "Incantesimi e oggetti magici").

Usare la Radiosità (Livello 5)

Raggio d'azione:

10 metri dal ricettacolo

Durata:

1 round per livello

Effetto:

aumenta l'effetto dell'incantesimo

Questo incantesimo consente di aumentare gli effetti degli incantesimi per un round per livello. È necessario l'uso del ricettacolo. Quando usa la Radiosità, un barone lancia incantesimi come se avesse un livello in più di quanti ne ha effettivamente, un visconte come se ne avesse due in più, un conte come se ne avesse tre, un marchese quattro, un duca cinque, un arciduca sei e un principe sette. Se l'aumento del livello non modifica in modo sostanziale gli effetti dell'incantesimo, il mago può scegliere di aumentare uno dei fattori seguenti:

Raggio d'azione:

(esclusi gli incantesimi con raggio d'azione 0)

Durata:

(esclusi gli incantesimi con effetti permanenti o istantanei)

Effetto:

(tranne gli incantesimi che hanno effetto su una sola persona o bersaglio)

Il fattore va aumentato del 10% per rango nobiliare del mago (+10% per i baroni, +20% per i visconti, +70% per i principi). Esempio: un principe mago del 36° livello può lanciare una *palla di fuoco* a 120 metri invece di 80, oppure produrre un'esplosione in un'area di 21 metri invece di 12 (il danno non aumenta dato che, in base alle regole Companion, un incantesimo non può mai produrre più di 20d6 ferite).

Evocazione della Radiosità (Livello 6)

Raggio d'azione:

40 chilometri per rango di nobiltà

Durata:

1 round per livello

Effetto:

consente l'uso della Radiosità a grande distanza dal ricettacolo

Tramite questo incantesimo, un mago può beneficiare della Radiosità senza dover stare vicino al ricettacolo. Un barone può usare la Radiosità se si trova entro 40 chilometri dal

suo ricettacolo o dalla capitale, un visconte entro 80 chilometri, un conte entro 120, un marchese entro 160, un arciduca entro 200 e un principe entro 240. La Radiosità ha effetto solo entro la Prima Dimensione.

Conservazione dell'energia (Livello 7)

Raggio d'azione:

0 (solo chi ha lanciato l'incantesimo)

Durata:

permanente

Effetto:

accumulo dell'energia della Radiosità

Questo incantesimo consente di accumulare energia della Radiosità. Il corpo del mago diviene il ricettacolo temporaneo di parte di questa forza, la cui intensità si misura in punti di Radiosità, o *rad*. Ogni incantesimo consente di trattenere 1d20 rad, che potranno essere utilizzati per gli incantesimi *controllo del destino* o *scarica*.

Un mago può accumulare senza rischi un numero di rad pari al suo livello. Oltre questo limite, il mago ha l'1% di possibilità di subire 2 pf di danno per ogni rad in eccesso, e che una parte del suo corpo sia colpita dalla corruzione causata dalla Radiosità. Il danno viene subito nel momento in cui si lancia l'incantesimo. Quando un mago ha accumulato almeno 12 rad, lo si vedrà circondato da un'aura blu simile a quella generata dall'incantesimo *luce persistente*. Quest'aura non può essere *dissolta*, ma scompare quando il numero di rad accumulati scende sotto il 12.

Controllo del destino (Livello 7)

Raggio d'azione:

0 (solo chi lancia l'incantesimo)

Durata:

permanente

Effetto:

influenza il destino

Questo incantesimo consente di modificare il risultato dei tiri di dado che hanno degli effetti sul personaggio. Ciò è possibile solo se l'incantesimo è stato lanciato in precedenza e se il mago ha accumulato una riserva di rad (vedi sopra *conservazione dell'energia*) Il personaggio deve indicare, prima che si verifichi un evento, se il suo esito sarà influenzato dall'incantesimo. Se il relativo tiro ha un esito negativo, il mago lo può modificare, spendendo uno dei rad accumulati per ogni punto aggiunto o sottratto.

Per esempio, se il mago fallisce un tiro salvezza per 7 punti, può spendere 7 rad per

IL SEGRETO DELLA RADIOSITÀ

modificare il risultato. L'uso di questo incantesimo richiede in ogni caso, anche se l'esito del tiro è favorevole, la spesa di 5 rad. Nell'esempio ora utilizzato, se il mago avesse fallito il tiro per un solo punto, avrebbe comunque dovuto spendere 5 rad. Un incantesimo *controllo del destino* può essere utilizzato solo per un tiro di dado. Il mago può lanciare preventivamente anche più incantesimi. Ciascuno di essi deve essere lanciato entro 10 metri dal ricettacolo. Se il mago non ha accumulato abbastanza rad per modificare un tiro, l'incantesimo si considera comunque utilizzato.

I tiri modificabili comprendono i tiri per colpire, i tiri salvezza, i tiri per i danni prodotti da armi o incantesimi e i controlli delle abilità. Il mago non può spendere rad per aumentare il risultato di un tiro oltre il valore massimo possibile.

Scarica (Livello 8)

Raggio d'azione:

18 metri per livello

Durata:

istantaneo

Effetto:

esplosione di energia velenosa

Per utilizzare questo incantesimo, il mago deve disporre di una riserva di rad (vedi *Conservazione dell'energia*). L'incantesimo consente di scaricare tutti o parte dei rad in un'esplosione di energia distruttiva e incendiaria. Questo incantesimo può essere utilizzato solo all'aperto e per lanciarlo va impiegato un intero turno.

L'esplosione è come una *palla di fuoco* da 20d6, che causa il doppio del danno a materiali duri (pietra o metallo), danno normale a oggetti meno rigidi e la metà del danno alle creature viventi. Questa esplosione produce un lampo, un forte rumore e un grande nuvola di fumo.

Il fumo si estende nel raggio di 180 metri per rad impiegato. Tutto ciò che rimane per un intero giorno all'interno dell'area deve effettuare con successo un tiro salvezza contro il veleno o sarà contaminato dalla corruzione provocata dalla Radiosità. Al tiro salvezza vanno applicati i modificatori seguenti: +1 se si è rimasti all'interno di un locale chiuso, +5 se si tratta di una fortezza (il tiro salvezza riesce automaticamente se ci si trova all'interno di caverne o cripte). La nuvola non viene dispersa dal vento, ma si dissolve dopo un giorno.

Dominio della forza vitale (Livello 9)

Raggio d'azione:

0 (solo chi lancia l'incantesimo)

Durata:

2d12 ore

Effetto:

tentativo di raggiungere l'immortalità

Questo incantesimo consente di tentare di diventare immortali; il DM deve avere ben presente che questo incantesimo deve costituire il coronamento di un'intera campagna per un personaggio. Per acquisire questo incantesimo, un mago glantriano deve aver raggiunto un livello sufficientemente alto, deve essere arciduca o principe in Glantri, deve essere membro della Confraternita e acquisire gli ingredienti necessari per l'incantesimo: un teschio di lich, una lingua di ala notturna, 300 grammi delle ceneri di una fenice maggiore, una pinta di sangue di gremlin fresco, due mandragore, una zanna del drago diamante, due occhi di malfera e 12 piume di archon.

Un PG non può scoprire questo incantesimo se a ciò è contrario un immortale nella Sfera dell'Energia. Se un immortale ha simpatia per un PG, può inviargli sogni relativi all'incantesimo e ai suoi effetti. Solo a questo punto un PG potrà iniziare le sue ricerche sull'incantesimo. Chi lancia questo incantesimo deve seguire la filosofia della sfera dell'energia ed avere conseguito il controllo della Radiosità nel corso di impegnative ricerche e avventure.

L'incantesimo richiede l'uso di 50 rad (vedi *conservazione dell'energia*) e la conoscenza di tutti gli incantesimi correlati alla Radiosità. Questo incantesimo non è utilizzabile a una distanza dalla capitale superiore ai 60 chilometri. Quando lancia l'incantesimo, il mago entra in uno stato onirico nel quale gli appare un corridoio buio, in fondo al quale riluce una porta d'oro. A questo punto, ha il 5% di possibilità per ogni livello oltre il 20° di raggiungere e oltrepassare la porta.

Se fallisce, si sveglierà al termine della durata dell'incantesimo, con le membra doloranti. I dolori permarranno per 2d4 giorni, e per tutto questo periodo avrà il 30% di possibilità di fallire un qualunque incantesimo. Inoltre, non potrà fare uso della Radiosità per un numero di giorni pari alla differenza fra il tiro effettuato e quello richiesto. Inoltre, se fallirà un tiro salvezza contro il raggio della morte, perderà permanentemente un punto di Costituzione.

Se l'incantesimo ha successo, il mago supererà il cancello ed entrerà nel regno del-

l'immortalità, dove incontrerà un Empireo nella Sfera dell'Energia, presumibilmente Rad (Etienne d'Amberville). Costui gli spiegherà l'accaduto e il significato degli eventi presenti. A questo punto, colui che è appena divenuto immortale dovrà riuscire a sconfiggere una creatura di questa dimensione come ulteriore prova d'essere degno del passo che ha compiuto.

Se vince, acquisirà il rango di Immortale Novizio. Se perde, la sua energia vitale verrà imprigionata nell'oggetto che produce la Radiosità (vedi il prossimo paragrafo). Se tenta di fuggire, di usare l'inganno o di attaccare l'Empireo, la sfera dell'entropia si impadronirà della sua anima ed il suo corpo diverrà un diavoletto rosso sotto il controllo del DM.

Il nucleo delle Sfere

"Il *Nucleo*, che i visitatori provenienti dallo spazio ci hanno lasciato, è rimasto per secoli nelle remote oscurità del mondo sotterraneo. Quindi è stato trasformato dai discepoli della Sfera dell'Energia, che hanno contaminato col peccato della presunzione l'oggetto, asservendolo alle ambizioni dei maghi: dal *Nucleo* coloro che ne conoscono il segreto traggono energia. Ma essi ignorano il prezzo che bisogna pagare per questo. L'uso dell'oggetto sottrae energia magica alla Prima Dimensione, sicché un giorno, nella storia dell'umanità, se ne potrà conoscere la fine. Queste sono le parole di colui che conosce la Legge dell'Immortalità".

Nota per il DM: L'oggetto che produce la Radiosità era la fonte di energia di una grande nave aliena. Si tratta di una serie di 3 reattori nucleari di concezione assai avanzata.

Quando gli Immortali dell'Energia fecero uso della magia su di esso, questo cominciò a produrre la Radiosità e ad essere capace di far raggiungere l'immortalità ai mortali. Purtroppo, gli immortali delle altre sfere intervennero e attribuirono all'oggetto un effetto collaterale negativo, che consiste in una perdita permanente di energia magica.

Sottrazione di energia

Ogni volta che l'oggetto viene utilizzato, viene sottratta permanentemente dell'energia magica dalla Prima Dimensione. Gli effetti precisi non sono misurabili individualmente,

ma dopo secoli d'uso l'oggetto può causare un'eccessiva rarefazione della magia. Le indicazioni fornite sotto consentono di determinare i sintomi visibili e il momento della loro comparsa.

Ogni anno in cui la Confraternita della Radiosità è attiva, verrà sottratta una certa quantità di energia magica, dipendente dal numero dei Fratelli. La magia sottratta ogni anno viene misurata come "forza rad". I sintomi del declino della magia si verificano in base alla forza rad totale sottratta nel corso degli anni, al ritmo qui indicato:

Numero medio dei fratelli attivi	Forza rad totale sottratta ogni anno
1-5	1
6-10	2
11-20	3
21-30	4
31-50	5
51 +	6

Sintomi del declino

100 unità di forza rad: Ogni anno, per un intero giorno scelto a caso, non è possibile lanciare incantesimi.

500 unità di forza rad: Ogni anno, per un'intera settimana scelta a caso, la magia non funziona. Ciò vale per gli incantesimi e per gli oggetti magici, i cui effetti, per tale settimana, risultano temporaneamente dissolti.

1.000 unità di forza rad: Si verificano gli stessi fenomeni descritti sopra, e per studiare la magia è richiesto un particolare talento; per iniziare gli studi bisogna avere 18 punti di Intelligenza. I maghi con punteggi inferiori mantengono abilità e livelli, ma non possono avanzare ulteriormente. Dopo una o due generazioni, il numero dei maghi nel mondo decresce drasticamente.

2.000 unità di forza rad: La magia è estremamente rara. Gli esseri magici (draghi, elfi e i mostri con abilità magiche) si avviano all'estinzione.

Gli oggetti magici divengono straordinariamente rari, e non vi sono più di un paio di maghi in centinaia di chilometri quadrati. La Grande Scuola di Magia cade in mano a ciarlatani, l'incantocrazia crolla, Glantri diviene terreno di caccia di banditi, barbari e umanoidi e cede a una totale infiltrazione da parte di movimenti

religiosi. Il caos regna sovrano.

5.000 unità di forza rad: L'oggetto esplosivo, provocando un cataclisma. Glantri e l'oggetto stesso cessano di esistere. L'intera nazione è ridotta a una landa deserta e devastata dalle radiazioni. Secoli più tardi, l'aspetto di Glantri diviene identico a quello delle Terre Brulle.

In altri termini, quando qualcuno usa l'oggetto, viene sottratta della magia alla Prima Dimensione. Se la Radiosità non viene utilizzata, l'effetto di sottrazione si interrompe fino a quando qualcuno non la riscopre. La magia sottratta non può essere recuperata, ma si possono prevenire perdite ulteriori distruggendo l'oggetto. Nel momento in cui ha inizio la campagna, 50 unità di forza rad sono già state sottratte a causa dell'attività della Confraternita della Radiosità (che attualmente conta sei fratelli).

Distruzione del nucleo delle sfere

L'oggetto non può essere distrutto nel presente. Il solo modo per eliminarlo consiste nel viaggiare indietro nel tempo, fino all'era di Blackmoor. I PG a quel punto potranno trovare e distruggere il reattore nucleare alieno prima che gli Immortali dell'Energia se ne servano per realizzare l'oggetto.

D'altro canto, la distruzione dell'oggetto significa la morte di Glantri. I maghi vi sono venuti proprio a causa della Radiosità. Se l'oggetto viene distrutto, questa non è mai esistita, e con essa viene a mancare il motivo del trasferimento di tanti maghi a Glantri, della creazione dell'incantocrazia e, naturalmente, della Grande Scuola di Magia. Se un gruppo di avventurieri torna nell'epoca contemporanea dopo aver distrutto l'oggetto, troverà dei luoghi selvaggi.

Paradossi del viaggio nel tempo

Dopo essersi reso conto del destino a cui è andata incontro la nazione, il gruppo potrebbe decidere di tornare all'era di Blackmoor per rimediare all'errore. In questo modo potrebbe crearsi una situazione in cui i personaggi incontrano se stessi e cercano di contrastare il proprio stesso tentativo di distruggere l'oggetto.

Ma l'uccisione di se stessi comporterebbe la fine immediata dell'esistenza del personaggio, che in questo modo eliminerebbe se stesso in una fase precedente dell'esistenza. In ogni caso, se viene impedita la distruzione dell'oggetto, la storia acquisisce nuovamente il suo corso normale.

Sottrazione della forza vitale

Un personaggio può non riuscire nel tentativo di diventare immortale. La conseguenza è il rapidissimo invecchiamento e la morte del personaggio, la cui forza vitale viene trasferita nell'oggetto, al quale fornisce in tal modo un'energia ancora maggiore.

Il personaggio è perso per sempre e non può essere riportato in vita. Tuttavia, questo "sacrificio" previene la sottrazione di energia primaria dalla Prima Dimensione per un numero di anni pari al livello di esperienza della vittima. La forza vitale rimane cosciente, all'interno dell'oggetto, fino a che non si esaurisce. È perciò possibile utilizzare l'ESP, o un'altra forma di comunicazione mentale, per entrare in contatto con la vittima in questo periodo.

Altri poteri

Il *nucleo delle sfere* è sepolto a 3.000 metri di profondità sotto la Grande Scuola di Magia, in una cavità aperta nella roccia. Non vi sono tunnel di accesso. A causa delle forti radiazioni presenti nella cavità, qualunque creatura che fallisca un tiro salvezza contro il veleno (il controllo va effettuato ogni round) morirà. Dopo aver lasciato il posto, si dovrà effettuare un tiro salvezza con un malus di -1 per ogni round di esposizione alle radiazioni. Se il tiro fallisce, la vittima morirà entro 2d4 settimane. La vittima può essere curata con un incantesimo *desiderio* o con un qualsiasi incantesimo di cura di alto livello.

Strane scritte di provenienza aliena sono visibili su cubi di cristallo rilucenti (schermi di computer). Se un visitatore è capace di decifrare scritte sconosciute, potrà venire a conoscenza delle relazioni dell'oggetto con l'era di Blackmoor e leggere le parole "F.S.S. BEAGLE", dipinte sulle attrezzature. Non devono essere rivelate altre informazioni. L'oggetto non ha altri poteri.

LE SETTE ARTI SEGRETE DI GLANTRI

Grande interesse suscitano le Arti Segrete della Grande Scuola di Magia. Si tratta di arcani insegnamenti che hanno portato alla nascita una nuova magia. La gente comune non è a conoscenza di queste fazioni, ma qualsiasi studente dotato di sufficiente curiosità e spirito di osservazione può scoprire l'esistenza degli ordini segreti.

Queste sette filosofie includono: Alchimia, Dracologia, Elementalismo, Illusionismo, Negromanzia, Criptomanzia e Stregoneria. Sono ordini attivi solo all'interno della scuola; mirano a far sì che persone importanti supportino la loro causa e a ottenere soldi dai discepoli. Questo denaro viene speso per sostenere le ricerche di magia dell'ordine; più ricerche si fanno, più grande è la possibilità di scoprire nuovi straordinari poteri e guadagnare influenza. In più, il Gran Maestro di ciascun ordine spera di usare il proprio potere per diventare Gran Maestro della Scuola.

Ogni ordine segreto è diviso in cinque Circoli controllati dal Gran Maestro. L'identità del Gran Maestro è sconosciuta a tutti, tranne che ai discepoli del quarto Circolo di ciascun ordine. Alla fine degli studi di un Circolo, uno studente guadagna speciali poteri magici. Si tratta sempre di doti naturali del discepolo, non in relazione con i normali limiti per il lancio degli incantesimi. Ciascuna abilità può essere usata un certo numero di volte al giorno (come mostra la tabella), con possibilità di successo variabili. Formule alchemiche a parte, si tratta di poteri magici che possono **dissolti** in ogni momento. A differenza degli incantesimi, però, non richiedono di essere memorizzati ogni giorno per essere usati.

Per entrare in un ordine segreto, un PG deve dapprima trovare un discepolo che lo sostenga. Gli studenti o i maestri non ammettono mai apertamente di essere discepoli di un certo ordine e i nuovi arrivati in genere non sono ben accetti perché rappresentano possibili antagonisti al titolo di Gran Maestro. Il PG deve convincere il discepolo a sostenerlo. **Charme**, corruzione, inganno e ricatto sono mezzi legittimi per sostenere le ambizioni di un PG, ma vanno usati con discrezione. L'intimidazione brutta o la violenza vengono puniti dall'ordine. Il discepolo "convinto" riferisce ai suoi superiori che il PG desidera diventare suo seguace; se essi pensano che possa portare nuova conoscenza a sostegno della loro causa, lo accettano. Entrando nell'Ordine, il PG deve giurare fedeltà (dare informazioni a esterni comporta l'espulsione dall'ordine e il probabile intervento degli assassini della città).

Circolo	Ciclo	Costo	Esperienza	Livello	Successo	N. di usi
1°	14	500	5.000 PX	5°	60 + 1/liv	3 al giorno
2°	28	1.000	10.000 PX	7°	50 + 1/liv	2 al giorno
3°	42	1.500	20.000 PX	10"	40 + 1/liv	1 al giorno
4"	56	2.000	35.000 PX	15°	30 + 1/liv	1 alla settimana
5°	70	2.500	55.000 PX	20"	20 + 1/liv	1 al mese

Una volta discepolo, il PG è marchiato con un invisibile simbolo che prova la sua identità agli altri discepoli. Unavolta al mese, i fratelli si riuniscono per organizzare le loro attività nella scuola. Il PG quindi comincia a studiare i suoi nuovi poteri. In privato, discepoli dei livelli superiori possono insegnare in cambio di denaro (che verrà speso per le ricerche). Il prezzo e la durata degli studi varia a seconda del Circolo a cui appartiene lo studente (come è descritto nella tabella).

Glossario

Circolo: rango all'interno di ciascun ordine o grado di forza di un potere (simile a "livello di esperienza").

Ciclo: tempo necessario (in giorni) per studiare un potere di un circolo. Al termine di un ciclo, il PG ottiene il potere studiato. Uno studente può liberamente interrompere gli studi, riprenderli più tardi e ricominciare da dove ha interrotto. Per apprendere un potere, deve effettuare un tiro inferiore alla sua Intelligenza (1d20); se il tiro fallisce, deve cominciare da capo gli studi.

Costo: iscrizione in ducati d'oro per ogni giorno di studio. Il denaro è pagato al maestro ogni giorno o in anticipo per tutto il ciclo.

Esperienza: punti di esperienza che uno studente deve ottenere prima di poter usare un nuovo potere con le migliori possibilità di riuscita (vedi "Riuscita" sotto). Prima di iniziare un nuovo ciclo di studi, deve ottenere il numero di PX indicato, usando il suo nuovo potere. Una volta ottenuti, questi PX sono perduti e il PG può riprendere ad avanzare normalmente.

Livello: livello minimo a partire dal quale il discepolo può iniziare gli studi in un Circolo. I livelli degli elfi sono trattati in modo diverso: ogni volta che in questo capitolo si fa riferimento a un modificatore per livello, bisogna aggiungere 2 livelli per ogni livello di combattimento oltre il C al livello dell'elfo.

Riuscita: indica la percentuale di possibilità che un discepolo ha di usare efficacemente un potere. Maggiore è il potere, minori sono le possibilità di riuscita. Se il PG non ha accumulato la necessaria esperienza, le sue possibilità sono dimezzate. Per esempio: 60 + 1/liv significa 60% di possibilità più 1% per livello. Un mago di livello 15 avrebbe un (60 + 15) = 75% di possibilità (ridotte della metà se non ha ottenuto sufficienti punti di esperienza).

N. di usi: indica il numero di volte in un specifico periodo in cui il discepolo può tentare di usare un potere. Un tentativo sbagliato conta comunque per la determinazione del limite massimo.

Per avanzare al Circolo successivo, bisogna conoscere tutti i poteri del precedente. Uno studente del 4° Circolo deve trovare il modo di raggiungere il 5° da solo. Costi e cicli sulla tabella valgono come indicazioni per i tentativi personali. Una volta raggiunto l'ultimo Circolo, il Gran Maestro sfiderà il suo rivale a duello. Il potere del 5° Circolo si ottiene solo sconfiggendo il Gran Maestro. Le identità dei Grandi Maestri sono indicate nella sezione "Malfattori, maghi e maestri".

Il duello è riservato al PG e al Gran Maestro. Possono percorrere grandi distanze per trovare un'area deserta adatta al duello. Il perdente può morire (se il vincitore è caotico) o essere costretto alla resa. Se il PG perde, mantiene i suoi poteri, ma deve lasciare l'ordine (rivelarne i segreti rimane comunque un grave crimine). Se il Gran Maestro è sconfitto, perde i poteri del 5° Circolo che passano automaticamente al vincitore del duello. Non perde invece i suoi poteri se lo sfidante non ha terminato con successo l'ultimo ciclo di studi. Perdendo i poteri, il Gran Maestro (se ancora vivo) si ritira definitivamente dall'ordine.

Nota: ogni arte è descritta su una singola pagina per comodità del giocatore. Fotocopiate liberamente il materiale per uso personale dei giocatori.

I Maestri dell'Alchimia

Gli alchimisti sono maghi esperti nell'uso di rari ingredienti e nella trasformazione della materia, dell'energia o del loro stesso corpo. I loro poteri non consistono in incantesimi ma in esperimenti. Gli esperimenti del 1° Circolo richiedono 1d6 ore, 2d6 ore quelli del 2°, fino a 5d6 per quelli del 5°. Per riuscire non devono essere interrotti (-5% di possibilità per interruzioni inferiori a pochi round). Si può realizzare un esperimento alla volta.

Un laboratorio di alchimia costa 5.000 dc per Circolo (un Gran Maestro ha bisogno di un laboratorio da 25.000 dc), completo di beccchi, storte, alambicchi, crogiuoli, componenti, polveri, cristalli, balsami, gas, metalli, ecc. Il ricambio dei componenti costa 500 dc al mese, più 1.000 dc per esperimento. Nella città di Glantri, un alchimista spende circa 1.000 dc e una settimana di tempo per la ricerca e l'acquisto di componenti e equipaggiamento. In altri posti, la ricerca può richiedere fino al doppio del tempo.

Nei dungeon e in terre selvagge un alchimista può usare un laboratorio "da campo". Questa attrezzatura costa 3.000 dc per Circolo ed è utilizzabile dalla 3° Circolo in su. Sta in una cesta ed è facilmente trasportabile. Rimpiazzare i componenti costa 500 dc. Un laboratorio da campo consente gli stessi esperimenti di uno completo, ma le possibilità di riuscita sono dimezzate.

Trovare componenti (primo Circolo): operazioni di analisi dei componenti di un oggetto non magico (minerali, metalli, sostanze basiche e composti noti come gas, liquidi, vegetali, carne ecc.). È l'ideale per identificare pozioni, vegetali, ossa, ecc. Un tiro di 01 indica un'interpretazione errata.

Preparazioni alchemiche (primo Circolo): preparazione di polveri, balsami o filtri che producono un determinato effetto. Per essere in grado di creare il composto, bisogna reperire la formula in laboratorio (vedi "Incantesimi e oggetti magici").

Una volta conosciuta la formula, bisogna scriverla nel Codice degli Alchimisti (libro delle formule). Le preparazioni alchemiche durano solo 1d4 giorni. Dopo questo periodo, i componenti si separano o si decompongono, diventando inutilizzabili.

Gli effetti di questi preparati non sono magici, benché possano imitare le formule conosciute, come *neutralizza veleno*, *cura ferite leggere* (1d6 pf per personaggio al giorno) *purificazione dei cibi e dell'acqua* e simili. Al DM spetta il giudizio finale sulle formule che

possono essere scoperte e sui loro effetti. L'efficacia della preparazione è conosciuta solo al momento dell'uso (il DM tira 1d100; uno 01 indica la presenza di sostanze nocive con effetti a discrezione del DM).

Trovare componenti magici (secondo Circolo): esperimento, simile alla ricerca dei componenti del primo Circolo, che però permette l'identificazione di pozioni e oggetti magici. Inoltre, riconosce il tipo di energia irradiata dall'oggetto (elettrica, Radiosità, magica e così via). Un tiro di 01 indica una falsa interpretazione.

Preparazioni magiche (secondo Circolo): Questa capacità funziona come *Preparazioni alchemiche*, ma permette la preparazione di pozioni a metà prezzo. Gli alchimisti non hanno bisogno di conoscere gli incantesimi corrispondenti per fare pozioni magiche (vedi "Incantesimi e oggetti magici"). Per determinare le probabilità di riuscita, scegliete il valore più favorevole fra quello calcolato con il sistema contenuto nel capitolo indicato e quello riportato nella tabella della pagina precedente. Le preparazioni non sono necessariamente pozioni liquide, ma possono essere polveri, balsami, pillole o olii. Diversamente dalle pozioni magiche, queste durano solo 1d4 giorni per livello dell'alchimista. Un tiro di 01 indica un errore nel composto magico (effetti a discrezione del DM).

Trasformazione della materia (terzo Circolo): gli alchimisti possono modificare fino a 10 mon di materiale per livello di esperienza, producendo lo stesso peso in minerali, metalli, sostanze organiche, ecc., o 30 centimetri cubi di gas (per livello), o 1 litro di liquido (per livello). La materia rimanente brucia durante l'operazione. Per esempio, un alchimista del 36° livello può trasformare un pezzo di legno del peso di 360 mon in una piccola gemma dello stesso peso, o viceversa.

Il materiale trasformato deve essere un singolo oggetto. Per esempio, una moneta o un'arma possono essere facilmente trasformate, ma un pezzo di muro o una pila di monete no. La forma finale dell'oggetto è a discrezione dell'alchimista.

Trasformare è pericoloso. Un risultato di 01 provoca l'esplosione di una *palla di fuoco* che infligge 1d6 punti di danno per ogni 10 cn di peso del materiale trasformato, e distrugge il laboratorio (danno massimo 20d6, è ammesso un tiro salvezza per dimezzarlo).

Energia Trascendente (quarto Circolo): consente di irradiare energia nella materia. Le energie utilizzabili sono i fulmini di temporali, la Radiosità (per membri della

confraternita), raggi concentrati di un'eruzione solare o incantesimi che provocano 60d6 di danno (tre *fulmini magici* o *palle di fuoco* lanciati simultaneamente).

Questa abilità permette di ricaricare oggetti magici, di animare golem o costruiti (1 DV per livello dell'alchimista), di invertire il processo di invecchiamento (una settimana per livello) o richiamare in vita una creatura (morta da non più di un giorno per livello dell'alchimista).

Un mezzo per raccogliere energia e concentrarla in un'area specifica deve essere costruito in laboratorio. Richiede un componente da 12.000 dc (un'enorme antenna, una gigantesca lente d'ingrandimento, una grande gemma ecc.) Durante l'uso il componente si distrugge in modo spettacolare. Un tiro da 01 causa l'esplosione di una *palla di fuoco* che distrugge il laboratorio e tutti i suoi componenti (1d6 per livello dell'alchimista, fino a 20d6; è ammesso un tiro salvezza per dimezzare il danno).

Mutazione di forme viventi (quinto Circolo): L'alchimista può alterare, completamente o in parte, il proprio corpo. La parte interessata si trasforma in minerale, metallo, gas, liquido, cristallo o carne viva, a scelta dell'alchimista.

Per esempio, l'alchimista può cambiare le sue mani in "oro vivo", e creare una forma vivente d'oro. Può cambiare l'intera composizione molecolare del suo corpo in quella di un protoplasma nero o di un elementale del fuoco, ottenendo le loro abilità innate. Avere carne di drago non rende capaci di soffiare fuoco, né quella di un troll di colpire e mordere come un troll, ma in questo secondo caso si acquisirà il potere di rigenerazione.

In questo modo, cambiano solo l'aspetto e la consistenza dell'alchimista, non la forma del suo corpo, l'intelligenza o le sue capacità magiche. Un alchimista di cristallo vivente acquisirebbe CA 0 e sarebbe trasparente. Le alterazioni possono avere effetti collaterali negativi (come la ruggine per i metalli, l'eccessivo peso per i minerali ecc.). Spetta al DM tenerne conto.

Un risultato di 01 causa la permanenza nello stato di trasformazione. Per esempio, se si è tentato di ottenere la struttura molecolare di un'ameba paglierina, si diventa realmente questo mostro sotto il controllo del DM: se si è tentato di trasformarsi in oro, si diventa delle immobili statue d'oro (che possono essere riportate in vita solo con l'incantesimo del *desiderio*).

I Maestri dei draghi

Questi maghi sono specialisti di dracologia (lo studio dei draghi). Sono in grado di proteggersi dai draghi, di imitare i loro poteri, controllarli e anche di diventare veri draghi, quando ce n'è bisogno.

All'inizio della sua attività, un dracologo, o un Maestro dei draghi (come amano chiamarsi) deve scegliere un colore di drago corrispondente al suo allineamento. La sua scelta rimane segreta finché non usa un potere che ne rivela il colore. Un Maestro dei draghi legale può scegliere un drago d'oro o di cristallo; uno neutrale può preferire il blu o il bianco, mentre un caotico può scegliere un drago nero o rosso. I Maestri possono parlare il linguaggio dei draghi prescelti.

Gli effetti delle loro abilità corrispondono al tipo di drago scelto. Ai più alti livelli, un dracologo si perfeziona nelle abilità dei draghi grandi e enormi. Ognuna delle abilità qui descritte richiede un round per avere effetto. Gli elfi sono specialisti di questa arte, e un dracologo elfo può essere uno straordinario avversario in combattimento.

Protezione dai draghi (primo Circolo): Il Maestro dei draghi può proteggersi da uno o più draghi. Questo potere gli dà un successo automatico contro un totale di DV di draghi pari al suo livello. Se il suo livello è troppo basso per avere interamente effetto su un drago, quest'ultimo può effettuare un tiro salvezza con un bonus di +2 per ogni differenza di livello. Se il tiro ha successo, l'effetto viene neutralizzato.

Questo potere impedisce al drago di far del male al Maestro. Il drago vede chiaramente il dracologo. Gli può parlare o bloccargli la strada senza toccarlo, ma non può attaccarlo. Il drago può lanciare incantesimi se questi non hanno alcun effetto sul Maestro, e può attaccare membri del suo gruppo.

L'effetto di questa abilità dura finché il Maestro rimane visibile e entro 45 metri dal drago, o finché non viene dissolto, il che avviene quando il Maestro tenta apertamente di rubare il tesoro del drago, le sue uova o i suoi piccoli e quando lo attacca o lancia incantesimi contro di lui. Ogni membro del gruppo che inizia a combattere contro il drago causerà la dissoluzione dell'effetto. Se ciò avviene, il Maestro non può agire su quello specifico mostro fino al giorno seguente.

Il Maestro può intervenire su draghi del colore che ha scelto come se il suo livello fosse più alto di tre punti. Un risultato di 01

rende furioso il drago e lo spinge ad attaccare il dracologo.

Denti di drago (secondo Circolo): Il dracologo può materializzare fauci fantasma e spingerle all'attacco fino a una distanza di 6 metri. Nel combattimento corpo a corpo, le zanne causano danni uguali a quelli provocati dal morso di un drago vero. Se il dracologo ha un numero di livelli (più i livelli di combattimento per gli elfi) uguale o superiore a quello del drago del suo colore, il danno sarà quello di questo tipo di drago. Esempio: un drago bianco infligge 2d8 punti di danno, un drago nero 2d10 e così via. Se un dracologo non è ancora al livello adatto, causerà solo 2d6 punti di danno. Gli effetti terminano dopo cinque attacchi andati a segno.

Occhi di drago (secondo Circolo): Questo potere permette al dracologo di riconoscere i draghi che hanno cambiato forma, ameno che il drago abbia più DV dei livelli del dracologo. Questo potere include tutte le forme di illusione e ogni trucco usato dai draghi per mascherare il loro aspetto. Questo potere dura un round per livello del dracologo.

Artigli di drago (secondo Circolo): è simile ai Denti di drago, ma il dracologo può farsi crescere artigli di drago su una o su entrambe le mani, a scelta. Nella corpo a corpo, il danno corrisponde al colore del drago scelto (1d4/1d4 per un drago bianco, 2-5/2-5 per un drago nero, ecc.). Se il dracologo è di livello insufficiente, il danno sarà di 1-3 per mano finché non raggiunge il livello adeguato. L'effetto dura un turno per livello del dracologo.

Scaglie di drago (secondo Circolo): Il Maestro dei draghi può far apparire scaglie sulla propria pelle e dotarsi così di una CA pari a quella del drago scelto: CA3 per draghi bianchi, CA2 per draghi neri, ecc. Se il livello del dracologo non è sufficiente, la CA rimane a 4 finché non raggiunge un livello (più i livelli di combattimento per gli elfi) pari ai DV del drago. Questo potere dura un round per livello del dracologo.

Ali di drago (secondo Circolo): Consente al dracologo di farsi crescere ali di drago del colore scelto. Queste gli permetteranno di volare alla velocità del drago e portare un peso pari a 4 chili per DV del drago (due Ali di drago sono necessarie per portare un carico di più di otto chili). Se è di livello insufficiente, la velocità di volo è di 18 metri per round, con

un peso massimo di 200 chili. Questo potere dura un round per livello.

Soffi di drago (terzo Circolo): permette al dracologo di sputare fuoco come il drago scelto, con i conseguenti effetti e danni (basati sui pf del mago). Se il dracologo è di livello insufficiente, il suo fuoco (a forma di cono) provoca danni generici pari alla metà dei suoi pf. Questo potere consente di soffiare tre volte al giorno.

Forza di drago (quarto Circolo): Il dracologo può ottenere l'effetto dello *charme* su un totale di DV di draghi pari al suo livello. In questo modo può creare un vincolo mentale e impartire comandi tramite la semplice concentrazione. Se la concentrazione viene spezzata (ad esempio perché lancia un incantesimo) il drago continuerà ad eseguire l'ultimo ordine ricevuto. Gli effetti durano un turno per livello del mago.

Gran Maestro dei draghi (quinto Circolo): consente al Gran Maestro di trasformarsi nel drago scelto in 1d4 round. Una volta trasformato, possiede ogni caratteristica e potere del suo tipo di drago. Per usare poteri superiori alle capacità del drago o oggetti magici che funzionano solo per uomini o elfi, il Gran Maestro deve tornare nelle forme umane, cosa che può fare in ogni momento.

A partire dal livello 24, il Gran Maestro può tentare di trasformarsi nel signore dei draghi minore del suo allineamento. Se ci riesce, il vero signore dei draghi sarà automaticamente al corrente del luogo in cui si trova e della sua identità, quindi lo troverà e lo sfiderà a duello. Se il Gran Maestro sconfigge il drago in duello (in forma di drago o umana) diventa il nuovo signore dei draghi (il precedente si ritira in una dimensione esterna). Se il Gran Maestro è sconfitto, perde per sempre il potere di trasformarsi in signore dei draghi (o muore se è caotico) e ogni drago del suo allineamento diventa per sempre suo nemico (10% di possibilità che lo riconoscano sotto spoglie umane).

L'inganno (aiuti esterni durante il duello) causa l'intervento del Signore Supremo di tutti i draghi, che scova personalmente il truffatore e giunge con le sue guardie del corpo a fare strage nelle sue terre, per costringerlo a combattere. Nessun Gran Maestro può assumere le forme del Signore Supremo di tutti i draghi.

I Maestri degli Elementi

Questi maghi sono esperti nel trattare i quattro elementi della natura. Durante la loro carriera, imparano a proteggersi dagli elementali, a evocarli e controllarli. Alla fine, il Gran Maestro guadagna l'abilità di entrare o uscire da una dimensione esterna e di diventare una creatura elementale.

Ci sono quattro Accademie dell'Elemento (Aria, Acqua, Fuoco e Terra), che sono ordini rivali. Gli elementalisti devono scegliere un'accademia per apprendere la loro arte. Ci sono quattro Grande Maestri dell'Elemento, uno per ciascuna accademia. Gli elementalisti trattano solo l'elemento da loro scelto e sanno parlare la lingua degli elementali della loro accademia. Le loro abilità richiedono 1d4 round per avere effetto.

Agli elementalisti si insegnano i seguenti incantesimi ai livelli appropriati: *Dissolvi magie*, *Protezione dal male nel raggio di 3 metri*, e *Evocazione degli elementali*. A seconda dell'accademia, essi imparano anche i seguenti incantesimi:

Fuoco: *palla di fuoco, muro di fuoco;*

Acqua: *respirare sott'acqua, abbassamento dell'acqua;*

Terra: *muro di pietra, terre mobili;*

Aria: *volare, controllo del tempo atmosferico*

Questi incantesimi vengono insegnati solo quando l'elementalista ha appreso tutte le abilità nel circolo corrispondente al suo livello. Agli elfi è permesso lanciare questi incantesimi, malgrado la loro normale limitazione di livello. Usate i loro livelli di combattimento come descritto nell'introduzione di questo capitolo per determinare quando possono apprendere questi incantesimi.

Protezione dagli Elementi (primo Circolo): Gli elementalisti del primo Circolo possono proteggersi dall'elemento naturale della propria accademia. Gli effetti esatti sono qui descritti:

Fuoco: I discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione col fuoco (incantesimi, soffio di drago, alte temperature, elementali del fuoco, ecc.). Essi possono avanzare per 27 metri o tre round sulla lava.

Acqua: I discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione con l'acqua (onde, elementali dell'acqua, blocchi di ghiaccio o neve). Essi possono avanzare per 27 metri o tre round sull'acqua.

Terra: I discepoli subiscono solo metà del danno dovuto a rocce che cadono, proiettili di

pietra e elementali della terra. Essi possono avanzare per 27 metri o tre round su sabbie mobili, fango o pietre che si sgretolano.

Aria: I discepoli subiscono solo metà del danno dovuto a cose che hanno relazione con l'aria (venti forti, tempeste di sabbia, trombe d'aria o elementali dell'aria). Essi possono avanzare nelle nuvole o salire nel fumo per 27 metri o tre round.

Evocazione minore (secondo Circolo): L'elementalista, concentrandosi, può evocare 1d4 elementali della sua accademia. Gli elementali evocati hanno un numero di DV uguale o inferiore a quello dell'elementalista e sono sotto il suo controllo. L'elementalista non può controllare più Dadi Vita di elementali del suo livello. Gli elementali in più sono automaticamente ostili all'evocatore.

L'elementalista può dare una serie di ordini di qualunque livello di complessità e l'elementale li eseguirà al meglio delle sue capacità, senza provare ad alterarne lo scopo. L'elementalista non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo della creatura. Il controllo sull'elementale dura un giorno per livello dell'elementalista, oppure fino a quando viene dissolto, o fino a quando la missione è stata portata a termine. Quando cessa il controllo, l'elementale ritorna nella sua dimensione.

Un risultato di 01 provoca la comparsa di un elementale con 16 DV della dimensione opposta a quella desiderata. Questo elementale è automaticamente ostile all'elementalista (l'acqua è opposta alla terra, l'aria è opposta al fuoco). Un elementalista può sempre lanciare un incantesimo *dissolvi magie* per far ritornare un elementale ostile nella sua dimensione.

Evocazione maggiore (terzo Circolo): Permette all'elementalista di evocare e controllare qualunque creatura originaria della dimensione dell'elemento della sua accademia: un Maestro dell'Aria può evocare un genio minore, un Maestro del Fuoco può evocare un efriti, un Maestro della Terra un krist, e un Maestro dell'acqua un'ondina. Questa abilità è, per il resto, simile all'evocazione minore.

Con un risultato di 01, la creatura evocata diventa ostile all'elementalista.

Controllo totale dell'elemento (quarto Circolo): Il discepolo controlla la materia non vivente corrispondente alla sua accademia. Egli può modellarla e muoverla per un round per ogni livello di esperienza. La materia animata combatte come un elementale con 12 o 16 DV, a seconda del livello del discepolo, come sopra. Concentrandosi, egli può fare

attaccare alla materia animata qualsiasi cosa. L'elementalista può muoversi al massimo di 6 metri per round facendosi seguire dalla materia.

Maestro dell'Aria: Il maestro impone ai venti di fermarsi o soffiare come un uragano entro un raggio di un metro per livello di esperienza. L'aria devia i proiettili non magici o spinge il maestro di 108 metri per round.

Maestro dell'Acqua: Il maestro può rendere l'acqua calma o tempestosa in un raggio di un metro per livello di esperienza. Egli può respirare acqua come se fosse aria e nuotare senza preoccuparsi delle correnti e dei vortici.

Maestro del Fuoco: Il maestro può estinguere il fuoco o suscitarlo istantaneamente in un raggio di mezzo metro per livello di esperienza. Può costruire muri di fuoco e resistere a ogni sorta di calore, sia magico che naturale.

Maestro della Terra: Il maestro può modellare pietre e terra a suo piacimento entro un raggio di trenta centimetri per livello di esperienza. Le sue creazioni hanno le statistiche di un qualunque elementale che il maestro è in grado di evocare. Il master è immune dai danni prodotti dalla caduta di pietre o di lava infuocata.

Un risultato di 01 provoca la perdita di controllo dell'area interessata. Qualsiasi cosa si trovi al suo interno subisce automaticamente il danno massimo di un attacco, ogni round, fino a che si muove fuori dall'area. Il discepolo subisce un grave trauma che riduce il risultato di tutti i futuri controlli dell'abilità del 10%.

Metamorfosi (quinto Circolo): Il Gran Maestro può diventare un elementale della sua accademia, con un numero di DV pari al suo livello. Egli mantiene l'uso degli incantesimi e degli oggetti magici, e guadagna tutte le abilità e le statistiche dell'elementale, se sono migliori delle sue. Inoltre, può entrare o uscire liberamente dalla dimensione del suo elemento.

Un risultato di 01 provoca l'ira di un signore degli elementali, che decide di porre fine alle attività del Maestro, che può scegliere di accettare lo scontro o tornare nella Prima Dimensione. Se fugge, il signore cercherà di metterlo alle strette ogni volta che torna nella sua dimensione. Se decide di combattere, la sconfitta significherà la morte, mentre vincendo acquisirà l'abilità di diventare un signore degli elementali con 41 DV (ma solo nella dimensione dell'elemento). Ogni nuovo livello acquisito gli fa guadagnare due DV in forma di signore degli elementali.

I Maestri dell'illusione

Gli illusionisti usano tecniche particolari per influenzare ciò che la gente vede o pensa. Queste abilità sono differenti dall'approccio della *creazione spettrale*, perché non creano una sensazione magica; esse alterano tutte le percezioni della vittima, servendosi di emanazioni dalla dimensione degli incubi.

All'entrata nell'ordine, ai discepoli si insegnano gli incantesimi *creazione spettrale*, *confusione* e *terreno illusorio*. In virtù della particolare abilità degli illusionisti, gli ultimi due incantesimi diventano per loro incantesimi di terzo livello.

Ipnosi (primo Circolo): L'illusionista può tentare di influenzare i ragionamenti di una o più persone (per un totale di DV o livelli equivalenti a quelli del discepolo). Non deve fare altro che parlare a ruota libera per cinque round. Quindi il DM effettua un controllo per vedere se il tentativo ha avuto successo. Dato che non si tratta di un incantesimo, l'effetto dell'ipnosi non può essere dissolto.

Se il tentativo fallisce, le vittime capiscono che il discepolo si sta comportando in modo sospetto. Le reazioni delle vittime sono lasciate alla discrezione del DM.

Se il tentativo ha successo, le vittime sfanno qualsiasi cosa dica l'illusionista, ovviamente purché ciò non metta in pericolo la loro vita. Egli può indurli a dimenticare determinati eventi, a dire la verità o a compiere una missione. Il trance ipnotico dura fino a quando qualcuno schiaffeggia la vittima (o provoca un qualsiasi altro danno) o fino al compimento della missione. Se una vittima non capisce l'illusionista, ma è comunque ipnotizzata, spalanca gli occhi senza espressione fino a quando l'effetto è finito.

Un risultato di 01 porta l'illusionista a ipnotizzare se stesso e a essere vittima del suo stesso comando, qualunque esso sia.

Alterazione dei sogni (secondo Circolo): L'illusionista può tentare di modificare i sogni di una creatura intelligente, entro un raggio di un chilometro per livello. Falsi presagi o incubi mandati nel sonno hanno effetto su un PNG se fallisce un controllo dell'Intelligenza la mattina successiva. I PG reagiranno coerentemente col modo in cui i giocatori interpretano i sogni (ovviamente il DM non deve rivelare la vera origine del sogno).

Qualsiasi sogno inviato con successo annulla il riposo di una notte e impedisce il recupero degli incantesimi. Inoltre, l'illusionista può ossessionare i sogni della vittima con mostri della dimensione degli

incubi (la determinazione delle statistiche spetta al DM, ma i mostri non devono avere più di un DV per livello di esperienza). Conducete i combattimenti "onirici" secondo le regole del combattimento normale. Se vince il mostro; la vittima si sveglia gridando e perde temporaneamente un punto di Costituzione. Tutti i punti persi vengono recuperati dopo una notte intera di sonno ininterrotto. Se scende a 0 punti di Costituzione, la vittima diventa pazza (effetti a discrezione del DM). È necessario un incantesimo di cura per far recuperare alla vittima il lume della ragione. Un personaggio sospettoso può identificare la vera natura dell'incubo (l'illusionista e la sua posizione approssimativa) lanciando un incantesimo *contattare altre dimensioni*.

Se l'illusionista fallisce due tentativi consecutivi, non può più tentare di influenzare i sogni di quel personaggio (e la sua vera faccia appare nel sogno della vittima). Con un risultato di 01, lo stesso discepolo sogna di combattere un mostro degli incubi. Se sconfitto, perde per sempre un punto di Costituzione.

Delirium Tremens (terzo Circolo): Crea immagini illusorie di ogni misura nella mente della vittima, perfettamente coerenti dal punto di vista percettivo (movimento, rumore, calore, tatto, odore, ecc. corrispondono esattamente). Un discepolo può influenzare 1 DV o livello di vittime per livello, entro un raggio di 36 metri. Questo effetto non richiede luce (ma l'illusionista deve almeno vagamente vedere le sue vittime).

Gli effetti sono simili a quelli della creazione spettrale, tranne che tutto il danno illusorio diventa danno effettivo. L'illusionista può creare mostri dalla dimensione degli incubi (statistiche simili a quelle di *alterazione dei sogni*) nella mente delle vittime. I combattimenti sono condotti secondo le regole normali. Qualsiasi altro effetto creato tramite illusione infligge 1d6 punti di danno per livello di esperienza (massimo 20d6). Testimoni che non siano influenzati dall'illusione vedranno le vittime che fanno roteare le loro armi o che lanciano incantesimi contro nemici invisibili.

L'incantesimo dura tutto il tempo che l'illusionista dedica alla creazione dell'illusione o fino a quando le vittime non sconfiggono il mostro nelle loro menti.

Con un risultato di 01, il discepolo sogna di essere nella dimensione degli incubi, fino a che non trova una via per il ritorno o qualcuno lo sveglia. Il danno sofferto è reale.

Realtà delle Ombre (quarto Circolo): Il discepolo può tentare di controllare le zone d'ombra o buie, per un round per ogni livello

di esperienza. Questo gli permette di utilizzare queste zone come cancelli tramite i quali passare dall'una all'altra o di stare al buio come una forma incorporea che può essere localizzata solo con un incantesimo *individuazione dell'invisibile* o un altro incantesimo simile. Mentre è immateriale egli non può lanciare incantesimi ma può avere influenza sulle ombre (vedi sotto).

L'illusionista può creare oggetti immobili (come muri, porte, scale, ponti, ecc.) fatti di ombre. Gli incantesimi della luce dissolvono questi oggetti. La zona interessata copre un metro per livello di esperienza.

Un risultato di 01 trasferisce l'illusionista nella dimensione degli incubi, da dove dovrà riuscire a trovare da solo il modo di tornare.

Terre dei Sogni (quinto Circolo): Il Gran Maestro può entrare o uscire dalla dimensione degli incubi una volta al mese. Là può costruire una fortezza di ombra solida o di materia spettrale. Qualsiasi creatura di quella dimensione che si avventuri nella fortezza (25% di possibilità per settimana) deve effettuare un tiro salvezza; se lo fallisce viene posta sotto il controllo del Gran Maestro. Il numero massimo di creature che possono essere controllate è uguale al doppio del livello di esperienza del Gran Maestro. Queste faranno da guardia alla tana al meglio delle loro abilità e conoscenze.

Dopo essere ritornato nella Prima Dimensione, il Gran Maestro può farvi entrare un numero di DV di creature uguale o inferiore al suo livello, una volta al mese, e assegnare loro una missione. Questa operazione richiede l'incendio di una lingua di ala notturna.

Il Gran Maestro può vedere e sentire tutto quello che percepiscono queste creature, e comunicare con loro senza limite di distanza. Le creature restano fino alla fine della loro missione, dopo la quale tornano nella loro dimensione (e ritornano libere).

Un risultato di 01 provoca una frattura fra le dimensioni e il rilascio di tutti i servitori che si trovano nella Torre del Gran Maestro. Per lo shock, le creature gli diverranno ostili e giungeranno ogni notte, dovunque egli sia, fino a quando lui o loro siano morti.

Nota: Alla fine di ogni giorno passato nella dimensione degli incubi, i visitatori devono effettuare un controllo dell'Intelligenza. La conseguenza di un controllo fallito è la follia permanente. Il Gran Maestro dell'illusione è immune da questo effetto. Spetta al DM la creazione dei mostri per questa dimensione; in ogni caso, potrà usare a sua scelta creature di altre dimensioni.

I Maestri della Negromanzia

La scienza della morte, o negromanzia, è sempre stata attiva nella storia di Glantri. Malgrado abbia un potere temibile, è riconosciuta come una legittima forma di magia e dunque considerata accettabile. I negromanti sono notoriamente caotici; ve ne sono anche alcuni neutrali, meno interessati ai poteri delle tenebre che al valore scientifico di questa disciplina. Questi studiosi usano la loro magia per controllare o creare o creature non morte, oppure per proteggersi da esse, col crescere della loro esperienza del mondo dell'aldilà, essi acquistano l'abilità di richiamare gli spiriti ai loro corpi morti. Il potere più impressionante è quello del Gran Maestro che conosce il segreto dei lich.

Protezione dai non morti (primo Circolo): Un mago di questo ordine può proteggersi dalle creature non morte al compimento degli studi nel primo Circolo. Questa abilità consente di tenere a distanza un numero di DV di creature non morte uguale o inferiore ai livelli di esperienza del mago. Quando si incontrano gruppi di non morti, quelli di livello più basso sono influenzati per primi. Se chi subisce l'effetto di questa abilità controlla altri non morti, tutte le sue pedine (le creature non morte sotto il suo controllo) si comportano come lui, senza però contare ai fini del limite massimo di DV.

Questo potere si conserva fino a quando il negromante o un membro del suo gruppo attacca le creature influenzate. Un risultato di 01 rende il negromante preda del suo stesso potere (è incapace di attaccare o influenzare in qualsiasi modo un non morto, a meno che una delle creature cominci a combattere contro di lui o contro un membro del gruppo).

Controllare i non morti (secondo Circolo): Il negromante guadagna l'abilità di controllare un numero di DV di creature non morte uguale o inferiore al suo livello di esperienza. Quando incontra gruppi di non morti, quelli di livello più basso sono influenzati per primi. Se chi subisce l'effetto di questa abilità controlla altri non morti, anche le sue pedine vengono controllate, senza però contare ai fini del limite massimo di DV (i lich non subiscono l'effetto di questa abilità).

Il potere dura fino alla luna piena successiva, momento in cui tutti i non morti controllati vengono liberati. Questi non morti non possono essere più controllati fino all'alba successiva. Il controllo è interrotto se il negromante o uno dei membri del suo gruppo attacca le creature influenzate. Per il resto, non è richie-

sta concentrazione; i non morti eseguiranno gli ordini al meglio delle proprie conoscenze e capacità. Il controllo funziona fino a 40 chilometri di distanza. Se necessario, un negromante può sempre specificare quali creature controlla e quali no. Egli può distruggere un non morto sotto il suo controllo allontanando il suo spirito, ma solo se si trova in sua presenza.

Questo potere può essere usato anche come la capacità dei chierici di scacciare i non morti. Non richiede un simbolo religioso, ma solo pochi gesti e parole rituali. Un negromante scaccia un non morto come un chierico dello stesso livello.

Un risultato di 01 fa cadere il negromante preda del suo stesso potere. Egli diventa pedina della creatura non morta più forte fra quelle presenti, fino a che una delle creature non morte inizia a combattere contro di lui o un membro del suo gruppo. Se i non morti presenti sono tutti non intelligenti, la vittima cade in uno stato di catalessi per 1d8 ore.

Creare i non morti (terzo Circolo): Al compimento degli studi nel terzo Circolo, un negromante può creare mostri non morti. Egli deve innanzitutto ricercare la cerimonia arcaica e i componenti necessari a creare il tipo di non morto desiderato e scriverli nel suo Libro di Necrologia. La ricerca di queste cerimonie oscure è simile a quella degli incantesimi (vedere "Incantesimi e oggetti magici"); ogni due DV di non morto equivalgono a un livello di incantesimo ai fini della ricerca. Per esempio, creare zombi equivale alla ricerca di un incantesimo del primo livello, creare presenze al secondo livello, creare vampiri al quinto, revenant al nono, ecc. I negromanti non possono creare lich a nessun livello.

Ogni non morto creato dal negromante rimane permanentemente sotto il suo controllo; l'abilità di *controllare i non morti* non è necessaria. Il negromante non può creare, durante ciascuna cerimonia, più DV di non morti dei suoi livelli di esperienza. La cerimonia richiede 1d6 turni per creature prive di abilità particolari (nessun asterisco dopo i loro DV nelle statistiche). Altrimenti, la cerimonia richiede 1d6 ore per asterisco. Per esempio una cerimonia per creare scheletri richiede 1d6 turni; creare vampiri richiede 1d6 ore; creare fantasmi richiede 4d6 ore. È necessario un corpo per i non morti corporei (scheletri, zombi, spettri, vampiri, ecc.). Solo parte di un corpo è richiesta per un non morto immateriale (presenze, spettri, fantasmi e spiriti). I non morti creati sono permanenti e non possono essere *dissolti*, tranne gli scheletri e

gli zombi.

Un risultato di 01 fa perdere parte della forza vitale di un negromante, facendo fallire miseramente il suo tentativo. Il negromante subisce 1d6 punti di danno per DV di non morto che ha tentato di creare, più 5 per ogni asterisco (non sono possibili tiri salvezza). Se il negromante muore, immediatamente diventa un non morto del tipo che ha cercato di creare.

Resuscitare i morti (quarto Circolo): Un negromante del quarto Circolo guadagna l'abilità di richiamare gli spiriti dall'oltretomba. Questa abilità è identica all'incantesimo dei chierici *resurrezione integrale*.

Un risultato di 01 causa un risucchio temporaneo dei poteri vitali del negromante, per un ammontare di 1 punto di Costituzione per ogni due livelli o DV che ha tentato di influenzare (arrotondando per difetto). Se la Costituzione del negromante si esaurisce del tutto, egli si riduce in cenere, e non può essere resuscitato in nessun modo; corpo e spirito sono stati cancellati dalla realtà. I negromanti che sopravvivono recuperano un punto di Costituzione per ogni notte di riposo.

Diventare un lich (quinto Circolo): Il Gran Maestro di Negromanzia può diventare un lich del livello appropriato. Il procedimento di trasformazione in lich richiede un giorno per livello di esperienza. Una volta diventato lich, il negromante rimane tale per sempre. Egli controlla i non morti secondo le regole specifiche per queste creature, e questo potere va a sostituire la normale abilità del negromante di *controllare i non morti*. Il lich conserva tutte le altre abilità dei negromanti.

I principali componenti necessari per la trasformazione sono una pinta di veleno proveniente dalla coda di uno scorpione gigante e il teschio di un diavoleto rosso (vedi il "Bestiario di Glantri").

Il DM deve prestare particolare attenzione ai giocatori il cui personaggio è un lich, considerando l'ambientazione della campagna. La gente comune, infatti, è tremendamente spaventata da questi mostri orribili. Se la tana di un lich è nota, la popolazione può attaccarla e cercare di distruggere il mostro, con la benedizione e il supporto dei maghi rivali. Una volta che un PG è diventato un lich, non può più avanzare di livello, sebbene possa ancora provare a raggiungere l'immortalità. Ci sono altri lich nel mondo, ma solo uno può essere un lich negromante (il Gran Maestro).

Un risultato di 01 pone termine all'esistenza del Gran Maestro.

I Maestri delle Rune

I criptomanti sono specialisti della natura e della sua identità profonda. La loro filosofia, chiamata Criptomanzia, è basata sull'assunto che tutte le cose hanno un nome vero; conoscere il nome preciso di una cosa permette di controllarla. Il linguaggio runico di base e i rudimenti della ricerca delle rune si insegnano al primo Circolo. Nella sua carriera, un Maestro delle rune cerca di scoprire le rune che designano animali, insetti, piante, energia, magia e, infine, il Gran Maestro può scoprire il vero nome di esseri intelligenti.

Le abilità dei maestri delle rune non incutono timore come quelle delle altre arti. La loro forza sta nella capacità di usare le rune. A differenza degli incantesimi, le rune non devono essere memorizzate ogni mattina. Ciascuna runa deve essere ricercata separatamente come gli incantesimi, quindi deve essere scritta nel Libro delle Rune. Se un PG tenta di usare una runa senza consultare il libro, deve superare un controllo dell'Intelligenza.

Un uso eccessivo delle rune può causare catastrofi naturali. Se ottiene un risultato di 01, un Maestro delle rune provoca le seguenti conseguenze:

Se non ha precedentemente usato nessuna runa in quel giorno: un uragano o un violento temporale colpisce l'area in un raggio di 40 chilometri, protraendosi per 1d12 ore, durante le quali non è possibile viaggiare.

Se ha già usato una runa nello stesso giorno: un terremoto moderato colpisce l'area circostante, entro un raggio di 20 chilometri (attenzione alle valanghe, agli alberi e alle rocce che cadono).

Se ha già usato due rune nello stesso giorno: un violento terremoto fa tremare la terra in un raggio di 60 chilometri attorno al maestro, causando un gravi danni.

Se ha usato tre o più rune nello stesso giorno: si scatenano un uragano e un terremoto, è impossibile fare uso delle rune e della magia per 6d4 ore, e la runa usata per ultima è alterata per sempre (tutti i Maestri di rune devono impararla di nuovo, il che suscita la loro collera nei confronti dell'incanto).

Rune della Materia (primo Circolo): Il Maestro delle rune può ricercare e scoprire rune che identificano qualsiasi materiale non vivente. Ricercare una qualunque di queste rune è equivalente a ricercare incantesimi comuni di primo livello.

Una volta che una runa è conosciuta, il Maestro può controllare la materia a cui si riferisce, pronunciando parole rituali e la runa

desiderata. Il controllo consente di rimodellare la materia influenzata entro una sfera di 30 centimetri di diametro per livello di esperienza, più i livelli di combattimento per gli elfi. Questo può consentire, ad esempio, di aprire passaggi fra le rocce, aggiustare oggetti rotti o calmare un'azona d'acqua. Il rimodellamento dura 1d4 round, al termine dei quali il cambiamento resta per sempre o viene annullato, a scelta del mago.

Rune della Vita (secondo Circolo): Un discepolo può ricercare rune che identificano tipi di forme di vita non intelligente o di intelligenza animale. Ciascuna runa equivale a un incantesimo di 3° livello per la ricerca.

Il Maestro può influenzare un numero di DV di creature uguale o inferiore al suo livello, o una sfera di trenta centimetri di diametro per livello di esperienza se i DV sono inappropriati. Queste rune danno al criptomante la possibilità di stabilire un vincolo telepatico con la forma di vita, permettendogli di comunicare pensieri o sensazioni, o di conoscere ciò che essa conosce. L'effetto della runa, per il resto, è simile all'incantesimo modello charme. La vittima seguirà gli ordini al meglio della sua intelligenza e abilità (non si può ordinare a una quercia di muoversi, una scimmia non può leggere una pergamena, ecc.). L'effetto dura un turno per livello.

Rune del Potere (terzo Circolo): Il Maestro delle rune guadagna l'abilità di ricercare rune che designano forme di energia. Ogni runa è equivalente a un incantesimo di quinto livello ai fini della ricerca.

Queste rune permettono al Maestro di alterare una specifica fonte di energia. In nessun caso un Maestro delle rune può alterare energia in modo da causare più di 20d6 di danno, ed è limitato a 1d6 per livello di esperienza; limiti analoghi valgono per la riduzione del danno. Esempio: un Maestro delle rune tenta di attraversare un muro di fuoco; egli può usare una runa del fuoco per estinguere il fuoco, se il muro è più debole della sua abilità, o ridurre il danno se il muro è più forte. Come regola generale, se un'area influenza un'area, questa è una sfera di 30 centimetri di diametro per livello del Maestro. La durata dell'effetto è pari a un round per livello del maestro, o fino a quando la sorgente di energia è stata influenzata al massimo delle sue capacità.

Rune della Magia (quarto Circolo): Il Maestro può identificare rune che designano effetti magici (gli effetti di qualunque incantesimo adeguato al suo livello). Ai fini della ricerca, ogni runa equivale a un incantesimo del settimo livello. Per poter scoprire la runa

bisogna conoscere l'incantesimo.

Il maestro delle rune può scrivere la runa magica su un oggetto. Tramite un rituale appropriato, può quindi specificare in quali condizioni l'incantesimo viene lanciato. Per esempio, un Maestro potrebbe scrivere una runa della palla di fuoco su una porta e fare sì che l'incantesimo venga lanciato quando la porta viene aperta. L'effetto sarà adeguato al livello al quale il Maestro avrebbe lanciato l'incantesimo. Al momento della sua creazione, la runa è invisibile, ma può essere riconosciuta con l'incantesimo individuazione del magico. L'incantesimo dissolvi magie ha le normali probabilità di rimuovere una runa.

Su ogni oggetto può essere scritta solo una runa (fanno eccezione i cerchi magici, come indicato sotto), ma questa vi resterà fino a quando non venga dissolta o l'incantesimo lanciato. Il Maestro può servirsi di questa abilità per creare cerchi magici che lo proteggano da uno specifico effetto magico o da un determinato tipo di creature. A questo scopo, deve conoscere la runa relativa al tipo di creatura desiderato. Può anche trattarsi di una creatura intelligente, ma lo scopo può essere solo quello di proteggersi da essa, o di farla restare all'interno del cerchio. Il Maestro può anche scrivere una runa in un cerchio in modo che l'effetto venga prodotto nel momento in cui qualche creatura entra o esce da esso, o quando si verifica un altro evento a sua scelta. Un cerchio al cui interno si inseriscano cinque rune è permanente fino a quando non viene distrutto fisicamente.

Cinque rune della magia consentono di animare un golem (con 1 DV per livello). Per crearlo vanno spesi 5.000 dc in componenti per ogni asterisco. Se si ottiene un risultato di 01 tutti i componenti vengono distrutti.

Nome vero (quinto Circolo): È possibile trovare il nome runico di un singolo essere intelligente. L'effetto è esattamente lo stesso di Rune della Vita. Ai fini della ricerca, ogni runa equivale a un incantesimo nuovo del nono livello (la ricerca può essere effettuata solo al 21° livello, ma ciò non impedisce al Gran Maestro l'uso di Nomi veri scoperti da altri).

Questa abilità consente al Gran Maestro di cercare di comprendere gli incantesimi che trova nella mente della vittima (effettuate un controllo dell'intelligenza per ciascuno di essi). Se ci riesce, la vittima li dimenticherà. Il Gran Maestro potrà quindi lanciare questi incantesimi normalmente, e così dimenticarli, oppure scriverli nel Libro degli Incantesimi, in modo da poterli utilizzare più volte.

Le maestre della Stregoneria

Lestreghe sono specialiste di quelle magie le cui origini risalgono alla notte dei tempi. Spesso, i maghi le guardano dall'alto in basso, ma la forma di magia della quale si servono è potente quanto le altre. Vi sono anche alcuni stregoni uomini, ma la maggior parte delle persone che si dedicano alla stregoneria sono donne.

Fra le abilità delle streghe ci sono la realizzazione di misture e filtri, di pupazzi maledetti, l'uso della menzogna e dello charme e la capacità di creare maledizioni. Inoltre, ogni giorno possono lanciare incantesimi presi da un libro degli incantesimi aperto senza dover utilizzare un incantesimo memorizzato. L'altra faccia della medaglia è costituita dal fatto che le streghe utilizzano una forma di magia caotica che ha effetti negativi sul Carisma: al termine degli studi di ogni Circolo, le streghe perdono due punti di Carisma (fino a raggiungere un punteggio minimo di 3). Infatti, il loro corpo si deforma progressivamente; si ingobbiisce e il loro aspetto diventa sempre più sgradevole, mentre la voce diviene orribilmente rauca. E per questo che le streghe fanno ampio uso dello charme e hanno sviluppato l'abilità di mutare sembianze.

Misture e filtri (primo Circolo): Questa abilità è analoga a quella che consente agli alchimisti di creare preparati. La differenza principale sta nel fatto che le misture e i filtri delle streghe devono avere la forma di una pozione. Può trattarsi di veleni o sonniferi di varia potenza, o di sostanze che hanno l'effetto dello charme (filtri dell'amore). Una strega può entrare nel primo Circolo al 5° livello, e può quindi realizzare pozioni fin da tale momento, mentre i maghi non possono creare oggetti magici prima di aver raggiunto il 9°. A differenza dagli alchimisti, le streghe non possono realizzare pozioni alla metà del costo normale. Le loro pozioni hanno una durata di 1d4 giorni per livello della strega.

Un risultato di 01 indica che vi è stato un errore nella realizzazione della pozione (un veleno potrebbe risultare benefico, un filtro d'amore potrebbe suscitare odio).

Lingua d'argento (primo Circolo): La strega può parlare in modo estremamente persuasivo, purché i suoi argomenti siano plausibili. I PNG e i mostri dovranno effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi; se lo falliscono crederanno a tutto ciò che dice. Per utilizzare questa abilità, è necessario che la strega conosca il linguaggio della vittima. Un risultato di 01 rivela alla vittima che la strega sta

mentendo, suscitandone l'ira.

Bambola maledetta (secondo Circolo): Quando una strega ha un nemico, realizza due pupazzi che abbiano il suo aspetto, operazione che richiede un giorno per livello della vittima. Deve quindi nascondere uno dei pupazzi nella casa di questa persona. Dopo di che, ogni notte, dovunque si trovi il malcapitato, la strega potrà usare l'altro pupazzo per nuocerli. I metodi più comuni sono:

Dolore: Ogni notte, la strega pianta uno spillo nel pupazzo, causando un forte dolore alla sua vittima, sul corpo della quale possono comparire piccole ferite (1d6 di danno ogni notte, senza tiri salvezza).

Malattia: Ogni notte, la strega imbeve il pupazzo in varie misture e fa sì che la vittima contragga una malattia (a scelta del DM) che nessuna forma di magia potrà curare fino alla distruzione del pupazzo (non sono ammessi tiri salvezza).

Follia: Ogni notte, la strega pronuncia parole d'odio all'indirizzo del pupazzo, provocando la follia della vittima. Gli effetti della follia sono lasciati alla discrezione del DM e permangono fino al mattino (non sono ammessi tiri salvezza). Passata la notte, la vittima che fallisce un tiro salvezza perde temporaneamente un punto di Costituzione; quando perde l'ultimo punto, la vittima muore.

Una strega può compiere i suoi artifici contro tre persone ogni notte. Per ciascuna di esse, dovrà effettuare un tiro di dado. Se ottiene 01, il pupazzo utilizzato dalla strega diventa inutilizzabile ed essa resta vittima di una maledizione a scelta del DM.

Charme delle streghe (secondo Circolo): Una strega può modificare il suo aspetto in modo da evitare sospetti. L'effetto è puramente illusorio e può essere annullato dall'incantesimo *dissolvi magie*. La conseguenza dell'uso di questa abilità sui PNG è che le vittime osservano attentamente la strega, trascurando qualsiasi altra attività. Il Carisma della strega viene aumentato di 1 punto per ogni 3 livelli di esperienza, fino a un massimo di 18. In ogni caso, il Carisma non sarà inferiore a 10 e la deformità della strega passeranno inosservate. L'effetto ha la durata di 1 turno per livello della strega, ma viene interrotto se questa compie un atto a danno della vittima. Un risultato di 01 provoca la perdita permanente di un punto di Carisma.

Legame magico (terzo Circolo): Arrivata al terzo Circolo, una strega impara a evocare una o più creature per un totale di DV o livelli pari al livello della strega. Le creature devono essere dello stesso allineamento della strega e

le saranno totalmente fedeli. Il legame magico consente alla strega di vedere, ascoltare e parlare per mezzo delle vittime. Con un risultato di 01, una delle creature evocate, a caso, prende il controllo della strega per un giorno.

Maledizione delle streghe (terzo Circolo): Questa abilità è simile all'inverso dell'incantesimo *scaccia maledizioni*, salvo che la strega può utilizzare la stessa maledizione per un numero di livelli o DV pari al suo livello. Se la vittima è una sola persona, la maledizione graverà sulla sua famiglia per un numero di generazioni pari al livello della strega. La maledizione può essere rimossa solo dall'incantesimo *desiderio* (o soddisfacendo le condizioni che la strega ha imposto). Se si ottiene un risultato di 01, la maledizione ricade sulla strega e suoi membri della sua famiglia.

Cambia forma (quarto Circolo): Le streghe di questo circolo possono assumere le sembianze di un'altra creatura. Questa abilità è simile all'incantesimo dei maghi che ha lo stesso nome, ma la strega può assumere le sembianze di qualunque creatura i cui DV non eccedano il suo livello. La strega non può assumere le sembianze di un personaggio.

Questa abilità le consente anche di diventare più creature al contempo, purché il totale dei loro DV non superi il suo livello. Per esempio, una strega del 10° livello può trasformarsi in 10 gatti neri. Una delle creature deve essere designata come originale; solo questa può lanciare incantesimi, e le altre sono mentalmente legate ad essa.

Se una qualunque delle forme viene uccisa, scompare. Quando riacquisisce la forma umana, la strega subisce un danno pari ai pf della creatura. Se viene uccisa la creatura originale, la strega muore e le altre sue forme si riducono in cenere. Con un risultato di 01, la strega non può tornare in forma umana né assumere altre forme. Rimarrà in queste condizioni fino a che qualcuno non *dissolva* l'effetto.

Possesso finale (quinto Circolo): La Grande Strega ha un'abilità simile all'incantesimo *giara magica*, contro la quale non sono però ammessi tiri salvezza. La vittima deve essere di livello inferiore (o avere un numero di DV inferiore al livello della strega). Questa può usare sia le proprie abilità che quelle della vittima. Quando ritorna nel proprio corpo, non mantiene le abilità della vittima e non ne ricorda gli incantesimi. La vittima si rende conto di essere posseduta. Se ottiene un risultato di 01, il corpo della strega muore ed essa è costretta a restare nel corpo della vittima fino a quando il possesso non viene *dissolto* (ed in quel momento la strega muore).

AVVENTURE A GLANTRI



"Su, sbrigati, non abbiamo tutta la notte! Forza Luigi, carica 'sto pacco sulla gondola, prima che arrivino i conestabili". Appena dato l'ordine, il personaggio misterioso fa uscire un vecchio che aveva nascosto sotto il suo mantello e lo spinge sulla gondola: "Sali e stai zitto!"

Nelfrattempo, Luigi scoglie le funi e spinge la gondola nella fitta nebbia: "Sei sicuro che dobbiamo portare questo mago con noi? Spero che tu sappia quello che fai, Max. Sembra troppo vecchio per questo lavoro!"

Max e il mago sono seduti nella cabina della gondola. Giocherellando con il suo coltello, Max spiega la situazione: "Questo è l'accordo, vecchio. Tutto quello che vogliamo da te è che tu ci aiuti a superare le guardie della camera di sicurezza. La Compagnia vuole i gioielli. Li prendiamo, e poi ci separiamo. Tu devi solo seguirci e stare zitto. Chiaro?"

Con una voce tremula il vecchio replica: "Io non sono vecchio, e il mio nome è, uh... oh sì! Mi chiamo Wilbur, Wilbur Raknarod. Vi ringrazio di avermi scelto per aiutarvi. È tanto tempo che non mi capita un'avventura. Mi ricordo della mia prima spedizione, nelle Terre Brulle. Era sessantacinque anni fa, se mi ricordo bene, o forse sessantatrè. Non sono poi tanto sicuro..."

"Oh, stai zitto, non siamo qui per ascoltare la storia della tua vita. Tieni semplicemente il tuo pacco pronto, la torre non è così lontana."

"Humpf", sbuffò Wilbur, "questi giovani, pensano sempre di sapere tutto. Un piccolo consiglio può essere di aiuto. Sì, me ne occuperò. Ora, dove posso mettere questo pacco?"

Nota per il DM: Questa sezione fornisce al DM una serie di trame di avventure che possono essere usate in questa campagna. Durante il corso della missione dei ladri, Wilbur racconterà delle sue esperienze di avventuriero. Il DM può usare queste storie come punto di partenza per altre avventure. Queste parti sono incorniciate e seguite da una serie di note per il DM. Le note contengono le seguenti informazioni:

Livello: Indica il livello di esperienza necessario per le avventure e le regole da utilizzare (Base, Expert o Companion). Questa valutazione è riferita a un gruppo composto da 6-8 personaggi.

Argomento: L'aspetto della vita glantriana a cui è legata l'avventura (una gilda, un PNG specifico o un accadimento particolare).

Caratteristiche: Elementi dell'avventura che hanno un particolare rilievo (una specifico oggetto magico, un mostro, un particolare intreccio per un complotto ecc).

Collegamento: Un modo di mettere in connessione le vicende della storia con una campagna più lunga.

Il DM è libero di sviluppare questi intrecci come preferisce.

Memorie di una vita di avventure, più o meno ricordate da Wilbur Raknarod

La gondola di Luigi si muove silenziosa lungo il muro della torre, in un angolo buio. Mentre Luigi dirige la gondola verso un palo di attracco, Max lancia un rampino sulla sommità della torre, dalla quale si odono provenire risate e urla. Tutte le finestre sono illuminate.

"Sembra che i Belcadiz stiano dando una festa!" dice Luigi. "Sei sicuro che non sia meglio tornare un'altra volta?"

"No, non c'è problema" risponde Max. "Il rumore che fanno ci renderà il lavoro più facile".

Il rampino di Max cade nell'acqua per la dodicesima volta: "La torre è più alta di quanto credessi. Mi dispiace, ma temo che la dovremo scalare".

"E cosa facciamo del vecchio?" chiede Luigi.

"Hmmm, state ancora parlando di me?" dice Wilbur uscendo dalla piccola cabina. "Pensate che non sia capace di tirarmi su? Pensate che una piccola salita mi intimorisca? Bene, questo mi fa venire in mente quella che facemmo quindici anni fa sui Monti Colossus. Quello era scalare! Picchi e strapiombi come voi non ne avete mai visti!"

"Vuoi stare zitto e scalare questo muro, vecchio chiacchierone?" impreca Max.

"Eh? Bada a come parli, giovanastro! Io scalare un muro? Ma per chi mi hai preso? Guarda un po', com'era quell'incantesimo per volare... Ah, sì!" Il vecchio mago mormora qualcosa e gesticola in modo bizzarro. "Bene! E ora via!"

I due stupefatti ladri vedono un proiettile, esploso dalla punta del dito di Wilbur, volare alto nel cielo e produrre una grande palla di fuoco.

"Ah! Così si faceva! Stavo cercando di ricordarmelo da tanto tempo", dice Wilbur con un gran sorriso.

I due ladri si rintanano in un angolo buio quando un elfo si sporge da una finestra: "Olé! Bravo!" urla, battendo vigorosamente le mani. "La Principessa Carnelia sa far divertire i suoi ospiti!" Quindi, gettando una moneta al mago, aggiunge: "Tenete, buon uomo! E tornate con altri fuochi d'artificio!"

"Questo mi ricorda del viaggio che facemmo circa trent'anni fa", disse Wilbur. "Vediamo, come comincio?"

A. Addio alle armi

"Eravamo stati incaricati dal Segretario del Giudice Supremo di indagare su un traffico illecito di armi a Nyra, a sud della capitale. C'era un commerciante d'armi che era sospettato di vendere armi a degli sconosciuti. Il Segretario pensava fossero coinvolti i Seguaci di Claymore.

Riuscimmo a farci assumere per sorvegliare il deposito d'armi. Il mercante era stato derubato diverse volte durante la notte. Segretamente, vendeva armi alla L.G.A.E. in cambio di d'oro, ma anche perché questo gruppo teneva in ostaggio suo fratello. I ladri erano agenti

dell'E.L.F.I. che cercavano anche loro di mettere le mani sulle armi.

Dopo laboriose indagini, ritrovammo il fratello rapito. Quando se ne accorsero, quelli della L.G.A.E. decisero di assaltare il deposito la notte stessa e di portar via le armi. Ci fu una dura battaglia. Non appena attaccarono, anche gli agenti dell'E.L.F.I. saltarono fuori cercando di opporsi alla L.G.A.E. Nel frattempo noi ci ritirammo lanciando dardi incantati. Quando le cose ormai volgevano al peggio, arrivò finalmente la guarnigione del forte e finì di ridurre in cenere il deposito".

Livello: 1-3, Base.

Argomento: L.G.A.E. contro E.L.F.I. (vedi "Gilde e confraternite"), combattimenti fra elfi.

Caratteristiche: A parte il combattimento finale, l'avventura può essere finalizzata all'investigazione per trovare un ostaggio, così come all'ingresso in una delle due fazioni.

Collegamento: I PG diventano amici, o nemici, di Esmeralda Erewan e di Don Carlo di Belcadiz. Gli ufficiali di Glantri sospettano che i PG facciano parte di una delle due organizzazioni sovversive e li tengono sotto stretto controllo.

Finalmente, dopo aver trovato il suo incantesimo del volo, Wilbur raggiunge la cima della torre con i due ladri. Dopo aver disceso furtivamente le scale, si ritrovano in una stanza in cui non c'è nessuno.

"Bene!" commenta Wilbur "Che Rad mi fulmini se questa non è una biblioteca!"

"Stai calmo, vecchio" ringhia Max. "Non è per questo che siamo venuti qui. Luigi, sbircia dal buco della serratura e vedi se arriva qualcuno".

Veloce, Luigi risponde: "Nessuno. Andiamo!" I due ladri sgattaiolano nel corridoio, ma dopo qualche metro Max esclama: "Aspetta! Quel maledetto mago non ci ha seguiti".

Quando tornano alla biblioteca, trovano Wilbur che sfoglia un libro: "Guardate! Che splendore! Il XVIII volume dei Cercatori delle efemere!"

"Adesso basta! Legalo ed imbavaglialo". I due ladri stendono il vecchio sul pavimento e gli stringono un fazzoletto sulla bocca, mettendolo a tacere.

"Questo lo terrà buono!" dice Max. "Ora

muoviamoci". I due sollevano il vecchio e attraversano la stanza.

"Accidenti, arriva qualcuno!" Max salta nella stanza vicina, piena di attrezzature da alchimista e di ragnatele.

Con occhi avidi, Wilbur osserva la stanza attentamente. "Riconoscerei questo odore ovunque!" pensa il vecchio mago. "Radice di mandragora; dev'essercene un po' qui. Dovrò tornarci. L'ultima volta che ne ho vista ero ancora a scuola. Come rimpiango quei tempi felici. E un peccato che me ne sia andato così presto".

B. Assassinio sulla Torre Orientale

"Allora ero novizio. Nessuno sapeva chi fossi. Pensavo che avrei sempre amato la compagnia degli umani. Era mezzanotte, la Notte della Luna Rossa. Io ero di guardia alla Torre Orientale.

Durante il mio giro di perlustrazione soprii cinque studenti morti, tutti orribilmente sfigurati. Seguii le tracce di sangue su per le scale, fino alle stanze del mio maestro. Qui, quattro mostri lo stavano tenendo, mentre uno studente, il mio migliore amico di allora, lo stava pugnalandolo, come in preda ad un raptus, con il suo coltello. Era completamente impazzito, non lo avevo mai visto così. Immediatamente dissolsi i mostri evocati, e provai a far ragionare il mio amico, ma egli mi attaccò infuriato. Durante il combattimento, cadde accidentalmente sul suo stesso coltello e morì.

In quel momento, altri studenti entrarono e mi videro con il coltello in mano e con il sangue sui vestiti. Immediatamente mi accusarono. Pensai che non me la sarei mai potuta cavare in un processo. Così scappai, volando fuori dalla finestra, e non ritornai più".

Livello: 1-3, Base

Argomento: La Notte della Luna Rossa (vedi il calendario per i dettagli).

Caratteristiche: Un mago rivale ha accusato la vittima di omicidio, affermando che ha ucciso perché sorpresa a rubare i segreti del suo maestro. La vittima incarica i PG di provare la sua innocenza, sottraendo i cadaveri per farli sottoporre ad interrogatorio da un negromante in presenza di un magistrato.

Collegamento: I PG possono trovare in questo modo aiuto per entrare alla Grande Scuola di Magia, o farsi amico un avversario di un mago rivale.

I due ladri portano il mago ancora giù nella sala, quindi trovano nel muro una stretta colonna con un portavivande.

"Luigi, va' giù per primo. Guarda se la via è libera, e fammelo sapere", ordina Max.

Quando la piccola piattaforma torna di sopra, Max carica Wilbur e la rispinge giù. Poco dopo, finalmente, sale anche lui sul montacarichi e si cala.

"Max?" dice Luigi stupito appena vede il suo amico. "Dov'è il vecchio?"

"Quella stramaledetta specie di topastro! Scommetto che si è liberato mentre scendeva ed è sceso a un altro piano! Troviamolo prima che sia troppo tardi!"

Ad un altro piano, infatti, Wilbur mormora fra sé: "Ci vuole ben altro che una corda per mettere in trappola il buon vecchio Wilbur."

Ben presto, Wilbur capita nel salone principale della torre. Una folla di giovani nobili elfi è qui riunita, divertendosi, chiacchierando, ballando e bevendo tequila delle migliori annate di Nuova Alvar. Alcuni si dilettano a tirar di scherma vicino al camino.

"Hola, Señor" saluta il maggiordomo vedendo Wilbur. "Vi prego, prendete una di queste maschere: la Principessa Carnelia vuole che questa sia una festa in maschera".

Wilbur ne prende una, terribile, da troll e si unisce alla folla. "Non pensate che dovrete dare il benvenuto al vostro mostro preferito?" chiede agli astanti. La folla scoppia a ridere, e non passa molto tempo prima che Wilbur, socializzando con i convitati, cominci a raccontare una nuova storia...

C. Per favore, non mordermi sul collo

"Quando ero giovane e sempre in cerca di avventure, ho lavorato per Thouthaul, della Gilda dei Trasportatori. Un giorno ricevevmo un incarico per la Torre dei Vladimirov. Il giovane Barone aveva appena guadagnato il titolo di Visconte e doveva spostarsi in un altro possedimento. Non avevamo mai trattato con lui, ma solamente con il suo senescalco, uno scorbutico zoppo e ingobbato.

Il suo padrone era nobile, ma non ricco, e noi dovevamo portare le sue cose a piedi. Prima ci attaccarono i banditi, poi

una coppia di lupi mannari, e infine i non morti cominciarono ad inseguirci tutte le notti. Ogni mattina trovavamo uno dei portatori completamente dissanguato, con due fori sul collo. Il peggio venne la notte in cui i non morti si scagliarono su un villaggio e forzarono le nostre difese. Quando ormai pensavamo di essere perduti, comparve il Barone in persona e mise in fuga i non morti. La mattina successiva, lui se ne era andato.

Il viaggio proseguì, e finalmente raggiungemmo la nostra meta. Molti dei portatori erano stati uccisi. In seguito, il Barone ci spiegò che aveva fatto andare in collera un potente negromante che aveva cercato di impedirgli di lasciare la Boldavia. Scomparì misteriosamente un anno dopo".

Livello: 4-6, Expert

Argomento: I vampiri della Boldavia e la Gilda dei Trasportatori (vedi "Gilde e confraternite")

Caratteristiche: Un Barone vampiro è combattuto tra il proteggere i suoi servitori e il cibarsi di loro. Un buono scenario per scontrarsi con non morti.

Collegamento: I PG aiutano il barone vampiro al costo di irritare il Principedi Boldavia. Il barone è membro dell'Organizzazione per la Liberazione della Boldavia, e assume i PG per una caccia al vampiro.

Una graziosa seiiiorita danza su un tavolo, battendo le sue nacchere nel modo tradizionale Belcadiziano, e percuotendo il tavolo con i tacchi. Eccitata dalla musica, Wilbur salta sul tavolo e batte le mani sopra la testa lanciando dei sonori "Olé!", mentre la seiiiorita gli danza intorno.

Dopo un minuto di frenesia, al vecchio gira la testa, e infine cade dal tavolo tra le braccia di un altro nobile. "Grazie, giovanotto!" dice Wilbur. "Non sono più abituato a queste cose. Ma quando ero giovane e forte..."

D. Mi faccio la barca

"Quando smisi di lavorare per la Gilda dei Trasportatori, trovai un lavoro temporaneo al cantiere navale. Il mio principale costruiva gondole, ma questo lavoro era in declino. Gli annuali Giochi sui

canali erano vicini ed egli mi volle affinché io ed altri ragazzi vincessimo il primo premio nella corsa delle gondole. Avrebbe pubblicizzato il suo prodotto, e migliorato i suoi affari.

Scoprimmo che alcune gondole erano state sabotate e che si era creato un giro di scommesse illegali. La faccenda era nelle mani di un certo Luigi. Lo seguimmo di nascosto in una taverna. Qui si incontrò con un magistrato corrotto, il vero organizzatore della tresca. Egli avrebbe scommesso su un brocco, mentre Luigi avrebbe sabotato le gondole dei favoriti dietro ricompensa.

Nonostante i numerosi tentativi di sabotaggio, la nostra squadra arrivò in finale, e proprio contro Luigi. Il favorito era lui. Sapevamo che avevano scommesso una fortuna su di noi e che Luigi, probabilmente, avrebbe perso la finale di proposito. Così, scommettemmo tutti i nostri soldi su Luigi, e perdemmo volontariamente la gara prima che Luigi facesse altrettanto. Naturalmente, avevamo sabotato la sua gondola, che, tagliato il traguardo, andò rapidamente a fondo, comprendolo di ridicolo.

Sebbene il mio padrone fosse dispiaciuto di aver perso, i suoi affari ebbero un nuovo slancio con lo slogan: 'Che vinca o che perda, una gondola Vinrood non va mai a fondo!' Noi guadagnammo una fortuna, a spese del magistrato, che pensò di essere stato giocato da Luigi!"

Livello: 4-6, Expert

Argomento: I Giochi sui canali (vedi il calendario), e i magistrati corrotti.

Caratteristiche: Gareggiare con le gondole; seguire un sospettato fino ad un covo di sordidi ruffiani e avere a che fare con persone misteriose per organizzare un colpo.

Collegamento: Il magistrato è un intermediario di qualche nobile senza scrupoli. Il nobile viene sconfitto, e quindi lui e Luigi cercheranno di vendicarsi sui PG.

"Perdinci! Quellamostruosa faccia da troll! Mi sembrava di averla vista quella faccia, da qualche parte!" ringhia Luigi. "Te la racconto io una storia, vecchio...!"

Mentre Wilbur racconta orgoglioso la sua storia, i due ladri stanno su una balconata interna, nella sala principale, proprio sopra

il vecchio mago.

"Stai calmo, Luigi, Non ti agitare!" dice Max. "Te la vedrai con lui dopo. Dobbiamo portarlo fuori di qui, se no niente gioielli, e allora sono guai con la Compagnia".

Disotto, Wilbur propone un brindisi: "Lunga vita ai conquistadores e agli avventurieri!"

La folla risponde con un allegro "Salud!" e Wilbur continua a raccontare le sue storie, tra una sorsata di tequila e l'altro.

E. La Corte dei Miracoli

"Comunque, la nostra nuova ricchezza fu presto sperperata e ci trovammo di nuovo in cerca di avventure. Il senescalco di un barone locale ci assunse per una missione. Il figlio del barone era fuggito dopo un litigio e aveva portato via un potente marchingegno di cristallo. Noi avremmo dovuto ritrovare il giovane, ma soprattutto il prezioso cristallo.

Una minuziosa indagine ci condusse in città. Avevamo sentito dire che il giovane era stato visto sofferente per qualche disgustosa malattia. Temendo il diffondersi del contagio, i suoi affittuari lo avevano cacciato di casa e mandato alla Corte dei Miracoli.

Ci vestimmo di stracci e, con un incantesimo, ci rendemmo deformi e ripugnanti. Evitare il re degli accattoni era difficile, ma ce la facemmo passando per i sotterranei. Il posto era viscido e pieno di cose orribili. Trovammo il giovane nobile, ma era ridotto all'ombra di se stesso, ormai prossimo alla morte. Un passaggio segreto ci condusse fuori dalla Corte dei Miracoli e dalla città. Riportammo il ragazzo indietro, e con lui il prezioso cristallo. Il congegno emanava un'aura di paura e di pena. Fummo felici di allontanarci da esso con la nostra ricompensa".

Livello: 6-8, Expert

Argomento: La Corte dei Miracoli e la Confraternita della Radiosità (vedi "Gilde e confraternite").

Caratteristiche: Missione alla Corte dei Miracoli; un oggetto di cristallo correlato alla Radiosità; la sua aura dà ai PG qualche indizio sull'esistenza della Confraternita.

Collegamento: Re Ratibus cerca vendetta

per la perdita della sua nuova recluta e del cristallo. Il barone potrebbe appoggiare i PG se volessero entrare a far parte della Confraternita.

Due servitori incocciano nel maggiordomo mentre camminano lungo un corridoio: "Ay!, Per Alhambra! Voi due, venite qui!"

I due servi impallidiscono. "Te l'avevo detto che queste uniformi da servo che abbiamo rubato non avrebbero funzionato! Te l'avevo detto, Max!" sibila il primo.

"Ah, sta' zitto, Luigi, e vediamo che vuoi!" risponde l'altro.

"Allacciatevi quelle giacche! Dove credete di essere? E andate nel salone principale, hanno ancora bisogno di tequila!" ordina il maggiordomo.

I due prendono dei vassoi e, fendendo la folla, si mettono a cercare Wilbur. Finalmente lo vedono ritto sul piede sinistro che cerca di toccarsi il naso con il ginocchio destro.

"Guarda! Te l'avevo detto, non sono mica ubriaco!" protesta il mago quando Max se lo tira vicino.

"Che diavolo stai cercando di fare, vuoi far fallire la missione? Seguimi!" gli sibila Max, guardandolo con aria minacciosa.

"Va bene, ma non prima di aver finito quest'ultima!" ridacchia Wilbur.

F. La voce della luna

"Dopo la missione alla Corte degli Accattoni eravamo a corto di armi e di componenti. Stavano cercando cacciatori di bestie mannare a Yvonne, così andammo a rifornirci alla Freccia d'Argento, un negozio specializzato nell'equipaggiamento per questo tipo di caccia.

I primi indizi ci portarono allo Chateau de Morlay. Il Barone ci aveva gentilmente invitato a restare per la notte e ci aveva offerto l'aiuto delle guardie della torre per andare a caccia nella foresta. La notte successiva, nell'accampamento, le guardie si tramutarono in lupi mannari e ci diedero la caccia per diverse notti. Nessuna delle nostre armi era efficace contro di loro.

Arrivammo a Yvonne la notte di Carnevale, ma le creature ci seguirono facilmente anche tra la folla. Alla Freccia d'Argento trovammo il proprietario che stava scambiando dell'argento - quello che noi avevamo pagato - con delle armi.

Il suo interlocutore era un nano. Come fosse giunto a Yvonne è tuttora un mistero. Appena uscito, lo stesso proprietario si trasformò in lupo mannaro e portò le armi agli Amici dei Lupi. Insomma, questo bel tipo vendeva ai suoi avversari delle finte spade d'argento; ma noi mettemmo presto fine a quest'affare. Dopo un combattimento sanguinoso, gli altri lupi mannari morirono, uccisi dalle vere armi d'argento che trovammo nel negozio. Diversi giorni dopo, ricevemmo una pergamena del Barone, che ci prentava le sue scuse, giurando che aveva sostituito le Guardie della Torre".

Livello: 6-8, Expert

Argomento: Gli Amici dei Lupi (vedi "Gilde e confraternite").

Caratteristiche: L'intrigo allo Chateau de Morlay; un bel combattimento contro i lupi mannari durante il Carnevale di Yvonne in un negozio pieno di armi d'argento.

Collegamento: Il Barone - il vero capo dei lupi mannari - continua a mettere i suoi seguaci alle calcagna del gruppo.

I due ladri aiutano il mago ubriaco ad uscire dal salone principale. "Andiamo giù da questa parte", dice Max, raggiungendo una vicina scala a chiocciola.

I tre raggiungono la cantina e trovano un'altra porta. Mentre Max ispeziona la serratura, Luigi ringhia a Wilbur: "Così sei tu quello che ha fatto affondare la mia barca! Aspetta solo che mettiamo le mani sull'oro e poi..."

"Luigi!" dice Max "Sta' zitto e vieni qui. Penso che ci sia qualcuno qui dietro, cerca di ascoltare attraverso la porta".

Improvvisamente, i due sentono un rumore che proviene da dietro le loro spalle. Sdraiato sotto un'enorme botte, con la bocca spalancata Wilbur deglutisce il vino che fuoriesce copioso. "Averoigne '45! una delle migliori annate! Questa è veramente meglio della cosa che servivano a Glenmoorloch! Che notte fu quella!"

G. La congiura degli innocenti

"Dopo aver lasciato Averoigne, passammo un po' di tempo a Klantyre, lavo-



rando come Guardie della Torre a Crownguard. Il primo giorno di licenza, visitammo tutte le taverne di Glenmoorloch. Poi mi ricordo che ci svegliammo nella cella dello sceriffo. Ci disse che eravamo stati fermati mentre vagabondavamo per le strade schiamazzando e cantando inni religiosi nel mezzo della notte. Saremmo stati giustiziati il giorno dopo, a meno che non avessimo accettato la missione che ci proponeva.

Il Capitano delle Guardie della Torre di Glenmoorloch era sospettato di essere un Seguace di Claymore. Noi dovevamo tornare ai nostri posti, ed eliminarlo il più in fretta possibile. Alla torre facemmo delle indagini. Sembrava che il capitano fosse fedele al Principe, ma molte delle sue guardie erano traditori e complottavano per uccidere il Principe dopo essersi accordate con il capitano.

Il capitano ci assicurò la protezione dalle accuse dello sceriffo, in cambio avremmo dovuto offrirgli aiuto per ripulire la torre dai Seguaci. Come lo sceriffo, sparì appena venne a sapere che il colpo contro il Principe era fallito".

Livello: 8-10, Expert

Argomento: I Seguaci di Claymore (vedi "Gilde e confraternite").

Caratteristiche: Tentativo di congiura alla Torre di Crownguard; i PG sono ricattati perché commettano un crimine; i PG possono diventare Seguaci di Claymore.

Collegamento: Un membro della famiglia di Brannart sta dietro alla congiura; sia lui che i Seguaci cercheranno di vendicarsi sui PG.

"Quello sceriffo", commenta Luigi, "ti avrebbe dovuto impiccare quando ne aveva l'occasione!"

I due ladri socchiudono lentamente la porta, lacerando le ragnatele. Improvvisamente, una grande zampapelosa spinge la porta e la spalanca. Un' orribile faccia sbucca dal buio, ringhiando e sbuffando.

"Tu sei il capo, veditela tu!" dice Luigi scappando dietro una botte.

La creatura afferra Max mentre il ladro, preso dal panico, cerca di colpire il mostro con il suo coltello. La creatura sta per staccargli la testa quando Wilbur si mostra al suo fianco.

"Oh! un vero Ursus Burgensis! Fammi un po' vedere! Ho proprio bisogno di un po' di

questo!" dice strappando una manciata di pelo al mostro.

Il ladro e il bugbear immediatamente interrompono le ostilità, fissando il vecchio mago. "Hic! L'ultima volta che ho visto uno di questi ero alla Fiera delle Fiere, nella città di Glantri. Saranno passati vent'anni..."

H. L'orso

"Stavamo portando una quantità di mostri da Glenmoorloch a Glantri, per la Fiera Annuale. Un lavoraccio. Dovemmo caricare i mostri sulle gondole, per raggiungere il mercato.

Com'è ovvio, vicino a noi altra gente stava caricando altri mostri su delle gondole. La presenza di altri mostri vicini mise in agitazione le bestiole, e così alcune delle nostre gondole si rovesciarono. Il bello venne quando dovemmo cercare di recuperare le gabbie e i loro occupanti dall'acqua.

Avevamo un carico di bugbear per divertire i passanti. Un mercante ne acquistò uno, un esemplare anziano. Più tardi, la notte, qualcuno aprì le gabbie; in

seguito scoprimmo che il vecchio bugbear era scappato dal suo compratore ed era tornato nottetempo a liberare i suoi amici. Fu difficile riacchiapparli, ma alla fine li trovammo poco distante, su una gondola che affondammo. Cercarono di scappare a nuoto, ma demmo loro una caccia spietata, fino all'ultimo...più o meno".

avevo una certa esperienza, in fatto di draghi, e prendermi cura delle uova non fu un problema.

Qualche commerciante poco scrupoloso aveva mischiato vari tipi di uova di drago diverse, senza dircelo. Così, nacquero dei draghi di tutti i colori, compresa una draghetta d'oro. Il drago blu e quello biancoci attaccarono, mentre quelli verde e rosso attaccavano quella d'oro. Fu difficile riportare la calma.

Non ebbi il coraggio di lasciare il cucciolo di femmina d'oro a quei maghi. Chissà, magari l'avrebbero sezionata. La nascosi sotto i vestiti e me ne andai. Il giorno dopo incontrai un mago in una locanda. Mi disse che aveva saputo della sparizione del drago, e che mi avrebbe aiutato ad entrare nel Circolo dei Dracologi se avessi restituito la creatura. La tentazione era grande, ma rifiutai. Temendo qualche tentativo di recuperare la creatura da parte dei maghi, la lasciai libera durante la notte e non la rividi più. Che tristezza..."

Livello: 8-10, Expert

Argomento: La Fiera delle Fiere (vedi il calendario) e l'Unione dei Custodi di Mostri

Caratteristiche: Trasportare un carico di mostri alla fiera, un'indagine per ritrovare i mostri scappati.

Collegamenti: I mostri più intelligenti si sono rintanati nelle fogne e da lì effettuano incursioni in città.

"Haaarrhg! Tu hai catturato i miei amici!" ruggisce il bugbear. "Morte!"

Max, estraendo una fiaschetta, si mette a implorare: "Guarda, del buon brandy! Aspetta! Cosa vuoi, la libertà? Oro? Gemme? Cibo?"

L'orso annusa la fiaschetta. Senza mollare Max, strappa il tappo con i denti e trangugia tutto il brandy. "Bene, e l'oro?"

"Ehm, dunque, noi stiamo per prendere l'oro della Principessa. Se ci uccidi, non prendi proprio nulla. Aiutaci, così ti prendi il 3% e noi ti lasciamo alla prima entrata delle catacombe, affare fatto?"

Mostrando le sue cinque pelose dita, il bugbear risponde: "Cinquanta per cento, e lui", indicando il mago ubriaco.

"Affare fatto!" risponde Luigi con un sorriso.

"Molto divertente!" commenta Wilbur. "Comunque, io prima devo finire la mia storia. La Fiera delle Fiere ci condusse alla Grande Scuola di Magia..."

I. Love Story

"Avevamo consegnato delle uova di drago alla Grande Scuola di Magia. Stavano per schiudersi, ma non avevamo idea di che tipo di drago fossero. Siccome la scuola ci aveva ordinato dei cuccioli, ci dissero di restare in una cripta fino a quando le uova si fossero schiuse. Io

Livello: 10-12, Expert

Argomento: Il Circolo dei Dracologi (vedi "Le sette Arti Segrete di Glantri")

Caratteristiche: Il gruppo può scappare con un cucciolo di drago, oppure i PG possono decidere di diventare discepoli del Circolo dei Dracologi.

Collegamento: A seconda della scelta dei PG, il piccolo drago potrà crescere e diventare amico o nemico del gruppo; la mamma arriva in cerca delle uova e si infuria.

Il bugbear asciuga una lacrima che bagna il suo muso spaventoso, mentre Max, stretto nella sua divisa da servitore, singhiozza rumorosamente.

"Forza, forza, andiamo!" li sollecita Max, "Abbiamo del lavoro da fare qui!" Tutti e quattro lasciano la cantina ed entrano nella cella del bugbear.

"Ecco, te lo avevo detto, la cassaforte è nella cella. Tu tieni d'occhio la situazione mentre io trovo la combinazione!" dice Luigi, che già si strofina avidamente le mani.

"Oh! Questo sì che è interessante", interviene il vecchio mago. "Questa è esattamente la stessa cassaforte che scassinammo nel Rempio di Tad! Oh, Tempio di Rad! Stavamo cercando i soldi da restituire alla Scuola per

la draghetta scomparsa..."

"Ora ricomincia", sbadiglia Max, mentre il bugbear si riempie le grandi orecchie con una manciata di stracci.

L. Prendi i soldi e scappa

"Avevamo avuto una dritta da un amico, uno dei Seguaci della Mano Lesta. Si pensava che nella cassaforte del locale Tempio di Rad ci fosse un discreto gruzzolo. Si trattava di scegliere: o rubare quei soldi, oppure offendere i maghi.

Scegliemmo la prima alternativa; strisciando e trascinandoci attraverso il giardino e la Sala di Preghiera arrivammo alla cassaforte, che apriamo senza problemi. Solo che dentro si celava un dispositivo magico che dava l'allarme, provocando l'avviso dei mostri di guardia.

La cripta in cui si trovava la cassaforte era perennemente oscurata da un incantesimo delle tenebre di alto livello. La guardia all'interno riuscì ad uccidere parecchi di noi prima che riuscissimo a ritirarci con il bottino. Qualche strana magia le impediva di allontanarsi dalla cassaforte.

Quindi, i Pastori ed i mostri ci piombano addosso. Alcuni di loro riuscirono a vederci in viso. Nel bottino c'era il diario del Sommo Pastore; in seguito, vi lessi che egli nutriva dei sospetti nei confronti del suo ordine. Il Sommo Pastore ci contattò qualche tempo dopo e giurò di mantenere segreta la nostra identità e di dimenticarsi del bottino se noi avessimo distrutto il diario in sua presenza. Naturalmente, accettammo la proposta".

Livello: 10-12, Expert

Argomento: Templi di Rad e Seguaci della Mano Lesta (vedi "Gildee confratemitte").

Caratteristiche: Un combattimento impegnativo; segreti sul tempo.

Collegamento: La Confraternita della Radiosità viene a sapere del furto e della mancanza di fede dell'Alto Prelato; i suoi membri cercheranno di impossessarsi del diario o di catturare i PG.

Luigi socchiude la porta della cassaforte. "Bene, io ho fatto la mia parte, ora tocca a te!" dice a Wilbur.

"Era ora che faceste fare qualcosa anche a

AVVENTURE A GLANTRI

me. Com'era l'incantesimo?" Wilbur comincia a gesticolare e i due ladri si ritirano nel sottoscala. Il bugbear gli domanda: "Woh? Che stai facendo?"

La testa di Luigi sbucca dalle scale: "Ora scansati, le domande le farai dopo!"

Una colonna di fuoco si abbatte improvvisamente sul bugbear. Il vecchio mago si gira e vede la sfortunata creatura, fumante, seduta sul pavimento che tossisce. "Oh, veramente un bel lavoro! Vorrei sapere come ho fatto! Ma la cassaforte è vuota! Conoscendo la Principessa, probabilmente i gioielli li ha addosso, o forse li ha lasciati nella stanza da letto. Questo mi ricorda di quell'intrigo che dovemmo risolvere..."

M. Piccoli e grandi fuochi

"Mi svegliai una notte dopo aver avuto questo terribile incubo: avevo sognato un tale di Kronधार che scappava da uomini incappucciati che portavano delle torce. Gli stavano incendiando la casa.

Uscii per fare una passeggiata e mi resi conto che era la Notte di Fuoco. C'era del fuoco intorno al caseggiato e degli uomini incappucciati stavano andandosene. Io non credo alle coincidenze! Riuscii ad aiutare un mercante di Kronधार, che affermava di aver subito diversi attentati da parte dei Seguaci del Fuoco. Avrebbe pagato una grande quantità d'oro se io ed i miei amici avessimo messo fine a questa barbarie.

Ci mettemmo un paio di giorni a scoprire il luogo segreto in cui i Seguaci del Fuoco si incontravano. Passammo anche qualche guaio con le varie creature di fuoco che facevano la guardia alla zona e con i seguaci che ci sorpresero. Dopo un duro combattimento, catturammo il loro capo, ma ci rendemmo conto che non sapeva niente. Comunque, lo portammo dal mercante perché lo tenesse al sicuro.

Usando i nostri contatti con i Seguaci della Mano Lesta e molto oro, scoprimmo il nascondiglio dei colpevoli. Catturarli fu facile, ma scoprimmo che non erano dei veri Seguaci del Fuoco. In realtà, questi criminali lavoravano per la Gilda degli Assassini. Erano stati pagati da un certo tizio di Kronधार perché bruciassero una casa.

Questo tizio di Kronधार era, in effetti, un nobile del Casato di Singhabad, un

illusionista che voleva vendicarsi dei Seguaci del Fuoco".

Livello: 12-15, Expert

Argomento: Seguaci del Fuoco, Casato di Singhabad (vedi "Gilde e confraternite").

Caratteristiche: Elementalisti del Fuoco, creature di fuoco, illusionisti e assassini della città.

Collegamento: I PG catturano il capo dei Seguaci del Fuoco, forse si iscrivono alla setta segreta. Il nobile assolda altri assassini per sbarazzarsi dei testimoni, ovvero dei PG.

I quattro compari tornano silenziosamente di sopra, facendo del loro meglio per evitare la folla di hidalgo ubriachi e di servi impegnati.

"Qui! Questa è la stanza!" sussurra Luigi ascoltando alla porta. "Ora zitti!"

Immediatamente, il bugbear avanza verso la porta, scardinandola, e spaventando a morte Luigi.

Vedendo la stanza vuota, tutti e quattro si precipitano dentro e chiudono quello che rimane della porta. Al limite della crisi isterica, Luigi afferra il bugbear per il pelo. "Pazzo! Ti rendi conto del rumore che hai fatto? Ci farai catturare tutti!"

"Eh? Cosa stai dicendo?" chiede il bugbear.

Luigi, al culmine dell'exasperazione, lo scuote con violenza ancora maggiore: "Ho detto stai zitto!"

"Cosa?" chiede di nuovo il bugbear.

Wilbur si avvicina a Luigi: "Sarebbe una buona idea togliergli gli stracci dalle orecchie. Forse potrebbe sentire la mia prossima storia".

N. Quella Sporca Mezza Dozzina

"Le cose si stavano mettendo male nella capitale. Avevamo contro la Gilda degli Assassini, il Casato di Singhabad sospettava che stessimo tramando qualcosa, e i Seguaci del Fuoco erano più che arrabbiati perché avevamo rapito uno dei loro luogotenenti.

Ricevemmo tutti una pergamena ufficiale dall'esercito. Eravamo distaccati al Campo Huledain, nel Vessillo di Volospin. Lì c'era una guerra con una

tribù di umanoidi delle montagne. Il giorno dopo il nostro arrivo fummo scelti come "volontari" per una pericolosa missione. Dovevamo eliminare il capo della tribù nemica e interrompere così la catena di comando.

Ci volle una settimana per portare a termine la missione. Trovammo anche un prigioniero, un vecchio elfo, che riportammo al campo. Si trattava nientemeno che del padre del comandante del campo. Suo figlio ci ricompensò dandoci la libertà e ci promise che, se avessimo giurato fedeltà al suo clan, ci avrebbe aiutato ad ottenere una baronia in Parlamento".

Livello: 16-18, Companion

Argomento: Sir Qenildor Erewan; diventare un nobile; voti al Parlamento.

Caratteristiche: Una pericolosa incursione nella Sierra d'Argento, tanti orchi.

Collegamento: Il vecchio elfo vuole ritirarsi dalla vita politica. Suo figlio nomina un PG Barone per proteggere il vecchio. Gli altri nobili inviano spie alla torre del PG per svelare l'identità del vecchio elfo. Omicidi o rapimenti sono possibili.

Luigi guarda sotto i materassi, Max ispeziona i muri, e il bugbear strappa le tavole di legno del pavimento. Nel frattempo, Wilbur cade addormentato sul divano, russando rumorosamente.

Improvvisamente, una folla di hidalgos e di señoritas irrompe nella stanza.

"Ay! Guardate questi costumi! Il bugbear è straordinario!" commenta un ammiratore.

"E queste maschere da scassinatore sono un vero capolavoro! Bravi!" aggiunge una señorita.

"Attenzione señores! Sembra che il nostro Wilburro abbia ceduto alla tequila! Portiamolo nel salone principale! Olé! Viva!"

La folla festante spinge con sé i tre terrorizzati compari, mentre il maggiordomo porta in braccio Wilbur, immerso nel sonno.

O. Sogni di Gloria e di Potere

In una scena fantastica, vista al rallentatore, Wilbur cavalca insieme ai suoi vecchi compagni di avventura. Giungono ad una torre luminescente, con ban-

dieri di seta che sventolano e ghirlande di fiori alle finestre.

Wilbur entra nella sala principale dove un trono attende il suo arrivo. Due file di guerrieri in scintillanti corazze sfoderano le spade e acclamano il nuovo Signore. Un lontano parente è morto, e Wilbur è l'unico erede.

Un uomo vestito di nero improvvisamente appare vicino al trono, prende la corona e ordina a Wilbur di uscire. E il dimenticato fratello del vecchio barone. I guerrieri dalle armature scintillanti buttarono fuori lo sfortunato Wilbur.

Poco dopo, nuvole nere invadono il cielo, e le messi appassiscono. Il popolo disperato rimpiange Wilbur, e implora il suo ritorno. L'eroe accetta questo compito e torna a marciare verso la torre, seguito dal popolo in festa.

Con un poderoso schianto, si apre il portone della torre, ed il nero Lord indietreggia di fronte alla potenza di Wilbur. Non vi è che una soluzione: il duello. Fuoco e fiamme, vento e ghiaccio, tranello e morte: il duello si svolge in una nebbia da incubo. Con un terribile colpo della sua bacchetta, Wilbur ferisce il nero Lord. Il Lord cade, si inginocchia. Si trascina a terra, e infine implora pietà.

Un magistrato con la sua veste rossa appare dietro il Lord e gli stringe delle pesanti manette ai polsi. Quindi rivela che si tratta di un impostore. Infine estrae un'apergamena, il Conto del Cancelliere: Wilbur deve pagare una fortuna. Un urlo straziante risuona nel sogno di Wilbur... che improvvisamente si sveglia, sudato e ansimante.

Livello: 18-20, Companion

Argomento: L'eredità di un barone, duelli tra maghi, la legge ed il suo prezzo.

Caratteristiche: Uno scellerato negromante usurpa l'identità del fratello di un defunto barone; il popolo si rivolta contro il caotico usurpatore.

Collegamento: Il sovrano negromante vuole che i PG giurino fedeltà ed entrino nel circolo dei negromanti, oppure agirà contro di loro e le loro baronie.

"Caro Rad, ho sognato di dover pagare un'orrenda quantità di tasse", dice Wilbur. La folla ride rumorosamente vedendo che Wilbur si riprende dal suo incubo.

Come Wilbur riprende a scherzare, i tre compari approfittarono della situazione per sgattaiolare via, non visti dalla folla dei festanti. "Torniamo nella stanza", dice Max, "i gioielli devono essere lì dentro, da qualche parte. Non abbiamo più bisogno del vecchio. Sarebbe solo una parte in più da dividere".

Nel frattempo, Wilbur continuò con una nuova storia: "A proposito di tasse, fu quindici anni fa, nella baronia di un mio amico..."

P. Reds

"Fedele al mio amico come sempre, decisi di essere il suo senescalco per qualche tempo. Il mio primo compito era quello di aiutarlo a raccogliere le tasse nelle regioni più selvagge del suo possedimento. Non era facile: i contadini della zona non erano disposti a sottomettersi all'autorità del nuovo barone.

Prima che avessimo il tempo di capire cosa stesse succedendo, metà della popolazione era in rivolta. Le terre tanto generosamente assegnate al mio amico erano un covo di Contadini Liberi Fondamentalisti. Questi individui rifiutavano l'autorità nobiliare e combattevano per restare indipendenti. In breve tempo, riuscirono a mettere insieme un piccolo esercito composto da 150 uomini armati di forconi, e misero la torre sotto assedio. Le guardie riuscivano a mala pena a difendere le mura, così io e alcuni amici partimmo per una missione speciale: trovare il capo della C.L.F. e smantellare l'intera organizzazione.

Si servirono contro di noi di mostri orribili, che avevano acquistato dall'Unione dei Custodi di Mostri; comunque, riuscimmo a catturare il capo dei rivoltosi, un mago avversario del mio amico. Così, riuscimmo a sbandare parte delle loro truppe. Il resto fu affrontato con metodi più tradizionali: *à la guerre comme à la guerre!*"

Livello: 20-25, Companion

Argomento: Ribellione di massa in una baronia, una trama ordita da un mago rivale per acquisire il controllo della baronia.

Caratteristiche: Orde di mostri che proteggono il mago; contadini terroristi male armati che si oppongono al dominio dei baroni

Collegamento: Attivisti sovversivi del C.L.F. (controllati in segreto da un casato rivale) continuano a cercare di reclutare seguaci fra gli abitanti della baronia.

Esercizio: Miliziani del C.L.F. - Classe delle truppe Modesta, VB 58, 150 uomini a piedi.

Il trio finalmente raggiunge la stanza da letto. Ormai è buio, ma la luce della luna illumina la stanza facendo capolino da una finestra. La ricerca è appena cominciata, quando la porta si apre lentamente alle loro spalle.

"Caramba! Lo sapevo che voi tre eravate in cerca di qualcosa", dice una voce. "Questa volta non siete riusciti a sfuggirmi".

Max si volta di scatto estraendo il pugnale, Luigi rompe una bottiglia contro un mobile e il bugbear stacca un'asse dal letto. "Ma guarda un po' chi ci è venuto a trovare. il nostro caro vecchio amico maggiordomo!" sogghigna Max; "Vieni pure avanti, se hai il coraggio!"

Senza alcun timore, il maggiordomo si fa avanti, alla luce della luna, e comincia ad agitarsi in modo convulso. Il suo corpo si ricopre di peli, mentre le mani divengono zampe dai possenti artigli. "Forse ora avrete capito chi sono veramente!" Il maggiordomo, che ora è un lupo mannaro, si prepara ad attaccare il bugbear.

"Chiudilo nel ripostiglio!" urla Max.

"Facile, a dirsi!" protesta il bugbear. "Io voglio il cinquanta per cento; non c'erano lupi mannari nell'accordo".

"E sia!" dice Luigi. Quindi apre la porta del ripostiglio, pronto a chiuderci dentro sia il lupo mannaro che il bugbear, e improvvisamente si mette a urlare: "I gioielli! I gioielli! Li ho trovati!"

Il bugbear spinge il lupo mannaro nel ripostiglio mentre Luigi ne esce con i gioielli, e Max chiude rapidamente la porta. "Accidenti, dov'è la chiave?"

Tre fanno del loro meglio per tenere chiusa la porta, mentre il licanthropo la colpisce con le sue potenti zampe.

Finalmente, il bugbear spinge il letto contro la porta del ripostiglio, intrappolando il lupo mannaro. Quindi lascia velocemente la stanza con i due ladri.

Dobbiamo passare per il salone per uscire dalla torre", dice Max.

I ladri non hanno il tempo di decidere sul da farsi: un servo, affacciato sul salone principale, si mette a urlare: "Al ladro! Al ladro! Qualcuno ha rubato i gioielli della Principessa"



sa!"

Le guardie si avvicinano a Wilbur, che indicando il corridoio grida: "Guardate, i ladri stanno scappando di là!"

Non avendo la coscienza perfettamente limpida, appena le guardie si voltano Wilbur pensa bene di scappare dalla parte opposta.

"All'armi!" gridò il Capo delle Guardie.

"L' E.L.F.I. è arrivato coi mostri!"
Max, Luigi e il bugbear si danno alla fuga, mentre Wilbur si butta dalla finestra nel canale.

Indicando Wilbur, Luigi gli urla: "Lurido marciume, mi hai affondato la barca!" E così dicendo salta anche lui dalla finestra dietro Wilbur.

"Hai dato la caccia ai miei amici! Morte! Morte!" rincara il bugbear.

Nella confusione totale, Wilbur, i due ladri e il bugbear riescono a defilarsi dalla baranda.

"E adesso è il giorno della paga, vecchio mio!" ringhia Max., mentre Luigi il hugbear sogghignano.

"Dai, ragazzi non facciamo i difficili! Siamo usciti dalla torre, no? Sapete bene che non l'ho fatto per i soldi, è solo che ci deve pur essere una fine a tutte le cose, anche alle avventure più belle..."

Improvvisamente Wilbur comincia a crescere, gli spuntarono delle ali sulla schiena, la coda e perfino degli artigli. In pochi istanti diventa un enorme drago d'oro. Sotto tutto quel peso, il lato della gondola occupato da Wilbur affonda di colpo, mentre gli altri tre vengono catapultati in acqua.

"Grazie infinite per la fantastica serata! Tornerò sicuramente ancora! Signori, il drago Raknaar vi fa i suoi migliori auguri!" E con queste parole l'immensa creatura si leva in volo nella notte. Ancora oggi ci sono persone che dicono di sentire la sua risata risuonare nei dintorni della torre.

R. Prova di Esame per il Diploma

Nota per il DM: Il seguente è un esempio di ciò che può dover affrontare un aspirante mago che cerchi diraggiungere il nono livello alla Grande Scuola di Magia.

Il giorno precedente l'esame, il maestro informa lo studente che deve scegliere una serie di incantesimi per l'esame. Lo studente non deve ricevere nessun tipo di informazione sull'esame, né gli si deve dire quali tipi di incantesimi è opportuno che memorizzi.

Il mattino dell'esame lo studente viene portato nei sotterranei della Scuola e privato di

ogni attrezzatura, salvo gli abiti non-magici, un set per tracciare carte ed un semplice pugnale (non magico). Lo studente non può portare con sé il libro degli incantesimi, pergamene o oggetti magici.

Alle cinque del mattino, il maestro mostra allo studente la porta da cui entrerà e gli spiega che deve entrare nel dungeon per uscire, entro mezzanotte, dall'altra parte. Se lo studente dovesse uscire con l'aiuto della magia e non dalla porta designata, se dovesse ricevere aiuto dall'esterno, o se lasciasse i sotterranei in ritardo, sarebbe automaticamente bocciato e dovrebbe ripetere l'esame.

Regole per i sotterranei della scuola: Lo studente comincerà in cima alle scale contrassegnate dalla scritta "Entrata". Quindi, dovrà trovare il modo di raggiungere le scale del lato nord. Alla fine delle scale sud si trova un anello di metallo con una chiave che porta come simbolo un cuore (tutti i corridoi e le intersezioni sono illuminate con un incantesimo *luce persistente* del 20° livello).

Tutte le intersezioni in questo dungeon sono bloccate da porte magiche che recano un simbolo (cuori, picche, fiori, o quadri). La porta magica si aprirà al semplice tocco della chiave magica che reca lo stesso simbolo, e si

chiuderà automaticamente una volta che lo studente è passato.

Uno dei quattro simboli è segnato ad ogni corridoio o intersezione. Ogni volta che lo studente entra in una zona, la chiave magica che corrisponde al simbolo di questa zona compare nell'anello di metallo; se invece la chiave è già nell'anello, scompare. Un simbolo si può utilizzare una volta soltanto, quando lo studente entra nella zona corrispondente. Il simbolo è riattivato nel momento in cui lo studente lascia questa zona per la successiva.

Nel corso dell'esplorazione del dungeon, le chiavi continueranno a sparire e riapparire sull'anello di metallo a seconda di dove si trova lo studente. Le chiavi non si staccano dall'anello (aprire una porta non comporta la perdita della chiave), né possono essere buttate via. Se l'anello con le chiavi viene lanciato in un'altra zona riappare alla cintura dello studente.

Tutte le porte magiche hanno una piccola finestra (della stessa forma del simbolo della zona); ciò permette allo studente di sbirciare la zona successiva. Lo studente può quindi vedere il simbolo inciso nella zona successiva e quelli che si trovano sulle porte.

Lo studente potrebbe trovarsi in un'area senza avere le chiavi che servono per uscirne. In tal caso, se si trova ad un'intersezione verrà *teletrasportato* dopo 1d4 round in una delle zone numerate; tirate 1d10 per determinare quale. Se lo studente si trova invece bloccato in un corridoio, una porta monodirezionale si aprirà automaticamente su una zona numerata dopo 1d4 round.

Tutte le porte in questo dungeon possono essere sfondate, incluse le porte monodirezionali. Se lo studente si trova intrappolato da qualche parte, può sempre lanciare un incantesimo *dissolvi magie oportuna dimensionale* per oltrepassare una porta magica. Le ultime tre porte vicino all'uscita non possono essere superate con l'ausilio della magia (lo studente per passare deve assolutamente usare le chiavi). Le entrate dei due corridoi a nord (simbolo di cuori) che portano all'uscita sono dotate di un incantesimo permanente *dissolvi magie*. Tutti gli effetti degli incantesimi lanciati in questi corridoi vengono automaticamente *dissolti*.

Esempio di gioco: Lo studente entra nella prima area vicino all'entrata e raccoglie l'anello con la chiave di cuori, prosegue a nord fino alla porta con lo stesso simbolo e entra nell'area successiva. La chiave di quadri appare

nell'anello.

Lo studente prosegue verso est e attraversa la porta di quadri, entrando nell'area successiva. La chiave di picche appare nell'anello. Non avendo alternative, lo studente **torna** nella zona precedente, e la chiave di quadri scompare.

Lo studente va a nord nella zona fiori. La chiave di fiori appare. Egli torna sud nella zona quadri e appare la chiave di quadri. A questo punto lo studente ha tutte e quattro le chiavi.

Per facilitare il gioco sia per il DM che per il giocatore, è possibile usare i quattro assi di un normale mazzo di carte. Ogni volta che la chiave appare basterà dare al giocatore l'asso corrispondente; quando una chiave scompare gli verrà ritirato.

Numero di mosse: Sia il numero delle mosse che il tempo passato in ciascuna zona numerata devono essere registrati. Ogni zona raggiunta da uno studente costituisce una mossa. Alla fine dell'esame, il numero totale delle mosse sarà utilizzato per determinare i punti di vittoria dello studente. In media, ogni mossa è composta da cinque round (il tempo di osservare attraverso finestre, pensare, muoversi ed aprire le porte). Gli incontri nelle stanze numerate comporteranno un ulteriore dispendio di tempo.

Nota per il DM: Lo studente è continuamente osservato da funzionari della Scuola e dal suo maestro. Se la vita dello studente dovesse essere in serio pericolo, sarà soccorso entro 1d4 round, (un ufficiale lo *teletrasporterà*, e lo soccorrerà con *pozioni curative*).

Regole generali: Se uno studente rimane senza chiavi, sarà *teletrasportato* all'entrata di una zona numerata (tirate 1d10) se si trovava a un'intersezione, mentre se si trovava in un corridoio si aprirà una porta monodirezionale.

Una porta monodirezionale può essere usata solo nel senso della freccia (vedi mappa), ma può invece essere *sfondata* in qualunque direzione. A meno che sia indicato diversamente, le zone numerate sono sempre buie.

Nelle stanze numerate lo studente deve superare l'ostacolo che contengono per raggiungere nuovamente i corridoi. Tutte le zone numerate contengono un oggetto che potrebbe tornare utile allo studente, nel dungeon o più tardi nella sua carriera. Lo studente che si diploma potrà conservare questi oggetti.

1. Lo Specchio che imprigiona

Questa zona poco illuminata è ricca di un'infida vegetazione. Qui grossi funghi e muschi luminescenti crescono ovunque, lasciando solo lo spazio a tre stretti e tortuosi viottoli che conducono a tre porte. La porta a sud è l'unica uscita. Lo studente non può vedere a una distanza superiore a tre metri.

Lo *Specchio che imprigiona* è assicurato alla porta di uscita. Sullo specchio sono dipinte, a caratteri molto piccoli, lettere che compongono la frase seguente: "*Bussa tre volte e la porta si aprirà. Cerca i fiori viola*".

Lo studente può leggere queste parole senza pericolo lanciando un incantesimo *occhi dello stregone*. Altrimenti dovrà riuscire ad effettuare quattro tiri salvezza per non essere inghiottito dallo specchio. Lo studente potrà lasciare la zona lanciando sullo specchio un incantesimo *scassinare* per aprire la porta. Nella vegetazione ci sono 3d6 fiori viola. Uno di questi contiene un *anello di resistenza al fuoco*. Lo studente, lanciando un incantesimo *individuazione del magico* potrà trovare l'anello in 1d6 round, oppure dovrà passare 1d4 ore cercando il fiore giusto.

2. Oscurità dell'oblio

Questa zona è completamente buia. Nella stanza, appesa al soffitto, oscilla una lama affilata.

Un incantesimo della *luce* permetterà allo studente di vederla e quindi di evitarla agevolmente. Al centro della stanza si trova un piccolo *cancello*, l'accesso al quale è però bloccato magicamente.

Se lo studente riesce ad avvicinarsi abbastanza al centro della stanza potrà vedere un piccolo tubo subito oltre il cancello. Lo studente potrà allungare il braccio fino a prendere il tubo. Questo contiene una *bacchetta dell'individuazione di porte segrete* (con dieci cariche).

Lo studente può aprire la porta, spingendola, ottenendo un punteggio inferiore alla sua Forza con 1d20. Il tentativo può essere effettuato una volta per round.

3. Gli Occhi Mascherati

Questa zona è una grossa voragine piena di carbone ardente. Lo studente troverà uno stretto ponticello che si estende dalla porta da cui è entrato fino a quella di fronte. Il ponticello si intravede appena nell'offuscata luce rossastra emanata dai carboni ardenti.

Il soffitto soprastante la voragine è una cupola buia nella quale sembra che ci siano una dozzina di occhi rossi lampeggianti che fissano lo studente. Si tratta di un'illusione, e illusori sono anche i sussurri e i sogghigni che si odono provenire dall'alto.

In ogni round durante il quale lo studente attraversa il ponticello, uno degli occhi cadrà dal soffitto emettendo grida strazianti. Se lo studente crede nell'illusione, egli dovrà superare un controllo della Destrezza, oppure perderà l'equilibrio e comincerà a barcollare sul ponticello. A questo punto, se dovesse fallire tre controlli della Destrezza consecutivi, cadrebbe nei carboni ardenti. Il carbone infligge 1d6 punti di svantaggio per round. Lo studente può uscire dalla voragine con incantesimi di movimento (levitazione, volo, porta dimensionale, ecc...)

Un incantesimo della luce rivelerà che i terrificanti occhi sono in realtà innocue illusioni. Un incantesimo dissolvi magie ha il 50% di possibilità di distruggere le illusioni. Lo studente potrà attraversare il ponte senza problemi utilizzando una porta dimensionale.

Sotto una pietra, a metà del ponte, si trova un cilindro contenente una pergamena con un incantesimo dello charme dei mostri. Lo studente potrà trovare la pietra solo dopo essersi reso conto che gli occhi sono illusioni, in modo da potersi concentrare nella ricerca di oggetti nascosti.

Lo studente può aprire la porta, spingendola, ottenendo un punteggio inferiore alla sua Forza con 1d20. Il tentativo può essere effettuato una volta per round.

4. Il bugbear

Due ponti attraversano la stanza, incrociandosi al centro di essa. L'area sottostante è piena d'acqua

Dalla parte opposta della stanza si trova un bugbear, (CA 5; DV 3+1; pf 15; MOV 9 m.; AT 1 bastone; F 1d6+1; TS G3; MOR 9; AL C; PX 75). Il bugbear ha attaccata alla sua cintura una pozione della lunga vista. Il bugbear è prigioniero e vuole liberarsi e andarsene, perciò chiederà allo studente l'anello con le chiavi in cambio della sua pozione. Se lo studente dovesse rifiutare, il bugbear lo attaccherà per impossessarsi delle chiavi, e dopo averle prese se ne andrà ignorando completamente lo studente.

Nel mezzo del ponte c'è una botola di legno. Mentre il bugbear corre sul ponte, lo studente può lanciare un incantesimo scassi-

nare oppure una palla di fuoco (o qualsiasi altro incantesimo di cui dispone) per cercare di fermarlo.

Se il bugbear cade in acqua e lo studente minaccia di lanciare un altro incantesimo, offrirà la sua pozione in cambio di grazia.

Una volta risolti i problemi con il bugbear, lo studente potrà aprire la porta semplicemente spingendola con forza. Il giocatore deve ottenere un punteggio inferiore alla sua Forza con 1d20. Il tentativo può essere effettuato una volta per round.

5. Passaggio Mortale

Tutti gli accessi a questa zona portano al centro della stanza. Qui, lo studente ha la scelta fra due passaggi, entrambi oscurati da un incantesimo tenebrepersistenti lanciato al 30° livello.

Sopra le due entrate, inciso nella roccia si legge: "Un passaggio è mortale. L'altro non lo è." In uno dei passaggi c'è un golem di bronzo pronto ad attaccare chiunque cerchi di passare, (CA Q DV 20**; MOV 24 m.; AT 1 pugno+speciale; F 4-40; TS GIQ MOR 12; AL N; PX 4.300). Il golem non seguirà lo studente oltre il passaggio.

Nel secondo passaggio, invece, c'è un goblin con un pugnale, acquattato in una nicchia; se lo studente entrane il passaggio, il goblin aspetterà che sia passato per attaccarlo alle spalle (CA 6; DV 1-1; pf 7; MOV 9 m.; AT 1 pugnale; F 1d4; TS NM; MOR 7; AL C; PX 5). Se lo studente combatte, il goblin lascerà cadere il pugnale e fuggerà.

Il goblin ha un sacchettiino contenente due occhi di malferaedun pungiglione di scorpione gigante.

Nonostante le due nicchie dove il goblin e il golem stanno di guardia siano buie, non sono rese tali da un incantesimo tenebre persistenti, come i due passaggi. Il mago può individuare il passaggio più sicuro lanciando un occhi dello stregone oppure un ESP. In quest'ultimo caso, il mago riuscirà a percepire il pensiero del goblin: "Accidenti, spero proprio che prenda il passaggio a sinistra, sono stanco di prenderle..."

Alla fine di entrambi i passaggi lo studente può aprire la porta e uscire. Il giocatore deve ottenere un punteggio inferiore alla sua Forza con 1d20. Il tentativo può essere effettuato una volta per round.

6. Terra dei Coboldi

In questa zona sono tenuti prigionieri venti

Coboldi. Il pavimento è coperto con canne. Resti di cibo sono ammassati al centro della stanza. Non appena lo studente entra nella stanza, i Coboldi si arrampicano su per una scala di corda che porta ad un balcone di 3 metri per 3, situato 3 metri sopra l'uscita. Quindi, ritirano velocemente la scala e cominciano a tirare piccole pietre allo studente., (CA 7; pf 1/2; MOV 9 m.; AT1 pietra; F 1d4; TS NM; MOR 6; AL C; PX 5).

Una saracinesca blocca l'uscita; per aprirla va usato un argano che si trova sul balcone. Lo studente può liberarsi dei Coboldi lanciando una palla di fuoco o un incantesimo del sonno. I sopravvissuti si arrenderanno e apriranno l'uscita. I Coboldi tengono nascosto sotto un tappeto sul balcone una pozione curativa.

Se lo studente cerca di arrivare all'uscita prima di aver neutralizzato i sopravvissuti, questi faranno cadere una rete per catturarlo ed useranno l'argano per issarlo sul balcone. Gli incantesimi lanciati dalla rete hanno il 50% di possibilità di riuscita.

Una volta che la saracinesca è alzata lo studente può aprire la porta spingendo con forza. Il giocatore deve ottenere un punteggio inferiore alla sua Forza con 1d20. Il tentativo può essere effettuato una volta per round.

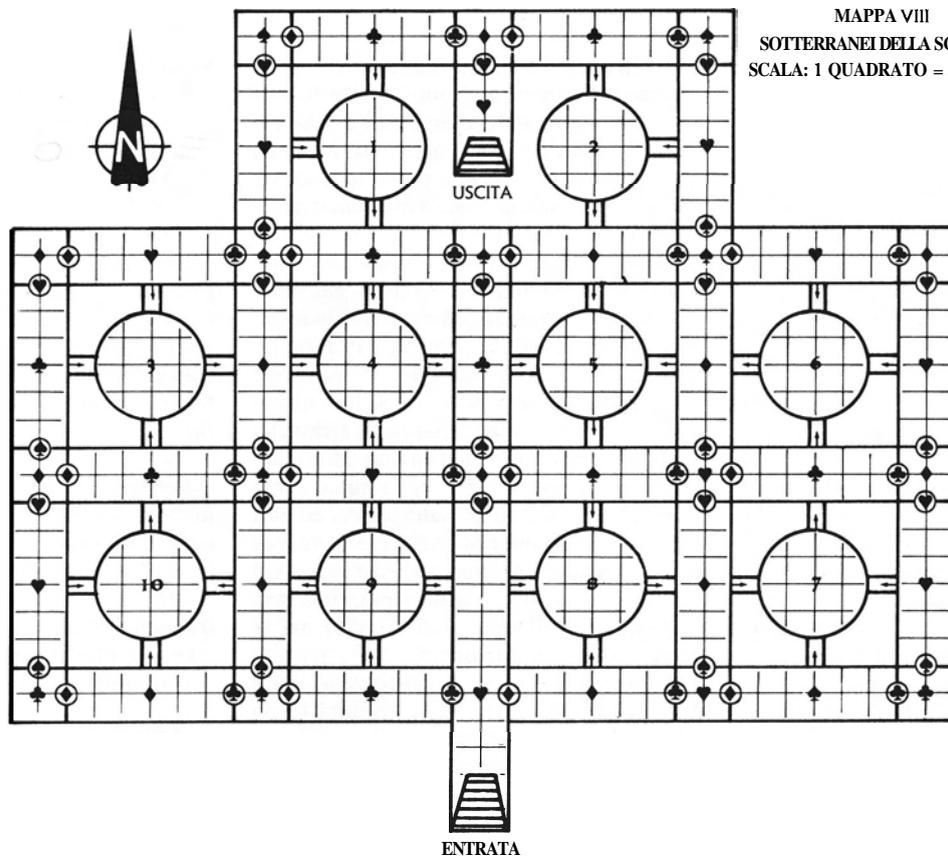
7. La Torre della Conoscenza

Questa stanza è una biblioteca circolare con scaffali stracarichi dal pavimento al soffitto. In mezzo alla stanza c'è un tavolino con una caraffa di brandy, un bicchiere di cristallo ed un candelabro.

Appena lo studente entra nella stanza, questa ruoterà fino a bloccare tutte le uscite. Fra tutti i libri nella stanza lo studente dovrà trovare un messaggio che gli permetta di liberarsi. Per ogni ora di ricerca lo studente può effettuare un controllo dell'intelligenza: se questo ha successo troverà il messaggio, altrimenti dovrà cercare per un'altra ora.

La pergamena contiene scritte che possono essere decifrate con un incantesimo-lettura del magico, e indicano quali libri scegliere ed in quale ordine.

La cupola soprastante è buia. Nel suo punto più alto, a 4,5 metri dal pavimento, è conficcato un pugnale magico +2; solo l'elsa esce dal muro. Lo studente può lanciare un incantesimo che gli permetta di liberare il pugnale (levitazione o volo). Se lo studente non ha questi incantesimi, dovrà impilare dei libri per arrivare al pugnale. Per ogni metro e mezzo di libri lo studente dovrà effettuare un controllo della Destrezza; fallendolo causerà



la caduta dei libri. È necessaria un'ora per impilare un metro e mezzo di libri. L'estrazione del pugnale dalla volta provocherà l'apertura della porta.

Lo studente può portar via dalla biblioteca tutti i libri che riesce a trasportare (un libro per ogni punto di Forza). È importante ricordare che lo studente non può portare con sé uno zainetto, e deve quindi portare a mano tutti i libri, o escogitare un altro metodo. Ogni libro vale 1d100 dc per la biblioteca di un mago.

8. Il Mondo in una Bottiglia

L'entrata in questa zona (o l'esservi teletrasportati), comporta il trasferimento in un universo in miniatura, una piccola dimensione esterna di 12 metri in diametro e 3 di altezza. Questa stanza è un laboratorio di alchimista completo di alambicchi, storte, crogiuoli e centinaia di vasetti.

Sul tavolo al centro c'è una bottiglia che riluce di una strana luce misteriosa. All'interno vi è un piccolo laboratorio con qualcuno che vi lavora. Quando lo studente si avvicina per guardar dentro la bottiglia, la persona all'interno si volta per mostrare la sua faccia, e si scopre che è quella stessa dello studente. Immediatamente lo studente ed il piccolo

prigioniero sono scambiati, e lo studente si trova all'interno della bottiglia, mentre il piccolo prigioniero si trova libero.

L'ex-prigioniero è un diavoleto rosso chiamato Diabolus. Con una risata sinistra, Diabolus avverte lo studente che non lo lascerà mai uscire dalla bottiglia, a meno che egli firmi uno speciale contratto con il suo stesso sangue. Un ESP farà capire allo studente che il diavoleto non mente, ma che le sue intenzioni sono caotiche. Se lo studente accetta, cede la sua anima al diavoleto, che lascerà una pergamena magica che consentirà allo studente di lasciare questa zona. Nel suo interesse, il diavoleto scompare per qualche tempo.

Se lo studente rifiuta, il diavoleto rimane nel laboratorio, ridendo e tormentando il suo prigioniero. La bottiglia non può essere rotta dall'interno, ma lo studente può uscire usando una porta dimensionale. Se lo studente non ha l'incantesimo appropriato, può usare il laboratorio per ricercare un incantesimo che gli consenta di uscire. Il laboratorio contiene cibo, una biblioteca sufficiente per incantesimi del quarto livello e tutti i componenti necessari. Non contiene, tuttavia, libri di incantesimi, ma solo informazioni per la ricerca.

La cosa peculiare di questa dimensione è il tempo. Una giornata in questa dimensione corrisponde ad un singolo turno nel mondo reale dello studente. Se lo studente osserva attentamente la zona fuori della bottiglia, potrà notare un vecchio orologio a cucù. Il suo pendolo è praticamente immobile, sebbene lo studente possa notare che, quando non lo guarda, il pendolo cambia posizione. Anche le ore cambiano, sebbene molto lentamente.

Se lo studente riesce ad uscire dalla bottiglia, il diavoleto si ritirerà verso un lato del laboratorio, implorando perdono, e tirerà fuori una pergamena magica che contiene il segreto per lasciare questa zona. Se il PG si avvicina, minaccerà di strapparla. Egli, tuttavia, mente, dato che è vittima di una maledizione che lo costringe a cedere la pergamena allo studente se questo lo ha chiaramente sconfitto. Diabolus tenterà ancora di far firmare il contratto allo studente, ma se questi rifiuterà ancora, il diavoleto sarà teletrasportato nella bottiglia e la pergamena resterà sul pavimento.

Se lo studente effettua una ricerca in questa zona, può trovare una radice di mandragora (vedi "Bestiario di Glantri"), tre penne di archon e un nuovo incantesimo del quarto livello che riduce chi lo lancia (con tutto

AVVENTURE A GLANTRI

l'equipaggiamento) a due centimetri e mezzo di altezza (l'effetto è permanente fino a che non viene *dissolto*). L'incantesimo permette allo studente di utilizzare il piccolo laboratorio nella bottiglia. Ogni cosa che verrà creata o evocata nel laboratorio in miniatura, rimarrà della dimensione ridotta fino a che non venga usato l'incantesimo *dissolvi magie*. Lo studente può prendere con sé la bottiglia ed il diavoleto. Dopo aver declamato le **rune** magiche della pergamena si troverà sull'altro lato della uscita a senso unico della zona 8.

9. Il Pozzo vischioso

Questa zona è un pozzo rovesciato con un incantesimo permanente di *inversione della gravità* del ventesimo livello. Il soffitto della stanza (il fondo del pozzo sottosopra) è 12 metri sopra l'entrata ed è rivestito con uno strato di paglia. Numerosi mattoni, che spuntano dalle pareti, consentono di scalare agevolmente.

Quando lo studente entra, cade verso l'alto sul soffitto. Per raggiungere una delle due porte di uscita, deve usare un incantesimo del *volo* o *levitazione*, oppure può provare ad arrampicarsi. Una dozzina di melme vischiose sono avvinghiate al muro. Se lo studente si arrampica verso il basso, incontrerà tre melme vischiose, una dopo l'altra (CA 8; DV 3*; pf 13; MOV 1 m.; AT 1; F 2d8; TS G2; MOR 12; AL N; PX 50). Lo studente può combattere le creature usando qualsiasi metodo, o lanciare un incantesimo del *sonno* su una parte del muro. Questo causerà la caduta di tre melme vischiose e l'apertura di un passaggio verso l'uscita.

Dietro a una pietra sconnessa, sotto la prima melme vischiosa incontrata, si trova un contenitore di pergamene, al cui interno si trova una pergamena con l'incantesimo *scassinare*. Lo studente se ne può servire per aprire la porta di uscita. Quando succede questo, l'incantesimo *inversione della gravità* viene dissolto e lo studente cade, subendo 2d6 punti di danno. La porta può comunque essere aperta con una semplice spinta.

10. La Clessidra della Vita

La stanza è vuota. Contiene solo una clessidra alta tre metri. Al suo arrivo, lo studente è immediatamente *teletrasportato* nella metà superiore della clessidra. La sabbia co-

mincia a cadere nella metà inferiore.

Nessun incantesimo potrà portare lo studente all'esterno della clessidra. La sabbia è magica e causa allo studente la visione della sua vita intera. A un certo punto lo studente realizza che la sabbia lo sta lentamente trascinando verso il basso.

Ci sono delle rune sulla parete della Clessidra. Se lo studente usa un incantesimo *lettura dei linguaggi* o *lettura del magico*, potrà interpretare la seguente iscrizione: "*Scorri con la sabbia del tempo, con il tempo viene l'esperienza dei maghi*". Se lo studente lancia un incantesimo *dissolvi magie* sulla sabbia si ritrova immediatamente all'uscita, senza effetti negativi. Se non fa nulla, il suo corpo viene risucchiato dalla sabbia ed egli cade nella metà inferiore della clessidra, per risvegliarsi un'ora dopo all'uscita. A quel punto, lo studente ha 10 anni di più, guadagna un punto di Intelligenza (o 5.000 PX), ma ne perde uno di Costituzione.

Se lo studente oppone resistenza al fluire della sabbia, può restare nella clessidra. Dopo 3d4 round, l'aria si rarefa e lo studente subisce un punto di danno ogni round. Ad 1 punto ferita, la clessidra si frantuma e lo studente è libero, ma perde permanentemente 1 punto di Costituzione. Un *mantello da elfo* è nascosto dentro uno dei pali di legno reggono la clessidra. La porta si apre semplicemente spingendola.

Il diploma

Se lo studente raggiunge le scale a nord, si diploma e diventa un mago del nono livello. A seconda di come ha superato la prova, lo studente si guadagna la stima o il disprezzo dei suoi pari.

Il maestro dello studente e diversi funzionari della scuola stimeranno il valore degli oggetti che ha portato con sé, i mostri sconfitti, il numero di incantesimi non lanciati, e il tempo impiegato dallo studente per raggiungere il suo risultato. Usate i punti vittoria suggeriti qui sotto (basati sul valore in punti esperienza degli oggetti e dei mostri):

Componenti della zona 5	5.000
Componenti della zona 8	5.000
Pergamena <i>charme dei mostri</i>	4.400
<i>Pugnale +2</i>	1.575
<i>Mantello da elfo</i>	9.000
Chiavi magiche rimaste	2.000 l'una

Mostri:

Golem di bronzo	4.300
Bugbear	75
Goblin	500
Diavoleto	500
Melme vischiose	50 l'una
Coboldi	5 l'uno
Nuovo incantesimo <i>riduzione</i>	4.400
<i>Pozione curativa</i> (3 dosi)	1.300
<i>Pozione della lunga-vista</i>	2.200
<i>Anello della resistenza al fuoco</i>	12.000
Laboratorio in bottiglia	8.000
Incantesimi non lanciati	1.000/livello
<i>Bacchetta delle porte segrete</i>	12.000

Sommate i punti forniti sopra e riducete il totale di 500 PX per ogni mossa, e di 200 per ogni turno passato nelle zone numerate. Utilizzate la tabella seguente per i risultati:

0 o meno: Mediocre. Il maestro dello studente è molto dispiaciuto e gli altri maghi considerano il nuovo diploma una frode.

1 a 19.000: Ordinario. Lo studente è diplomato senza particolari onori. Nessun mago ricorderà la sua prestazione.

20.000 a 39.000: Bello spettacolo. Il maestro è lusingato. Sia lui che il suo studente ottengono fama tra i maghi ed i nobili. Il nuovo mago è ben accetto tra i suoi pari.

40.000 e più: Fuoriclasse. Il maestro è enormemente gratificato. I principi vengono a sapere del fatto e considerano il nuovo mago un pericoloso rivale.

Dopo essersi diplomato, allo studente è permesso di tenere gli oggetti che ha trovato durante il test. Le chiavi sono magiche ed hanno i seguenti poteri:

Chiave di cuori: bonus di +5 a tutti i tiri salvezza contro tutti i tipi di *charme*.

Chiave di fiori: equivale ad una *pozione della fortuna*, utilizzabile una volta al giorno.

Chiave di quadri: permette di lanciare una volta al giorno un incantesimo *scassinare*.

Chiave di picche: Se chi la porta con sé scende a 1 pf, può essere *teletrasportato* al suo laboratorio pronunciando la parola di comando (una volta al mese).

BESTIARIO DI GLANTRI

Diavoletto

Classe dell'armatura: -5
Dadi Vita: 1/2**** (1-4 pf)
Movimento: 36 (12) metri
Volo: 54 (18) metri
Attacchi: I morso, 1 coda o 1 arma
Ferite: 1-3, 1-3 o 3-6
N° di mostri: 1 (o due)
Tiri salvezza: Mago 21°
Morale: 7
Tipo di tesori: Nessuno
Allineamento: Caotico o legale
Valore in PX: 500

Diavoletto rosso: Si tratta di una creatura piccola, ma estremamente intelligente, proveniente dalla Sfera dell'Entropia. È un umanoide alto circa 30 cm, con due ali da pipistrello sulla schiena, due piccole coma sulla testa, una coda appuntita e la pelle gommosa. I diavoletti spesso indossano un piccolo mantello.

I diavoletti cercano di distruggere coloro di cui riescono a carpire la fiducia offrendo loro aiuto in cambio della loro anima. Tentano

infatti di indurre le vittime a firmare un contratto con il sangue. Dopo aver guadagnato la sua settima anima, il diavoletto diventa un demone minore nella Sfera dell'Entropia.

Se la vittima muore, non è possibile farla risorgere in alcun modo. L'unico rimedio consiste nello scovare il diavoletto e distruggere il contratto. Il diavoletto aiuterà la vittima come previsto dal contratto, ma sempre indirettamente in modo da metterla nei guai.

Il diavoletto può utilizzare l'infravisione e dispone di un incantesimo charme dei mostri al giorno, di tre incantesimi porta dimensionale al giorno, può spostare oggetti del peso massimo di 500 mon a una distanza di 30 metri e diventare invisibile a volontà. Parla tutti i linguaggi umanoidi, è immune da tutti gli attacchi basati sul fuoco o sul freddo e da tutti gli incantesimi che hanno effetto sulla mente. Se costretto a combattere, evoca un piccolo tridente (un'arma magica +2). Se distrutto nella Prima Dimensione, viene incenerito. Il tridente diventa un'armamaledetta -2.

Diavoletto blu: È originario della Sfera della Materia. Il colore della sua pelle è blu perla, ed ha un'aura dorata sulla testa al posto

delle coma. Le sue ali sono piumate, non ha coda e indossa una veste bianca.

I diavoletti blu hanno le stesse abilità di quelli rossi, ma sono sempre Legali. Ogni volta che un diavoletto rosso usa lo charme su qualcuno, vi è il 3% di possibilità per ogni livello della vittima che compaia anche un diavoletto blu. Quest'ultimo cercherà di utilizzare lo charme per annullare quello del diavoletto rosso. Se non ci riesce, seguirà la vittima ovunque, cercando di farla ritornare in sé e litigando continuamente con il diavoletto rosso; questa situazione, oltre ad essere fastidiosa, impedisce la concentrazione necessaria per lanciare gli incantesimi.

Se attaccato, il diavoletto blu utilizza una porta dimensionale per andarsene e ritorna in seguito. Non si darà pace fino a che non sarà riuscito ad annullare lo charme del diavoletto rosso. Quando ce l'avrà fatta, entrambe le creature scompariranno per non farsi rivedere più. Se messo alle strette, il diavoletto blu evocherà una piccola arpa che ferma il tempo, in modo da potersi mettere in salvo. Se ucciso, il diavoletto blu e l'arpa vengono teletrasportati nella Sfera della Materia.

Manikin

Classe dell'armatura: 6
Dadi Vita: 1/2* (1-4 pf)
Movimento: 36 (12) metri
Attacchi: nessuno
Ferite: speciale
N° di mostri: variabile
Tiri salvezza: Mago 1°
Morale: 6
Tipo di tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale
Valore in PX: 30

Il manikin, o mandragora, è una pianta assai rara nella sua forma originale. La radice, della lunghezza di circa 25 cm, ha una forma umanoide, con poche foglie che crescono nella parte superiore. Se sradicata, sanguina e urla in modo straziante. Per riuscire a sradicarla bisogna riuscire ad effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi, o si morirà in agonia udendo le urla della pianta. Di solito, per estirpare le mandragore le si legano a un cane; il cane muore quando estrae la pianta dal terreno, ma a questo punto la si può raccogliere senza pericolo. Non è possibile trovare più di una mandragora in un raggio di 40 chilometri e per trovarla è necessario superare un controllo dell'intelligenza (la pianta

impiega dieci anni a crescere fino a raggiungere le dimensioni in cui è utilizzabile). Le colline di Glantri sono un terreno favorevole per la mandragora.

La radice può essere trattata da un alchimista esperto nell'uso della mandragora per produrre vari composti di effetto soporifero, narcotico, anestetico, allucinogeno, afrodisiaco o medicamentoso. Da ogni radice può essere prodotto un solo composto, la determinazione del cui effetto è lasciata al DM. La radice è inoltre una delle componenti principali perpozioni dell'*invulnerabilità*, dell'*eroismo*, ritrovamento di tesori, controllo delle piante e per varifiltri d'amore.

I maghi che conoscono la scienza della mandragora possono creare un manikin servendosi di una radice. A questo scopo va utilizzato un incantesimo creazione di mostri normali permanente.

Un manikin è un umanoide dell'altezza di 25 centimetri dalla pelle gommosa di colore verde o marrone. La sua intelligenza è puramente animale; non è in grado di parlare né di scrivere. E in grado di mescolarsi al legno (e di muoversi fra le sue fibre alla velocità di 3 metri per round) e alla pietra (1,5 metri per round).

Un mago deve designare un punto specifico e immobile del suo laboratorio quale legame

spirituale della mandragora. Questo punto non può essere cambiato. La creatura deve restare entro 30 metri da esso finché è in vita (ovvero fino a quando viene distrutta o il suo creatore muore). Quando è solo, il manikin si nasconde nelle ombre come un ladro del 10° livello e resta ad osservare i visitatori inattesi del laboratorio. Se scoperto, può mescolarsi al legno o alla pietra, oppure fuggire. I controlli della Destrezza per il manikin si effettuano tirando 1d4 + 14 (15-18).

Il creatore del manikin può leggere nella sua mente con la massima chiarezza. Questi controlla mentalmente il manikin e può utilizzarlo come assistente nel suo laboratorio. Se il mago sta compiendo un esperimento complicato, il manikin avverte i bisogni del suo creatore e svolge autonomamente i compiti necessari. L'ausilio di manikin nel corso della produzione di composti alchemici o di oggetti magici aumenta le probabilità di riuscita del 3% per ogni manikin, fino a un massimo di 12%. Un mago può incantare quanti manikin desidera (sempre che riesca a reperire le radici).

Nosferatu: vedi Atlante 1.

Rosa Vampiro: vedi Modulo B3.

Archon

Classe dell'Armatura: -6
 Dadi Vita: 20*****
 Movimento: 36(12)
 In Volo: 108(36)
 Attacchi: vedi poi
 Ferite: vedi poi
 N° di Mostri: 1d2(1d2)
 Tiro Salezza: C20
 Morale: 11
 Tipo di Tesori: nessuno
 Allineamento: Legale
 Valore in PX: 13.175

Gli Archon sono esseri assolutamente Legali che vagano attraverso i Piani Elementali e che si oppongono al caos, aiutando gli avventurieri impegnati nella distruzione di quest'ultimo.

Sia i maschi che le femmine hanno il corpo simile ad una gigantesca aquila dorata; i maschi però hanno il torso di un uomo muscoloso mentre le femmine hanno un collo serpentino su cui poggiano tre teste, due taurine ed una di una bellissima donna.

In combattimento le femmine attaccano con le teste cornute procurando per ogni testa 3d10 ferite, oppure possono soffiare un cono di fuoco lungo 3 metri infliggendo 4d6 ferite; i maschi possono utilizzare una qualsiasi arma umana, solitamente magica.

Gli Archon sono immuni al veleno, al fuoco ed agli incantesimi di qualsiasi tipo fino al 4° livello. Una volta al giorno essi possono usare il lampo della purezza o la spada di fiamme. Il lampo della purezza ha le stesse caratteristiche del fulmine magico ma il suo effetto è quello di rendere le vittime pacifiche e Legali per 2d6 turni (nessun tiro salvezza è concesso). La spada di fiamme invece rimane attiva per 3 turni ed infligge 4d8 ferite.

Un Archon è in grado di trasportare un avventuriero con tutto il suo equipaggiamento se quest'ultimo ne viene reputato degno.

Gli Archon possono teletrasportarsi a loro piacimento.

Drago Stella (o Drago Diamante)

Classe dell'Armatura: -10
 Dadi Vita: 20*****
 Movimento: 54(18)
 In Volo: 126(42)
 Attacchi: fino a 9
 Ferite: vedi poi
 N° di Mostri: 1 (unico)
 Tiro Salezza: G36

Morale: 10
 Tipo di Tesori: Hx4, Ix3, N, O
 Allineamento: Legale
 Valore in PX: 38.750

Il Drago Stella, dalle scaglie brillanti e sfaccettate, fa parte della schiera dei Signori dei Draghi ed in particolare esso comanda tutti i draghi legali. La sua corte permanente è composta da 4 draghi d'oro (176 pf ciascuno). Tutti i Signori dei Draghi, compreso il Drago Diamante, sono immuni a tutti gli incantesimi di blocco, *charme*, paralisi, rallentamento, raggio della morte, *disintegrazione* e veleno; essi non possono essere sottomessi. Sono inoltre immuni alle armi normali, d'argento e magiche fino ad un bonus di +3 e a tutti gli incantesimi fino al 6° livello. Tutti sono immuni al soffio del drago di qualsiasi tipo e non sono influenzati dagli oggetti magici che controllano i draghi. Il Drago Diamante può cambiare la sua forma (*autometamorfosi*) in quella di un drago d'oro e comunque utilizzare il suo soffio tre volte al giorno. Tutti i Signori dei Draghi possiedono un libro degli incantesimi. Essi possono inoltre attaccare fino a nove volte in un round (due morsi, due artigliate, due colpi d'ala, due calci e un colpo di coda). Ciascun covo dei Signori dei Draghi nasconde tre oggetti magici di vario tipo da utilizzare per la propria difesa. I Signori dei Draghi agiscono come arbitri nelle dispute tra i vari clan di draghi e solo molto raramente possono agire da parte dei loro simili di rango inferiore contro altre specie. Essi non intervengono per salvare un singolo esemplare inferiore della loro specie ma di sicuro intervengono quando un intero clan di draghi sta per essere completamente estinto o ridotto in schiavitù.

Il Drago Diamante mantiene la sua capacità di movimento fino ad un carico pari a 1.000 monete per DV; si muove a metà velocità fino ad un carico di 2.000 monete per DV.

Lich*

Classe dell'Armatura: 0
 Dadi Vita: vedi tabella
 Movimento: 27(9)
 Attacchi: 1 tocco o 1 incantesimo
 Ferite: 1d10 + paralisi o secondo l'incantesimo N° di Mostri: 1(1)
 Tiro Salvezza: secondo Classe e Livello
 Morale: 10
 Tipo di Tesori: vedi poi
 Allineamento: Caotico
 Valore in PX: vedi tabella

Livello	Pr	PX
21****	9d6+12	10.500
22****	9d6+13	11.750
23****	9d6+14	13.000
24****	9d6+15	14.250
25****	9d6+16	15.500
26****	9d6+17	16.750
27****	9d6+18	18.000
28****	9d6+19	19.250
29****	9d6+20	20.500
30****	9d6+21	21.750
31****	9d6+22	23.000
32****	9d6+23	24.250
33****	9d6+24	25.500
34****	9d6+25	26.750
35****	9d6+26	28.000
36****	9d6+27	29.250

Livelli da Chierico, Punti Ferite e valore in PX

Livello	Pr	PX
21****	9d4+12	12.500
22****	9d4+13	14.000
23****	9d4+14	15.500
24****	9d4+15	17.000
25****	9d4+16	18.500
26****	9d4+17	20.000
27****	9d4+18	21.500
28****	9d4+19	23.000
29****	9d4+20	24.500
30****	9d4+21	26.000
31****	9d4+22	27.500
32****	9d4+23	29.000
33****	9d4+24	30.500
34****	9d4+25	32.000
35****	9d4+26	33.500
36****	9d4+27	35.000

Livelli da Mago, Punti Ferite e valore in PX

Il lich è un mostro non-morto che in vita era un potente mago o chierico (almeno 21° livello). Egli porta ancora su di sé gli splendidi vestiti che era solito usare; la vista di un lich incute paura a tutti i personaggi al di sotto del 5° livello (nessun tiro salvezza). Egli utilizza ancora gli incantesimi che conosceva da vivo e per questo è pericolosissimo; il DM dovrà quindi preparare prima del suo incontro la lista degli incantesimi conosciuti.

Un lich rimane sempre vicino al suo covo, di norma ben protetto (necropoli, catacombe, ecc.) e non potrà mai essere visto vagare altrove. Il suo tocco infligge 1d10 ferite e causa la paralisi per 1d100 giorni, anche se è concesso un tiro salvezza e la paralisi può essere rimossa magicamente.

I lich sono non-morti e possono essere scacciati ma non distrutti dai chierici: essi sono inoltre immuni agli incantesimi *charme*,

sonno, metamorfosi, demenza precoce, a quelli basati sul *freddo*, sui *fulmini* e a quelli di *morte*. Essi sono inoltre immuni a tutti gli incantesimi fino al 3° livello compreso. Se il lich viene incontrato fuori dal covo, egli avrà con sé 1d4 oggetti magici da usare in caso di difesa; il DM in questo caso avrà cura di sceglierli senza affidarsi al caso. All'interno del covo, il lich possiederà almeno 4d8 oggetti magici non permanenti più un notevole ammontare di monete, gemme e gioielli (Tipo di Tesori H ma al 90% di possibilità).

Un lich mago ha su di sé 1d2 incantesimi resi permanenti (di solito *individuazione dell'invisibile* o *volo*), mentre un lich chierico terrà presso di sé 3d4 tipi di altri non morti come servitori. Entrambi i tipi di lich possono chiamare in aiuto altri non morti che accorreranno in 1d100 round. Il richiamo può essere effettuato, semplicemente concentrandosi, più volte al giorno ma in tale lasso di tempo ciascun tipo di non-morto accorrerà solo una volta. Per determinare il tipo di non-morto tirate 1d20 e consultate la tabella sottostante.

Tiro del Dado

Creatura

1-5	Spectre (2d4)
6-9	Vampiro (1d6)
10-12	Phantom, Shade (1d3)
13-15	Haunt, Ghost (1d2 caotico)
16	Haunt, Poltergeist (1d2)
17	Spirit, Druj
18	Spirit, Revenant
19	Ala Notturna
20	Beholder non-morto

Se un vampiro risponde all'appello, esso sarà col 25% di probabilità un mago o un chierico di livello 6-9 (1d3+6).

I lich sono terribili avversari. La cui funzione varia dallo spionaggio al coordinamento delle forze del male; ciascuno comunque è motivato da ambizioni personali (la vera immortalità, ad esempio) ed ogni mostro dovrebbe essere perfettamente caratterizzato con nome, stile e motivazioni personali.

Ala Notturna

Classe dell'Armatura: -8

Dadi Vita: 17-20*****

Movimento: 9(3)

In volo: 72(24)

Attacchi: 1 (vedi poi)

Ferite: 1d6+6 (vedi poi)

N° di Mostri: 1(1)

Tiro Salvezza: G17-20 (vedi poi)

Morale: 12

Tipo di Tesori: qualsiasi

Allineamento: Caotico

Valore in PX: 7.750 (17 DV)

8.875 (18 DV)

10.000 (19 DV)

11.375 (20 DV)

L'ala notturna è un mostro non-morto, simile ad un gigantesco pipistrello nero con un'apertura alare di 15 metri, che fa parte della schiera delle Ombre Notturme, esseri estremamente intelligenti e saggi che desiderano solo diffondere morte e distruzione. L'ala notturna preferisce l'oscurità e alla luce del giorno patisce un malus di -4 ai tiri per colpire, pur sopportando perfettamente altre fonti di luce. Tale mostro irradia un'area di gelo che fa marcire qualunque cibo nel raggio di 40 metri, rendendo inoltre inutilizzabili anche *pozioni magiche* e acqua santa. Le ali notturne vengono danneggiate solo da armi magiche +3 o superiori e da incantesimi di 6° livello o superiori, anche contenuti in verghe o bastoni. Essi sono immuni a tutte le *bacchette magiche*, veleni, incantesimi di *illusione*, *charme*, *blocco*, *freddo*, *trasformazione in pietra* e ad ogni tipo di attacco non magico (macigni, fuoco, olio bollente, ecc.). Subiscono però gli effetti del soffio del drago, patendo metà delle ferite ameni di un tiro salvezza per 1/4 delle stesse.

Essi possono usare a loro piacimento uno qualsiasi dei seguenti incantesimi, uno per round, semplicemente concentrandosi ed anche in un'area di *silenzio: charme, invisibilità, velocità, confusione e nube esplosiva* (come un mago del 12° livello); *tenebre magiche*, *blocca persone*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie e dito della morte* (come un chierico del 21° livello). In più essi possono esercitare *l'individuazione e la lettura del magico e dei linguaggi* senza limiti; in un round dove viene utilizzato un incantesimo, l'ala notturna non può attaccare fisicamente.

Se un chierico riesce a scacciare un'ala notturna, il mostro effettuando un tiro salvezza contro incantesimi può ignorarne l'effetto; il chierico può riprovare, se lo desidera, e se ottiene un risultato D l'ala notturna deve effettuare un ulteriore tiro salvezza che, se fallito, ha il semplice effetto di scacciarlo. Il tocco di un'ala notturna è molto velenoso e chiunque venga toccato deve effettuare immediatamente un tiro salvezza contro veleno a -2 o morire. Il loro primo attacco arriva dall'alto in picchiata ed in questo modo hanno il 90% di probabilità di sorprendere le loro vittime. Oltre al tiro salvezza contro veleno,

una vittima deve effettuare anche uno contro incantesimi, per non essere trasformato (*metamorfosi*) in un pipistrello gigante asservito (sotto *charme*) alla volontà dell'ala notturna. Il mostro può inoltre decidere di colpire un oggetto di una vittima invece della vittima stessa e questo causerà la perdita di un "+" da parte dell'oggetto stesso. Se l'oggetto magico non è caratterizzato da "+", l'effetto è ignorato; i "+" persi possono essere reintegrati con un incantesimo *distruzione del male* o *scaccia maledizioni*, pronunciato da un chierico di almeno 25° livello.

Le ali notturne possono entrare ed uscire a loro piacimento dal Piano Etereo.

Fenice Maggiore*

Classe dell'Armatura: -2

Dadi Vita: 18*****

Movimento: 45(15)

In volo: 135(45)

Attacchi: 2 artigli/ 1 morso

Ferite: 2d6/ 2d6/ 4d6

N° di Mostri: 0(1d2)

Tiro Salvezza: G20

Morale: 10

Tipo di Tesori: Vx2

Allineamento: Neutrale

Valore in PX: 8.875

La fenice è un essere del Piano del Fuoco, molto raramente incontrata sul Primo Piano, simile ad un enorme aquila fiammeggiante. Essa è alta 3 metri ed ha una apertura alare di 8 metri; emana fiamme in un'area di 6 metri di raggio infliggendo 3d6 ferite per round, a prescindere da qualsiasi forma di protezione dal fuoco. Se costretta a combattere, la fenice risulta immune a tutte le forme di fuoco, agli incantesimi di *blocco* e *charme* e a tutte le armi magiche inferiori a +3. Se la fenice viene distrutta, questa esploderà in una *palla di fuoco* di un raggio di 6 metri, infliggendo 1d10x10 ferite: le vittime potranno effettuare un tiro salvezza contro soffio del drago per patire metà delle ferite. La fenice ricompare dalle proprie ceneri dopo 1 round, in piene forze: solo un incantesimo di *desiderio* riesce a distruggere permanentemente una fenice.

Una piuma della fenice può essere utilizzata per preparare la *pozione di resistenza al fuoco della fenice*, che garantisce una totale immunità al fuoco normale magico ed agisce come una normale *pozione di resistenza al fuoco* nei confronti di una fenice. Una piuma sola, del valore di 25.000 M.O., può essere recuperata alla morte di una fenice maggiore.

Una conversazione tra un nano albergatore e alcuni viaggiatori, colta in una taverna di Specularum:

"Ah! La feccia del mondo, ecco chi sono! Vivono in un regno dove tutto è governato dalla magia. Non c'è libertà per quelli come voi e come me; rispetto per la vita, solennità dei monumenti, orgoglio delle armi, gioia di assaporare un boccale di buona birra e morire sul campo di battaglia... niente di tutto questo. Solo oscurità e asservimento ai maghi.

Datemi retta, questi sono barbari maligni. Istruiti, ma dal cuore gelido. Ascoltate questo: Gran'Pappy Shieldkrotten, il mio grande prozio, si stabilì qui con tutta la sua famiglia circa duecento anni fa. Si diceva che sulle montagne fossero state scoperte fantastiche miniere d'oro. Ma i maghi di Glantri lanciarono una sorta di pestilenza su noi nani, spingendoci fuori dalla loro terra come bestiame. Questi furono gli Anni dell'Infamia.

Come molti altri che si rifiutarono di partire, Gran'Pappy Shieldkrotten fu trascinato dai maghi nei laboratori, come loro usano chia-

mare le sale di tortura. Gli iniettarono ogni sorta di veleni, strapparono brandelli di carne dal suo corpo, gli asportarono l'occhio sinistro e addirittura gli tagliarono capelli e barba... servivano come ingredienti per incantesimi, dissero! Dopo essersi costruito una gamba di legno per rimpiazzare un arto amputato dai maghi, fuggì assieme a un suo compagno di prigionia, un lupo mannaro sottoposto a continui salassi per i loro malefici sortilegi. Riuscirono poi a valicare le impervie montagne che circondano questa terra degli orrori.

I maghi non hanno mai cessato i loro esperimenti su nani e halffling. Questo non è un bel posto da visitare per un onest'uomo. E nemmeno per fare carriera nel loro esercito. I maghi sonodappertutto, controllano ogni cosa. Questo è un regno in cui chiunque deve avere una lercia pergamena che garantisca il diritto di scavare una miniera o portare un'armatura. Ci vuole legalità, dicono! Vogliono una licenza per questo, una licenza per quello; sono sorpreso che non serva una licenza per avere licenze! Tuttavia le loro montagne nascondono ricchezze e segreti straordinari, che non

chiedono altro se non di essere portati alla luce dai picconi dei nani. In quelle colline vi è tuttora dovizia di tunnel e caverne; Gran'Pappy stesso le usò durante la sua fuga.

Sappiate ora questo: nel regno non possono entrare nemmeno i chierici, neppure per compiere opere di beneficenza e carità. Gran'Pappy ne ha visti bruciare sul rogo almeno una dozzina, nella piazza principale. Li accusavano di eresia e di agire contro i migliori interessi del popolo. I maghi hanno una loro religione, quella dei Templi di Rad. Ma chi ha mai sentito parlare di un simile dio?

"Mi hanno detto anche che alcuni chierici stanno infiltrandosi nel regno in gran segreto, per organizzare attività di resistenza clandestina. Buon per loro! Gli Arcichierici e il Re di Casa di Roccia pagherebbero cifre molto alte pur di assistere alla caduta dell'empia dinastia dei maghi. Mi piacerebbe far assaggiare loro il filo della mia ascia; mostratemi un solo mago Glantriano e io, Thrumbar Shieldkrotten, giuro di vendicare sulla sua testa tutti coloro che sono periti in questa terra".

gli Immortali

Quando un personaggio raggiunge i più alti livelli di esperienza, può venire a conoscenza di poteri superiori a quelli di un comune mortale. Poteri che sono collegati al mondo degli Immortali, i cui voleri possono influenzare la vita stessa di ogni essere vivente.

L'Immortale era in passato un eroico mortale entrato nelle leggende che ora può influenzare gli eventi del Multiverso per progredire nella propria Sfera di Potere, dalla quale dipende. La lotta fra le diverse Sfere causa conflitti che possono avere ripercussioni anche nella vita quotidiana. Gli Immortali hanno al proprio servizio dei chierici ai quali forniscono le conoscenze per imparare nuovi incantesimi, spesso in cambio di servizi.

Le Sfere di Potere

L'intero Multiverso è suddiviso in 5 parti chiamate Sfere di Potere. Ogni Immortale è legato ad una di queste sfere in base al suo passato "mortale". Le Sfere sono:

Materia: collegata alla terra, rappresenta la Legalità e favorisce i guerrieri.

Energia: collegata al fuoco, rappresenta il Caos e favorisce i maghi.

Tempo: collegata all'acqua, rappresenta la Neutralità e favorisce i druidi e i chierici.

Pensiero: collegata all'aria, non rappresenta nessun allineamento in particolare, ma li comprende tutti. Favorisce i ladri.

Entropia (o Morte): non è legata ad alcun elemento o allineamento. L'unico scopo dei seguaci della Sfera dell'Entropia è la distruzione del Multiverso. Le altre Sfere di Potere si oppongono ad essa, pur riconoscendone l'importanza per il mantenimento dell'equilibrio. L'Entropia favorisce quanti contribuiscono a distruggere la Materia, a dissipare l'Energia, a rallentare il Tempo e a impedire la nascita di nuovi Pensieri.

Il Multiverso deve restare in equilibrio per mantenersi in vita. Se una delle Sfere dominasse sulle altre il risultato sarebbe la vittoria dell'Entropia. Per questo motivo ogni progresso da parte di una Sfera viene immediatamente bilanciato dall'intervento delle altre.

La "vita" dell'Immortale.

Tutti gli Immortali rispettano una regola: nessuna azione può essere compiuta direttamente contro i mortali. Ogni Immortale può tuttavia presentarsi ai loro occhi in una delle tre forme che sono consentite: in veste di mortale, attraverso una manifestazione, o in forma incorporea. Nel primo caso prende le spoglie di un essere mortale di solito dotato di grande potenza, pur senza mai intervenire

direttamente contro la vita di un mortale. Nel secondo l'Immortale si può manifestare attraverso il pensiero o i sogni, una visione o una sensazione. Nel terzo caso si mostra nella sua forma reale, ma del tutto immateriale. I personaggi non possono in alcun modo affrontare o uccidere un Immortale, ma possono aspirare a diventare a loro volta parte della loro schiera. Il raggiungimento della condizione di Immortalità è un punto di arrivo per ciascun personaggio. Chi diventa Immortale deve essere escluso dal gioco, anche se può essere utilizzato dal Master come potente PNG.

Per raggiungere l'immortalità è necessario possedere certi requisiti e superare le necessarie prove. Gli umani devono aver raggiunto almeno il 30mo livello, mentre i semi-umani devono aver acquisito non meno di 1.000.000 di PX. Oltre a ciò l'aspirante Immortale deve votare se stesso alla causa di un Immortale già esistente, compiendo per lui i necessari servizi. Il personaggio deve anche riuscire a procurarsi qualcosa da donare al suo protettore Immortale, qualcosa che abbia un valore di almeno 25.000 MO. L'ultimo atto consiste nel superare alcune prove, nelle quali il candidato deve dare dimostrazione di: onorabilità, dedizione alla Sfera del Potere, risolutezza, coraggio, resistenza alle avversità, pietà, saggezza.

DUNGEONS & DRAGONS®
ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

I Principati di Glantri

di Bruce Heard

“È presto. Il sole, facendo capolino dietro le montagne, tinge il cielo di rosso. La piccola creatura rossa sbadiglia, apre le piccole ali e scuote dolcemente la testa.

Improvvisamente, si ode un suono provenire dalla stanza sottostante. La creatura sussulta; per non cadere si aggrappa alla statua sulla quale stava dormendo”.

Di sotto, gli studenti si stanno preparando alle loro quotidiane lezioni di geografia, economia, storia e araldica e a ricevere le arcane nozioni della magia. Si dice che gli istruttori della scuola siano membri di una delle Sette Arti Segrete. Tutti coloro che vengono in Glantri, o che vi abitano, sono impegnati a scoprire un segreto: il Segreto del Fulgore, una forza straordinaria che controlla l'intero territorio dei Principati.

Questo Atlante consentirà ai vostri personaggi di partecipare all'avventurosa ricerca.

Sono qui fornite le mappe complete dei Principati, una pianta della capitale e tutte le informazioni che servono ad interagire con i cittadini, gente governata da principi maghi, non completamente soddisfatta della situazione...



8 001083 025937